

MERITOS Y DEFECTOS

PSICOLÓGICOS:

Fin Superior: (Mérito: 1 pto)

Todos los magos tienen una visión de su Senda, pero tú tienes una dedicación especial. Tu meta elegida te guía y te dirige en todo. No te preocupas de lo casual y mundano, porque tu fin superior lo es todo. Aunque a veces puede que esto te lleve a comportarte contra tu propia supervivencia, también puede darte una gran fuerza personal. Ganas dos dados extra en cualquier tirada relacionada con este fin superior. Necesitas decidir cual es, y asegúrate de hablarlo con el Narrador. (Si tienes el Defecto: Objetivo Dominante, más abajo, no puedes coger este Mérito).

Código de Honor (Mérito: 2 pts)

Tienes un código personal de ética que sigues estrictamente. Puedes resistir automáticamente la mayoría de las tentaciones que entrarían en conflicto con tu código. Al enfrentarte a la persuasión sobrenatural (magia de Mente o Dominación vampírica) que te haría romper tu código, o bien ganas tres dados para resistirte, o tu oponente tiene un +2 a la dificultad (elección del Narrador). Debes construir tu código de honor personal con tanto detalle como sea posible, marcando las normas generales de conducta que sigues.

Adicción: (Defecto: 1 - 3 pts)

Eres adicto a una sustancia en concreto, de entre varias. Un Defecto de un punto sería una adicción ligera a una sustancia fácil de conseguir, como cafeína, nicotina o alcohol. Un Defecto de dos puntos sería o una adicción severa a cualquier sustancia obtenible fácilmente o cualquier droga "blanda", como tranquilizantes, somníferos o marihuana. Una adicción de tres puntos se refiere a las drogas duras o difíciles de encontrar. La necesidad de estas drogas va desde una vez al día para algunas drogas a dos o tres veces diarias para otras, dependiendo de la fuerza de la droga y la adicción. Si, por cualquier razón, se te niega el acceso a la droga, pierdes un número de dados igual al nivel de tu adicción (uno, dos o tres) hasta que recibas tu "dosis". Si te privas de las drogas por un largo periodo de tiempo, tendrás que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad de 4 el primer día, +1 cada día adicional). Si fallas, olvidarás todo e irás a buscarla. Esto puede hacer que para tu proveedor resulte fácil controlarte u obligarte a hacerle favores, especialmente si la droga es difícil de obtener por su rareza o precio.

Compulsión: (Defecto: 1 - 4 pts)

Hay alguna cosa que tu mago se siente compelido a hacer o a no hacer, independientemente de que le guste hacerlo o no. Este Defecto puede ser de naturaleza psicológica, fisiológica o sobrenatural. Si es puramente psicológica, puedes realizar una tirada de fuerza de Voluntad (dif. 6 + la puntuación del defecto) para resistir la compulsión. Sin embargo, si es fisiológica o sobrenatural no puede ser resistida, porque no compete a la voluntad, sino al cuerpo o al espíritu. En este caso, el Defecto vale dos puntos más.

La compulsión concreta puede también varias. No es lo mismo ser incapaz de tocar algo que no poder dañarlo. Una hechicera malvada podría no ser capaz de tocar a un inocente, pero en cambio no tendría dificultades para dar un paso atrás y fulminarlo con un disparo de escopeta o un conjuro de llameante muerte.

Dependiendo de la frecuencia y severidad de la compulsión, el valor del Defecto varía:

Valor Compulsión

1 punto No atravesar un umbral sin permiso, no mostrar temor frente al enemigo, no contradecir a un oficial superior.

2 puntos No rehusar jamás una apuesta razonable, no mostrar jamás las emociones, no tocar nada santo o consagrado a una fe particular, nunca dañar a un niño.

3 puntos Nunca rehusar un duelo, nunca pegar a una mujer, nunca rechazar un ofrecimiento sexual, nunca mentir, nunca matar.

