# 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.

### Deformidad (Defecto de 3 puntos)

Sufres algún tipo de deformidad (un miembro contrahecho, una joroba, una pierna más larga que la otra) que afecta a tus habilidades físicas y a la interacción con los demás. Una joroba, por ejemplo, reduciría la Destreza de un personaje en dos círculos y aumentaría en +1 la dificultad de las tiradas Sociales. Es responsabilidad del Narrador determinar los efectos específicos de la deformidad elegida.

### Herida Permanente (Defecto de 3 puntos)

Sufriste heridas durante tu Abrazo que la transformación no logró reparar. Al comienzo de cada noche te despertarás en el nivel Herido, aunque podrás recuperarte gastando puntos de sangre.

### Monstruoso (Defecto de 3 puntos)

Tu forma física quedó deformada durante el Abrazo y ahora refleja a la Bestia Interior. Los personajes con este Defecto parecerán monstruos salvajes y tendrán Apariencia 0. Los Nosferatu y otros linajes que comienzan con Apariencia 0 no pueden tomar este Defecto.

### Niño (Defecto de 3 puntos)

En el momento del Abrazo eras un niño pequeño (entre 5 y 10 años), lo que te dejó con unos Atributos Físicos sin desarrollar. Además, tienes dificultades para relacionarte con determinados aspectos de la sociedad mortal. No podrás tener más de dos círculos de Fuerza y Resistencia durante la creación del personaje, salvo cuando las aumentes mediante puntos de sangre, y la dificultad para intentar dirigir a los mortales adultos aumentará en +2. Los personajes con este Defecto deberían adquirir también Bajo.

## 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.

## 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

## Ojos Brillantes (Defecto de 3 puntos)

Tienes los ojos brillantes estereotípicos de las leyendas vampíricas, lo que te resta un -1 a la dificultad en las tiradas de Intimidación al tratar con mortales. Sin embargo, las contrapartidas son muchas; eres una ruptura ambulante de la Mascarada y debes ocultar tu condición (a los Contactos no les gusta); el brillo perjudica tu visión y suma un +1 a la dificultad en todas las tiradas relacionadas (incluyendo el uso de armas de armas a distancia); y el resplandor que sale de tus cuencas hace que sea difícil esconderse (+2 a la dificultad en las tiradas de Sigilo) en la oscuridad.

## Perezoso (Defecto de 3 puntos)

Eres sencillamente vago, y evitas cualquier cosa que merezca un esfuerzo por tu parte. Prefieres dejar que los demás hagan el trabajo duro mientras tú das vueltas. Existe una buena probabilidad de que no estés adecuadamente preparado para cualquier acción que lo precise. La dificultad de cualquier acción física espontánea (incluyendo el combate, salvo que se trate de una ofensiva planificada) aumenta en +1.

## Décimoquinta Generación (Defecto de 4 puntos)

Tu vitae es tan débil que sólo puedes utilizar 6 de tus 10 puntos de sangre para activar Disciplinas, curarte o incrementar tus Atributos. Además para esas funciones debes gastar 2 puntos de sangre para obtener el efecto que un vampiro normal conseguiría con 1. (El coste de sangre para levantarse cada noche sigue siendo uno). Además no puedes crear ni mantener ghouls, ni crear un Vínculo de Sangre o Abrazar un chiquillo vampírico. Puedes usar los restantes cuatro puntos para sobrevivir durante el día y despertarte cada noche, nada más. No puedes incrementar ninguna Disciplina por encima del nivel 3. Sin embargo, la debilidad de la Maldición de Caín tiene sus ventajas (lo que distingue este Defecto de Sangre Débil). La luz del sol te causa daño letal, no agravado como a los demás vampiros. Puedes retener la comida y la bebida mortal en tu estómago durante una hora más o

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 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”).

## Colmillos Permanentes (Defecto de 3

menos mientras que los demás vampiros la vomitan de inmediato si lo intentan (a menos que tengan el Mérito: Comer Comida). Lo más extraño de todo es que de vez en cuando podrías tener un hijo de la forma normal y humana… aunque no sería un hijo normal y humano.

## Mudo (Defecto de 4 puntos)

No puedes hablar. Podrás comunicarte con el Narrador y describir tus acciones, pero no hablar con los personajes jugadores o del Narrador, a no ser que hayan adquirido un lenguaje de signos común con el Mérito: Lenguaje o puedes escribir cualquier cosa que desees comunicar.

