Defectos

Físicos

Bajo (Defecto de 1 punto)

Estás muy por debajo de la altura normal, midiendo menos de 1,50 m. Tienes dificultades para alcanzar y manipular objetos diseñados para un tamaño adulto, y tu velocidad corriendo es la mitad que la de un humano de proporciones normales.

Duro de Oído (Defecto de 1 punto)

Tu oído es defectuoso. La dificultad de cualquier tirada que incluya este sentido aumentará en +2.

Hedor de la Tumba (Defecto de 1 punto)

Exudas el olor de humedad y tierra recién removida, y eres incapaz de ocultarlo con perfume alguno. Los mortales en tu presencia se sentirán incómodos, de modo que todas las dificultades Sociales para afectar a los humanos aumentarán en +1.

Tic (Defecto de 1 punto)

Realizas algún movimiento repetitivo en momentos de tensión, y que delata por completo tu identidad. Por ejemplo, una tos nerviosa, frotarse las manos constantemente, crujir los nudillos, etc. Cuesta un punto de Fuerza de Voluntad abstenerse de realizar el tic.

Defecto Visual (Defecto de 1 o 3 puntos)

Tu vista es defectuosa. La dificultad de cualquier tirada que incluya este sentido aumentará en +2. El Defecto de 1 punto puede corregirse con gafas o lentillas. El de 3 puntos es demasiado grave como para poder corregirse.

Mordisco Infeccioso (Defecto de 2 puntos)

Careces de las enzimas que permiten a casi todos los vampiros sellar las heridas provocadas cuando se alimentan. No podrás cerrar automáticamente las heridas que provocas con tus colmillos. Además, tus mordiscos tendrán una posibilidad entre cinco (20%) de causar infecciones en las víctimas mortales, provocando graves enfermedades. La naturaleza precisa de la infección será determinada por el Narrador.

Tuerto (Defecto de 2 puntos)

Solo tienes un ojo (tú decides cuál te falta). La dificultad de todas las tiradas de Percepción visual aumentará en +2, y siempre que sea necesaria la visión espacial (lo que incluye el combate a distancia) la dificultad aumentará en +1.

Vulnerabilidad a la Plata (Defecto de 2 puntos)

Para ti, la plata es tan dolorosa y mortal como los rayos del sol. Sufres heridas agravadas de cualquier arma de plata (balas, cuchillos, etc.), y el mero contacto con este metal te incomoda.

Herida Abierta (Defecto de 2 o 4 puntos)

Tienes una o más heridas que se niegan a curarse, y de las que sale sangre constantemente. Este lento goteo te cuesta un punto de sangre adicional por noche (que se anota antes de cada amanecer), además de llamar la atención. Si la herida es visible, tienes +1 a la dificultad para todas las tiradas Sociales. Por dos puntos, el Defecto no está a la vista y tiene las consecuencias básicas descritas anteriormente; por cuatro puntos la herida abierta es grave o desfigura al que la sufre, e

Décimocuarta Generación (Defecto de 2 puntos)

Fuiste Abrazado hace cinco años o menos por un miembro de la Decimotercera Generación. Aunque tienes una reserva de sangre de hasta 10 puntos en tu cuerpo, sólo 8 de ellos pueden utilizarse para curar heridas, activar Disciplinas, incrementar Atributos, etc. Puedes utilizar los otros dos puntos para otros propósitos como el coste de sangre para levantarse cada noche, crear y alimentar ghouls y crear Vínculos de Sangre igual que los demás vampiros. No puedes incrementar ninguna Disciplina por encima del cuarto nivel. Tomar este Defecto te impide adquirir el Trasfondo: Generación y tampoco puedes comenzar con Posición. Posiblemente seas un Caitiff sin clan, porque tu sangre se encuentra demasiado diluida para transmitir las características distintivas de un linaje. La mayoría de los vampiros de la 14ª Generación también deberían tomar el Defecto Sangre Diluida.

Desfigurado (Defecto de 2 puntos)

Una terrible desfiguración hace que tu aspecto sea inquietante y difícil de olvidar. La dificultad de todas las tiradas Sociales aumentará en +2. No podrás tener una Apariencia superior a 2.

Mordisco Débil (Defecto de 2 puntos)

Por alguna razón tus colmillos nunca crecieron del todo –y puede que ni siquiera se hayan manifestado. Al alimentarte, tienes que encontrar algún otro método para hacer que la sangre fluya. Si no lo consigues, debes lograr el doble de la cantidad normal de éxitos para que tu mordisco penetre adecuadamente. Muchos Caitiff y vampiros de Generaciones elevadas sufren este Defecto.

Sociales

Fracaso (Defecto de 2 puntos)

Una vez ocupaste un cargo en la ciudad, pero fracasaste catastróficamente en tus incluye los efectos del Defecto Herida Permanente.

Adicción (Defecto de 3 puntos)

Padeces la adición a una sustancia que debe estar presente en la sangre que consumas. Puede tratarse de alcohol, nicotina, drogas duras o simple adrenalina. Esta sustancia siempre te incapacita de algún modo (ver “Venenos y Drogas”).

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.

Mentales

Sobrenaturales

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/defectos/start?rev=1654961026

Last update: **11/06/2022 17:23**