4 puntos Nunca decir la verdad, bailar cada vez que oigas música, quedar como hechizado frente a los espejos, la belleza o los libros, no rechazar jamás un desafío, no causar daño.

Dificultad del Habla: (Defecto: 1 pto)

Tartamudeas o tienes algún otro defecto que dificulta tu comunicación verbal. Las dificultades de todas las tiradas relevantes se incrementan en dos. No te sientas obligado a interpretar este defecto todo el rato, pero en situaciones difíciles, o al tratar con extraños, deberías intentar simularlo.

Exceso de Confianza: (Defecto: 1 pto)

Tienes una opinión exagerada e inamovible de tu propia valía y capacidades -nunca dudas de tus capacidades, incluso en las situaciones en que te arriesgas al fracaso- Debido a que tus habilidades pueden no ser suficientes, esa confianza puede ser peligrosa. Cuando fallas, rápidamente encuentras alguien o algo a quien culpar. Si eres bastante convincente, puedes infectar a otros con tu exceso de confianza.

Fobia (Ligera): (Defecto: 1pto)

Tienes un miedo sobrecogedor a algo. Evitas ilógicamente e instintivamente el objeto de tu miedo. Los objetos comunes de las fobias incluyen cientos de animales, insectos, multitudes, espacios abiertos, espacios cerrados y alturas. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cada vez que encuentres el objeto de tu miedo. La dificultad de la tirada depende del Narrador. Si la fallas, debes alejarte de él.

Intolerancia: (Defecto: 1pto)

Sientes un desagrado ocasional hacia una cosa concreta. Puede ser un animal, una clase de persona, un color, una situación o casi cualquier cosa. Las dificultades de todas las tiradas de dados relacionadas con ese tema aumentan en dos. Ten en cuenta que algunas

cosas pueden ser demasiado triviales para ésto. El Narrador es el que decide finalmente sobre lo que puedes o no puedes elegir.

Pesadillas: (Defecto: 1 pto)

Experimentas horribles pesadillas cada vez que duermes, y sus recuerdos te persiguen durante las horas de vigilia. A veces las pesadillas son tan horribles que pierdes un dado en todas tus acciones del día siguiente (a gusto del Narrador). Algunas de las pesadillas pueden ser tan intensas que las confundas con la realidad. Un Narrador con estilo se aprovechará de esto. Las causas de estos terrores nocturnos pueden ser conflictos con tu Avatar, la Paradoja, episodios desastrosos de silencio o incluso malas búsquedas.

Secreto Oscuro: (Defecto: 1 pto)

Tienes algún secreto concreto que, si fuera descubierto, te pondría inmediatamente en evidencia y te haría un paria entre tus iguales. Esto puede ser cualquier cosa, desde haber matado a un Maestro hasta haber caído ante las tentaciones de los Nefandos. Si bien este secreto está en tu mente a todas horas, sólo surgirá en historias ocasionales. Si no, empezaría a perder su impacto.

Trastornado: (Defecto: 2 pts)

Debido a circunstancias ajenas a su control, tu personaje está completamente loco. Su estado puede derivar de una disfunción mental congénita, o puede ser que presencié cosas que no debían ser vistas y se volvió loco. Pese a que puedes superar temporalmente la demencia utilizando Fuerza de Voluntad tu personaje no puede nunca liberarse por completo. No obstante, aunque tu mago es un demente, no es necesariamente un Merodeador. De hecho, su magia o su ciencia pueden ser una de las pocas cosas sanas que haya en él. Elige o crea un Trastorno.

Curiosidad: (Defecto: 2 pts)

Eres una persona curiosa por naturaleza y encuentras irresistibles los misterios de todo tipo. En la mayoría de las circunstancias, la curiosidad domina normalmente a tu sentido común. Para resistir la tentación, haz una tirada de Astucia a dificultad 5 para cosas simples como "Me pregunto que hay en esa alacena". Incrementa la dificultad a 9 para cosas como "Creo que echaré un ojo en este laboratorio Progenitor. nadie lo sabrá. ¿Que puede salir mal?"

