Sobrenaturales

Brisa Fría (Defecto de 1 punto)

Un viento gélido te sigue allá donde vayas. Aunque puede venir bien para las entradas dramáticas, ese efecto también desconcierta a los mortales (+1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales pertinentes) y te señala como alguien obviamente sobrenatural. Los vientos fríos que barren las oficinas o los clubes nocturnos abarrotados pueden despertar todo tipo de sospechas.

Repulsión al Ajo (Defecto de 1 punto)

No puedes soportar el ajo, y el menor resto de su olor puede hacerte abandonar una estancia asqueado si no superas una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad depende de la fuerza del olor).

Sin Reflejo (Defecto de 1 punto)

No proyectas reflejo alguno, como los vampiros de las leyendas, lo que puede tener un efecto muy negativo sobre tus intentos por hacerte pasar por humano. Los vampiros del clan Lasombra padecen automáticamente este Defecto (así que podrías ser confundido con uno de ellos).

Toque de Escarcha (Defecto de 1 punto)

Las plantas se marchitan cuando te acercas y mueren ante un mero roce. Puedes robar el calor de los seres vivos tocándolos, como si estuvieras hecho de hielo.

Maldición (Defecto de 1-5 puntos)

Eres víctima de una maldición sobrenatural. La fuerza y la persistencia de la misma dependen de los puntos que quieras recibir. Algunos ejemplos:

- **1 punto**: Si revelas un secreto que se te confió, la traición regresará para dañarte de algún modo.

Visión de la Muerte (Defecto de 2 puntos)

Todo lo que ves te parece podrido y descompuesto. El mundo se te presenta como un cadáver; los mortales parecen enfermos o esqueléticos, los edificios decrépitos, y tus compañeros vampiros recuerdan a cadáveres mohosos ambulantes. Tienes un -2 a la dificultad para resistir todas las tiradas basadas en Apariencia, pero por la misma razón tienes un +2 de dificultad a todas las tiradas basadas en la Percepción. Además, las actividades sociales son complicadas para ti y sumas +1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales.

Embrujado (Defecto de 3 puntos)

Hay un espíritu furioso y atormentado que no deja de acosarte, probablemente el de una de tus primeras víctimas. Tratará de frustrarte siempre que pueda, especialmente cuando te ali mentas, y hará lo que esté en su mano para liberar su angustia sobre ti o sobre cualquier otro que esté presente. El Narrador determinará la naturaleza exacta del espíritu, sus poderes y si existe la posibilidad de que llegue a descansar en paz.

Repelido por Cruces (Defecto de 3 puntos)

Te repele la mera visión de una cruz, a la que consideras símbolo de un poder divino. Cuando te enfrentas a ellas debes hacer tiradas de Fuerza de Voluntad / 9 o huir del símbolo durante toda la escena. Si fracasas no solo intentarás escapar, sino que el toque de la cruz te causará daño agravado (un nivel de salud por turno que esté en contacto con tu piel). No es posible absorber este daño, ni siquiera con Fortaleza

.

Ríos Infranqueables (Defecto de 3

- **2 puntos**: Tartamudeas de forma incontrolable cuando intentas describir lo que has visto u oído.
- **3 puntos**: Las herramientas se estropean o no funcionan correctamente cuanto tratas de usarlas.
- **4 puntos**: Estás condenado a hacer enemigos entre aquellos a los que amas o admiras.
- **5 puntos**: Todos tus logros y triunfos terminan fallando de algún modo.

Faro de lo Impío (Defecto de 2 puntos)

Irradias un mal palpable. El clero y los mortales devotos saben instintivamente que en ti hay algo terriblemente maligno y reaccionan al respecto.

Presencia Inquietante (Defecto de 2 puntos)

Los mortales tienen un conocimiento inconsciente de tu verdadera naturaleza, lo que les pone nerviosos y tensos en tu presencia. Debido a esto, la dificultad de todas las tiradas de interacción social con los mortales aumenta en +2.

Señor de las Moscas (Defecto de 2 puntos)

Por todas partes alrededor de ti revolotean los zumbones heraldos de la podredumbre. Su constante presencia dificulta tus actividades sociales (+1 a la dificultad cuando sea pertinente) y prácticamente imposibilita que puedas seguir a alguien o esconderte de manera eficaz. El zumbido de las moscas te delata –todas las tiradas de Sigilo se hacen con un +2 a la dificultad.

puntos)

Crees en las viejas historias y eres incapaz de cruzar un río a no ser que estés a una altura mínima de 15 metros. El Mérito afectará a cualquier masa de agua de al menos 50 cm de anchura que no esté totalmente estancada.

Presa de Condenación (Defecto de 4 puntos)

No hay éxtasis en tu Beso, solo terror y dolor. Los mortales de los que te alimentas luchan y gritan mientras chupas su sangre, lo que te obliga a apresarlos mientras bebes. Esta) experiencia puede requerir una tirada de Humanidad para los vampiros que tengan una puntuación elevada en este Rasgo a discreción del Narrador). Los vampiros Giovanni no pueden adquirir este Defecto.

Sensible a La Luz (Defecto de 5 puntos)

Eres más sensible todavía al sol que los demás vampiros. Te causa el doble de daño, y la mera luz de la luna puede infligirte daño letal de forma similar a la del sol, aunque para ello debe brillar directamente sobre ti. Cualquier luz brillante te molesta, lo que te obliga a emplear gafas de sol. Los Seguidores de Set y las líneas de sangre con una debilidad similar no pueden adquirir este Defecto ya que sufren una versión del mismo.

Sino Aciago (Defecto de 5 puntos)

Estás condenado a experimentar la Muerte Definitiva o, peor aún, una agonía eterna. No importa lo que hagas, no podrás evitar este terrible destino. En algún momento de la crónica tu Sino Aciago caerá sobre ti. Lo más terrorífico es que de vez en cuando tienes premoniciones de tu fin. Si no quieres perder un dado en todas tus acciones durante el resto de la noche después de tener estas terribles visiones deberás gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Depende del Narrador determinar la naturaleza exacta de este destino y el momento en el que ocurrirá. Se trata de un Defecto difícil de interpretar; irónicamente, aunque pueda

parecer que elimina toda capacidad de decisión propia, el conocimiento de la propia muerte puede ser muy liberador.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/defectos/sobrenaturales

Last update: **11/06/2022 18:13**