## Portador de Enfermedad (Defecto de 4 puntos)

Tu sangre porta una enfermedad letal y altamente contagiosa. Puede tratarse de cualquier cosa (desde la rabia hasta el VIH), Y los Vástagos que beban tu sangre tendrán un 10% de probabilidades de convertirse a su vez en portadores. Debes gastar un punto extra de sangre cada noche cuando despiertes o empezarás a manifestar los síntomas de la enfermedad (mayor probabilidad de frenesí con la rabia, menores tiradas de absorción con el VIH, etc.).

## Sangre Diluida (Defecto de 4 puntos)

Tu sangre es débil y carece del poder necesario para mantenerte bien. Todos los costes en puntos de sangre se doblarán (p.e., a la hora de curarse o de utilizar Disciplinas) y serás incapaz de crear Vínculos de Sangre. Además, los esfuerzos por tener progenie solo tendrán éxito una de cada cinco veces.

## Sordo (Defecto de 4 puntos)

No puedes oír. Aunque seas más resistente a algunas aplicaciones de Dominación

, no podrás oír los medios de comunicación electrónicos o vocales, y la dificultad de muchas tiradas de Percepción aumentará en +3.

### puntos)

Tus colmillos no se contraen, imposibilitándote ocultar tu verdadera naturaleza. Aunque algunos mortales puedan pensar que te has afilado los dientes o que son prótesis, antes o después vas a encontrarte con alguien que sepa lo que eres auténticamente. También estás limitado a un valor máximo de 3 en Apariencia.

### Cojera (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de daño en las piernas que te impide correr y caminar con normalidad. Estás obligado a emplear un bastón, o incluso muletas, y tienes una pronunciada cojera. Tu velocidad caminando es una cuarta parte de la normal y te resulta imposible correr. Curación Lenta (Defecto de 3 puntos) Tienes dificultades para curar tus heridas. Necesitas dos puntos de sangre para recuperar un nivel de salud, y recuperas un nivel de salud de daño agravado cada cinco días (además del gasto normal de sangre y Fuerza de Voluntad).

### Carne Cadavérica (Defecto de 5 puntos)

Tu carne no se regenera totalmente después de sufrir una herida. Aunque puedes recuperarte hasta el punto de lograr una total funcionalidad, tu piel conservará los cortes, rasguños y agujeros de bala que se te hayan causado. Dependiendo de la naturaleza del daño, este Defecto podría complicar enormemente cualquier relación social y tu Apariencia puede reducirse con el tiempo (incluso hasta 0). Los Nosferatu y líneas de sangre con Apariencia 0 no pueden adquirir este Defecto.

## 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).

### 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.

## 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.

## 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.

## 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 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

## 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 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) 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 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

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 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.

## 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 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

### 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.

### 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.

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

## Mentales

### Concentración (Mérito de 1 punto)

Tienes la habilidad para concentrarte y evitar toda distracción. Los personajes con este Mérito

### Código de Honor (Mérito de 2

no se ven afectados por las penalizaciones procedentes de circunstancias de distracción (p.e., ruidos fuertes, luces estroboscópicas, estar colgado boca abajo).

## Conocimiento Útil (Mérito de 1 punto)

Tienes conocimientos en una materia específica que hace que tu conversación llame la atención a un vampiro más viejo. Mientras tu conocimiento mantiene la atención del otro vampiro, está interesado en tenerte cerca. Pero en cuanto te haya sacado hasta la última gota de información, el mecenazgo se puede desvanecer. (Nota: Este Mérito debería equivaler a un Mentor de un círculo con un interés específico. Sin embargo, a diferencia de un Mentor, Conocimiento Útil no implica una relación permanente).

## Fría Lógica (Mérito de 1 punto)

Aunque algunos podrían decir que eres un “tipo gélido”, tienes el don de separar la información basada en los hechos de los barnices emocionales o históricos. Puede influirte la emotividad o no, pero puedes ver claramente cuando otros están empañando los hechos con sus sentimientos (-1 a la dificultad en todas las tiradas para percibir engaños y similares).

## Introspección (Mérito de 1 punto)

Tienes una profunda sabiduría sobre los motivos últimos de todas tus acciones. Mediante este ejercicio nocturno, también comprendes los motivos y causas que se encuentran tras las acciones de los demás. Añade dos dados a tus reservas de Percepción cuando realices una acción contra alguien con la misma Naturaleza o Conducta que tú.