Obsesión: (Defecto: 2 pts)

Hay algo que te gusta, amas o te fascina de tal forma que a menudo ignoras el sentido común cuando te enfrentas a ello. Reaccionas positivamente ante todo lo que se relacione con tu obsesión, incluso si no es bueno para ti. Por ejemplo, si estás obsesionado con las criaturas sobrenaturales, te apartarás del camino para hablar y hacerte amigo de vampiros, hombres lobo y cosas aún más raras, y descubrirás todo lo que puedas sobre ellos, a pesar de las advertencias. Si estás obsesionado con Elvis, tienes tu casa decorada con pinturas en terciopelo y molestas a tus amigos con tu charla constante sobre el Rey. no es necesario que creas que el Rey sigue vivo, pero compras todos los tabloides que lleven un artículo sobre él, de todas formas. Hay muchas otras

obsesiones: La Realeza Británica, armas, cuchillos, fútbol, juegos de rol.... ejem... ya sabes.

Sadismo / Masoquismo: (Defecto: 2 pts)

Te excita bien causar dolor, bien recibirlo. En la mayoría de las situaciones, buscarás o bien ser herido o herir a alguien por placer. Para un masoquista (alguien que disfruta con el dolor), tu tirada para absorber el daño físico tiene una dificultad de +1, ya que realmente deseas sentir el dolor. Un sádico (alguien a quien le gusta herir a otros) debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad de 5 para abandonar el combate (modificada según como te vaya el combate y cuánto disfrutes hiriendo a la otra persona). Si fallas, estás tan metido en el combate que ignoras todo lo demás que pasa a tu alrededor.

Vengativo: (Defecto: 2 pts)

Tu mago se la tiene jurada a alguien, y planea cobrar. De hecho, es de este tipo de personas a las que les gusta cobrarse todas las deudas. La víctima puede ser o no un enemigo (de hecho, puede que ni siquiera sea consciente de la teórica ofensa cometida), pero tu mago se la toma muy en serio y representa un elemento muy importante en su vida. Cuando la oportunidad de vengarte (o sencillamente, de sembrar el caos en la vida de tu enemigo) se presenta, debes de gastar un punto de Fuerza de Voluntad para apartarte de ella.

Fobia (Severa): (Defecto: 3 pts)

Tienes un miedo sobrecogedor a algo. Los objetos comunes de este miedo incluyen ciertos animales, insectos, multitudes, espacios abiertos, espacios cerrados, alturas y esas cosas. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para no aterrorizarte al enfrentarte al objeto de tu miedo. La dificultad depende de las circunstancias. Si fallas la tirada, debes huir aterrado del objeto de tu miedo. si sacas menos de tres éxitos no te acercarás a él. El Narrador tiene la palabra final sobre que fobias son permitibles en una crónica.

Objetivo Dominante: (Defecto: 3 pts)

Tienes una meta personal, que a veces te domina y te hace actuar de forma sorprendente. La meta es siempre ilimitada, y por lo tanto no puedes lograrla. Puede ser erradicar a la Tecnocracia o alcanzar la iluminación total. Debido a que debes trabajar por tu objetivo durante la crónica (aunque puedes evitarlo por corto tiempo gastando un punto de Fuerza de Voluntad), te meterá en problemas y puede entrar en conflicto con otras acciones. Elige tu objetivo cuidadosamente, por que afectará a todo lo que haga tu personaje.

Odio: (Defecto: 3 pts)

Tienes un odio irracional hacia algo concreto. El odio es prácticamente incontrolable. Puedes odiar a una especie de animal, una clase de persona, un color, una situación o casi simplemente cualquier cosa, y buscas constantemente oportunidades de hacer daño al objeto odiado o de ganar poder sobre él.

