Sociales

Chico Nuevo (Defecto de 1 punto)

Eres el último Abrazado de la ciudad o todavía tienes que demostrar lo que vales a tu Secta y todo el mundo lo sabe. Eso te sitúa automáticamente en el fondo de la escala social. Otros neonatos aprovechan cualquier oportunidad para demostrarte tu inferioridad, o las manadas rivales ponen a prueba constantemente tu valía para el Sabbat. Incluso si se incluye a alguien más en las filas de los no vivos, tus iguales te siguen considerando un capullo –lo que puede tener peligrosas consecuencias si las balas comienzan a volar. Tienes un +1 a la dificultad de todas las tiradas Sociales al tratar con otros neonatos (Los antiguos y ancillae muestran hacia ti el mismo desprecio general que sienten hacia todos los neonatos).

Comprensión Incompleta (Defecto de 1 punto)

Te han explicado todo el asunto, pero aún no sabes bien cómo funciona tu Secta. Tu comprensión imperfecta de las reglas y normas de tu nueva existencia significa que, antes o después, vas a cometer un error. Sólo es cuestión de tiempo...

Confusión de Identidad (Defecto de 1 punto)

Te pareces a otro vampiro, lo que puede provocar confusiones. Este Defecto puede dar pie a situaciones incómodas o incluso peligrosas, especialmente si tu “gemelo” tiene una pésima reputación o es buscado por algún crimen.

Objetivo de Reclutamiento (Defecto de 1 punto)

Alguien de los enemigos de tu Secta te quiere, y te quiere muy mal. Hacen todo lo posible por reclutarte, de manera voluntaria o no, y los elementos de presión habitualmente aparecen en el peor momento posible.

Perseguido (Defecto de 2 puntos)

Eres acosado por un cazador fanático que cree (puede que con razón) que eres un peligro para la humanidad. Todos aquellos con los que te asocias, ya sean mortales o vampiros, también sufrirán la persecución.

Sires Rivales (Defecto de 2 puntos)

La otra cara de Objetivo Huido, dos vampiros querían concederte el Abrazo. Uno tuvo éxito, el otro fracasó –y no está contento ante ese fracaso. Tu sire real o tú (o ambos) os habéis convertido en el objetivo de la ira del pretendiente fracasado. A pesar de todo, tu perseguidor tiene un +2 a la dificultad para evitar entrar en frenesí en tu presencia. Además, puede estar trabajando activamente para desacreditarte o destruirte.

Trasgresor de la Mascarada (Defecto de 2 puntos)

En tus primeras noches como miembro de la Estirpe, rompiste accidentalmente la Mascarada –y te vieron haciéndolo. Alguien tapó tu error, pero se guarda el favor. Ahora vives temeroso de que se revele tu error. Mientras tanto, tu “salvador” se aprovecha de ti despiadadamente. Este Defecto sólo puede ser adquirido por vampiros de Sectas o Clanes que respeten la Mascarada.

Vinculado (Defecto de 2 puntos)

Estás Vinculado por Sangre a otro vampiro. Tu regente no tiene por qué tratarte mal, pero es un hecho que tu voluntad no es enteramente tuya. Saberlo te corroe, incluso si te ves perdido en la devoción hacia tu amo vampírico. Los vampiros del Sabbat no pueden adquirir este Defecto.

Antiguo Príncipe (Defecto de 3 puntos)

Antiguamente contabas con un poder casi

Prescindible (Defecto de 1 punto)

Alguien en el poder quiere quitarte de en medio. Quizá quiera un territorio que poseas, o está celoso de la atención que estás obteniendo de uno de sus criados mortales preferidos –los detalles quedan fuera de lugar. Lo que sí importa es que tiene el poder de meterte en situaciones peligrosas “por el bien de la Secta,” y no tiene escrúpulos al hacerlo.

Presentación Chapucera (Defecto de 1 punto)

Cuando tu sire te presentó al Príncipe de la ciudad, la cagaste. Ahora estás convencido que Su Majestad te odia (sea o no así). Necesitas tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad / 7 para permanecer delante del Príncipe o de uno de sus representantes debidamente autorizados sin huir, lloriquear o hacer el ridículo de cualquier otra forma. Este Defecto sólo puede ser adquirido por vampiros de la Camarilla.

Recién Llegado (Defecto de 1 punto)

Acabas de llegar a tu nueva ciudad de residencia, y lo has hecho sin conocer a nadie del lugar. Las facciones existentes pueden tratar de reclutarte o eliminarte, mientras te evalúan y examinan. Mientras tanto, tu ignorancia de los acontecimientos recientes, historia y política de la ciudad (por no hablar de las peculiaridades en la personalidad de los vampiros de la zona) pueden hacer que cometas un grave error.