## Lenguaje (Mérito de 1 punto)

Conoces un lenguaje además de tu lengua nativa. Puedes adquirir este Mérito varias veces, reflejando en cada ocasión una lengua diferente. (Nota del traductor: Es lógico suponer que no es necesario adquirir este Mérito si el personaje procede de una sociedad plurilingüe y conoce

## puntos)

Te adhieres a un código personal. Los detalles del mismo deben ser elaborados junto al Narrador antes del comienzo del juego, y el personaje deberá seguirlos de forma estricta. Los vampiros con este Mérito ganan dos dados adicionales a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad o de Virtud cuando actúen de acuerdo con su código (p.e., defendiendo a los desamparados) o cuando intenten evitar situaciones que podrían forzarles a romperlo.

## Lingüista Natural (Mérito de 2 puntos)

Tienes don de lenguas. Puedes sumar tres dados a cualquier reserva referente a lenguajes hablados o escritos y cada adquisición del Mérito: Lenguaje te proporciona dos lenguajes adicionales en lugar de uno.

## Memoria Eidética (Mérito de 2 puntos)

Recuerdas con todo detalle las cosas que has visto y escuchado. Con una mínima concentración eres capaz de rememorar documentos, fotografías, conversaciones, etc. En situaciones tensas y con numerosas distracciones deberás hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para poder asimilar todo lo detectado por tus sentidos.

## Sueño Ligero (Mérito de 2 puntos)

Puedes despertar inmediatamente ante la menor señal de problemas o peligro, sin vacilación o entumecimiento alguno. Puedes ignorar las reglas sobre las restricciones de Humanidad/ Senda al número de dados disponibles durante el día.

## Calma (Mérito de 3 puntos)

Posees una calma natural y no es fácil sacarte de tus casillas. Recibes dos dados extra cuando intentas resistirte a un frenesí. Los Brujah no pueden adquirir este Mérito.

las lenguas nativas de su entorno general. Si ha recibido una educación específica dirigida a proporcionarle una lengua adicional, sí debería adquirirse.)

### Sentido Común (Mérito de 1 punto)

Tienes una cantidad importante de... sentido común y pragmatismo. Cada vez que el personaje esté a punto de actuar de forma contraria a la razón el Narrador podrá hacerle sugerencias o advertencias sobre las consecuencias de dicha acción. Se trata de un Mérito muy útil para jugadores principiantes que no conocen bien el juego.

### Sentido Temporal (Mérito de 1 punto)

Tienes un sentido innato para controlar el tiempo y eres capaz de estimar de forma precisa un periodo transcurrido sin necesidad de usar un reloj u otros dispositivos mecánicos.

### Aptitud Informática (Mérito de 2 puntos)

Estás familiarizado con el uso de material informático, y tienes talento para ello. Otros vampiros pueden no entender los ordenadores, pero para ti es algo intuitivo. Resta -2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con los ordenadores y la informática.

### Precoz (Mérito de 3 puntos)

Aprendes rápido. El tiempo para aprender una Habilidad concreta (o Habilidades, a criterio del Narrador) se divide entre dos, como el coste de experiencia.

### Voluntad de Hierro (Mérito de 3 puntos)

Cuando estás decidido y has hecho una elección nada logra apartarte de tu objetivo. Si gastas un punto de Fuerza de Voluntad, cualquier poder de Dominación

, Dementación

o cualquier magia, hechizo o senda de Taumaturgia

dirigido a alterar la mente incrementa su dificultad en +3 para poder afectarte. Los niveles más poderosos de Dementación

y Dominación

pueden superar incluso esta resistencia. Contra poderes de nivel 6, el gasto de Fuerza de Voluntad mediante Voluntad de Hierro sólo incrementa la dificultad del poder en +2. Contra poderes de nivel 7, la dificultad sólo se incrementa en +1. Los poderes de nivel 8 o más no pueden resistirse con Voluntad de Hierro. Este Mérito no afecta a la Presencia

u otros poderes que afecten a las emociones. Los personajes con puntuaciones de Fuerza de Voluntad inferiores a 8 no pueden adquirir este Mérito.

## 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=1654962568**

Last update: **11/06/2022 17:49**