Responsabilidad Especial (Defecto de 1 punto)

Poco después de tu Abrazo te presentaste voluntario para una tarea para conseguir respeto y aprobación de los vampiros que te rodean. ¡Ahora deseas no haber abierto nunca tu puta boca! Aunque no recibes ningún mérito especial por cumplir con tu deber, perderías un montón de respeto si alguna vez renunciaras. La naturaleza y los detalles de tu obligación deberían ser acordados con el Narrador previamente. Entre algunos ejemplos puede ser prestar dinero a otros vampiros, actuar como mensajero o posiblemente conseguir víctimas absoluto en la ciudad, pero esas noches han pasado. Quizá te retiraras, quizá fueras depuesto, o quizá tu ciudad cayera ante el Sabbat; importa poco en tu actual situación. Lo que importa es que el Príncipe de la ciudad en la que vives está enterado de tu antiguo trabajo, y le preocupa que pudieras estar tratando de volver al cargo. La maquinaria de la Camarilla en la ciudad donde vives está ligeramente inclinada en tu contra, y si el Príncipe ve una oportunidad de librarse de ti la aprovechará. Este Defecto sólo puede ser adquirido por vampiros de la Camarilla.

Chivato (Defecto de 3 puntos)

Se sabe que eres un soplón, un informador que está metido en el bolsillo de los vampiros al mando. Por ello, aquellos sobre los que aún no has informado te odian, pasándote información falsa cuando pueden tratando de desacreditarte. Si se les presenta la oportunidad, podrían hacerte daño. A pesar de todo, tu fama de delator te precede, añadiendo un +1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales contra aquellos que no están de acuerdo con tu modo de actuar.

Desgracia Para la Sangre (Defecto de 3 puntos)

Tu sire considera tu Abrazo una gran equivocación, y ha dejado que todo el mundo lo sepa. En las reuniones te ridiculizan, tus iguales se burlan de ti y eres profundamente despreciado por el que te debería guiar. Cualquier solicitud o petición que hagas probablemente sea ignorada por los amigos de tu sire, y se desdeñarán tus éxitos.

Durmiendo con el Enemigo (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de contacto íntimo con un miembro de una secta rival o de un clan enemigo. Puedes tener un amante, un chiquillo, un amigo o un contacto trabajando en el otro lado de la verja, pero a pesar de las cuestiones políticas mantienes una relación amistosa (o más que amistosa) con tu supuesto enemigo. Tus lazos con alguien del otro bando serían

para los ritae (como los Festines de Sangre).

Secreto Siniestro (Defecto de 1 punto)

Guardas algún tipo de secreto que, de ser descubierto, representaría un inmenso problema para ti y te convertiría en un paria de la sociedad vampírica local. Podría ser cualquier cosa, desde haber asesinado a un antiguo hasta pertenecer a los Anarquistas.

Simpatizante (Defecto de 1 punto)

Has expresado públicamente tu simpatía hacia algunos de los objetivos y políticas de los enemigos de tu Secta. Tus francas opiniones sobre el tema te han convertido en sospechoso a ojos de la jerarquía de la ciudad, y puedes ser acusado de traidor (o arrestado por ello).

Sire Infame (Defecto de 1 punto)

Tu sire era (y probablemente lo siga siendo) despreciado y rechazado por muchos de los vampiros de la ciudad. Por tanto, nadie confía tampoco en ti ni te tiene en buena estima.

Sire Resentido (Defecto de 1 punto)

Tu sire no te tiene ningún aprecio y desea tu caída. Si se le diera la oportunidad haría lo posible por dañarte. Sus aliados también trabajarán contra ti, y muchos antiguos podrían mirarte mal.

Enemigo (Defecto de 1-5 puntos)

Tienes un enemigo, o quizá un grupo de enemigos, que trata de dañarte. Su poder depende de los puntos que el jugador esté dispuesto a recibir (cinco puntos indican la enemistad de un Matusalén u otro poderoso enemigo sobrenatural).

Antiguo Amor (Defecto de 2 puntos)

Alguien que quisiste profundamente ahora está con el enemigo. Aún trata de ganarse tu atención “por los viejos tiempos” mientras actúa en tu contra. A menos que tengas éxito en una tirada enfrentada de Manipulación + Expresión considerados traición por tus superiores de la Secta, y si te descubren la pena seguramente será la muerte.

Perseguido Como un Perro (Defecto de 3 puntos)

Otra Secta o grupo de vampiros ha decidido que eres un objetivo para el exterminio, y te persigue implacablemente. En el lado bueno, los enemigos de tu enemigo pudieran querer ayudarte, proporcionándote aliados potenciales en este caso.

Demasiadas Ocupaciones (Defecto de 4 puntos)

Tienes tus manos en demasiados pasteles, y la gente está empezando a darse cuenta. Tienes demasiados ghouls, demasiados criados y demasiadas influencias, lo que significa que mucha gente está interesada en recortar tus actividades. Estos enemigos aprovechan cualquier oportunidad para reducir tu poder e influencia, y si para eso es necesario mentir, hacer trampa o asesinar, que así sea. Además, tus enemigos bloquean cualquier intento que realizas para moverte a nuevas áreas de control. Estás encajonado, y la caja cada vez es menor.

Enemistad con un Clan (Defecto de 4 puntos)

Un clan en particular te quiere muerto. Has ofendido a todo el clan, de antiguos a neonatos, y por ello todo miembro de ese linaje quiere tu cabeza en un plato. Los efectos del Defecto pueden manifestarse de varias maneras, de desaires públicos e insultos a atentados reales contra tu existencia. También tienes +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales relacionadas con los miembros del clan en cuestión.

Miembro a Prueba (Defecto de 4 puntos)

Eres un desertor. Has traicionado a la Camarilla, al Sabbat, a los Seguidores de Set o a cualquier otra organización vampírica, pasándote al enemigo. Aún tienes mucho que demostrar

contra tu antigua amistad, no actúas en su contra a menos que la situación sea de vida o muerte.

Engreído (Defecto de 2 puntos)

Estás orgulloso de tu nueva posición en tu Secta–tan orgulloso que has logrado agraviar a otros vampiros y te has labrado unas cuantas enemistades. Los vampiros más sabios se ríen de ti y achacan tu grosería a la juventud, pero otros te consideran arrogante e ofensivo. Estos enemigos harán lo posible por ponerte en un aprieto o dañarte. Además, tienes una dificultad de +2 en las tiradas Sociales contra cualquier vampiro al que hayas enojado con tus insolencias –y quizá no sepas quién es. A discreción del Narrador puede ser también necesario que hagas una tirada de Fuerza de Voluntad / 6 para mantener la boca callada en cualquier momento que se presente para no ponerte a presumir de tu manada, tu Clan y tu posición.

Fracaso (Defecto de 2 puntos)

Una vez ocupaste un cargo en la ciudad, pero fracasaste catastróficamente en tus obligaciones. Ahora estás marcado como incompetente, excluido de las altas esferas y de cualquier responsabilidad, e ignorado por todos los que se abren camino hacia arriba.

Tu exclusión puede convertirte en un objetivo del reclutamiento por parte de los enemigos de tu Secta (o eso cuentan los rumores, lo que hace que aumente la desconfianza hacia ti). A la inversa, las consecuencias de tu error podrían volver a atormentarte.

Instrumento (Defecto de 2 puntos)

Has hecho trabajos sucios en el pasado para algún miembro de la alta jerarquía de la ciudad –el sheriff, el Obispo o alguien superior. Sin embargo, en vez de concederte su favor, tus acciones te han convertido en un estorbo o un riesgo. Por el momento, la preocupación de tu anterior patrón es mantenerte callado. A largo plazo, es librarse de ti.

antes de ser aceptado en tu nueva sociedad. Los antiguos, los ancillae e incluso los neonatos te tratan con desconfianza u hostilidad, y tu reputación podría molestar incluso a aquellos que tratan contigo de forma regular.

Regente Odioso (Defecto de 4 puntos)

No sólo estás Vinculado por Sangre, sino que también eres esclavo de un vampiro que te maltrata salvajemente. Quizá te humille o abuse de ti en público; quizá tu amo te obligue a cometer actos abominables de su parte. En cualquier caso, la existencia bajo el vínculo es una pesadilla interminable, con tu regente como director de la sinfonía del rencor. Los vampiros del Sabbat no pueden adquirir este Defecto.

Caza de Sangre (Defecto de 4 o 6 puntos)

Te han declarado, el objetivo de una Caza de Sangre, y el regreso a tu ciudad de origen significa la muerte. Por cuatro puntos, este Defecto significa sólo tienes prohibido el paso en tu ciudad natal. Por seis, toda la Camarilla está aullando por tu vitae. Este Defecto sólo puede ser adquirido por vampiros de la Camarilla.

Hazmerréir (Defecto de 5 puntos)

De alguna manera eres el objeto de ridículo de las arpías de la zona, que te han convertido en su objetivo favorito y recurrente. Tienes un +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales en el Elíseo y un +1 en cualquier otra parte de la ciudad. Además, tienes un +2 a la dificultad al usar Intimidación o cualquier poder de Dominación

sobre alguien que haya escuchado las historias que se burlan de ti. Este Defecto sólo puede ser adquirido por vampiros de la Camarilla.

Lista Roja (Defecto de 7 puntos)

O estás en la temida Lista Roja –el registro de todos los vampiros que la Camarilla quiere ver eliminados– o se está considerando tu inclusión en ella. Cualquier vampiro de la Camarilla te

Objetivo Huido (Defecto de 2 puntos)

Habías elegido a un mortal para el Abrazo, pero otro llegó antes. No puedes soportar la humillación de ser privado de tu premio, y te enfureces (+2 de dificultad para evitar el frenesí) en cuanto ves al que se te escapó. Este odio puede llevarte a otras actitudes irracionales, como Abrazar a enemigos del neonato, crear chiquillos no autorizados o incluso intentar matar a tu rival. Además, tu comportamiento mezquino e irracional es de sobra conocido y bastante evidente, y como consecuencia tienes un +l de dificultad a todas las tiradas de Carisma hasta que se resuelva la situación.

atacará en cuanto te vea, o más probablemente, solicitará unos buenos refuerzos.

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

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

Last update: **11/06/2022 18:12**