Salvavidas: (Defecto: 3 pts)

Crees que la vida humana es un don sagrado y no tomarás la vida de nadie excepto en circunstancias extremas. Ni siquiera puedes poner voluntariamente las vidas de los inocentes o participar de cualquier forma en una matanza. No tienes problemas matando animales (con razón) o matarás a criaturas malvadas o inhumanas para proteger a otros, si es necesario. (Sé cuidadoso, sin embargo, con tu definición de "mal"). La muerte sin sentido te repugna, y sientes que los asesinos deberían ser castigados y detenidos.

MENTALES

Aptitud en Habilidad: (Mérito: 1 pto)

Para cada habilidad humana existe alguien que está naturalmente dotado. Si es el caso de tu personaje, reduce en dos la dificultad de todas las tiradas relacionadas con la Habilidad en cuestión. Un lingüista natural aprende idiomas nuevos con facilidad, y llega a hablarlos sin rastro alguno de acento, y un genio del volante puede realizar verdaderas hazañas a bordo de un automóvil sin apenas problemas. Esta Aptitud funciona para una sola Habilidad, pero el Mérito puede elegirse varias veces, como por ejemplo en el caso de un personaje que está especialmente dotado para los ordenadores y la tecnología.

Calculadora Humana: (Mérito: 1 pto)

Tu personaje puede realizar complicadas ecuaciones matemáticas en su cabeza, sin cometer apenas errores y a la velocidad de un ordenador. Tú, como jugador, puedes utilizar en cualquier momento del juego una calculadora para simular esta capacidad, incluso cuando el personaje está corriendo para salvar la vida.

Sueño Ligerero: (Mérito: 1 - 3 pts)

Por un punto, tu mago necesita dormir menos que el resto de los mortales. Puede desenvolverse perfectamente con sólo cuatro horas de sueño. Cuando el narrador imponga penalizaciones a los jugadores por falta de sueño (normalmente uno o dos dados) tú estarás exento. No hace falta decir que este Mérito permite al personaje hacer muchas más cosas a lo largo del día.

Por dos puntos, tu personaje no duerme más que dos horas cada noche. Esta resistencia es bastante insólita, y deja a tu personaje mucho más tiempo para actuar cada día. Significa también que puede permitirse el lujo de dormir mientras está de viaje.

Por tres puntos, tu mago no necesita dormir. Puede sufrir penalizaciones por cansancio, pero no necesita nunca cerrar los ojos. Quizá el centro del sueño de su cerebro fue destruido en un accidente, o es algo así como un gólem, concebido para permanecer siempre vigilante. En cualquier caso, tu mago sólo duerme cuando está drogado o cae inconsciente.

Calculador Relámpago: (Mérito: 1 pto)

Tienes una afinidad natural con los números y un talento para la aritmética mental, lo

que te hace natural trabajar con un ordenador o apostar a las carreras. Las dificultades relacionadas se reducen en dos. Otro posible uso de esta habilidad, asumiendo que tengas números en los que basar las conclusiones, es la habilidad de calcular la dificultad de una acción. En situaciones apropiadas, puedes preguntar al Narrador para estimar la dificultad de algo que vayas a realizar. Este Mérito es común entre los científicos de Iteración X y los piratas Adeptos Virtuales.

Concentración: (Mérito: 1 pto)

Tienes la habilidad de concentrar tu mente y expulsar cualquier distracción o molestia, superior a cualquier disciplina mágica. Cualquier penalización a la dificultad o a la Reserva de Dados que provenga de la distracción o de otras circunstancias inadecuadas está limitada a dos dados, aunque no se ganan beneficios extras si la penalización es sólo de un dado. Tu personaje nunca se ve afectado por las circunstancias adversas del entorno y la situación, salvo las que causan daño.

Sentido Común: (Mérito: 1 pto)

Tienes una cantidad significativa de sabiduría diaria y práctica. Siempre que vayas a hacer algo contrario al sentido común, el Narrador debería avisarte de como tu acción potencial podría no ser práctica. Éste es un Mérito ideal si eres un jugador novato porque te permite recibir consejo del Narrador respecto a lo que puedes y no puedes hacer, e (incluso más importante), lo que deberías y no deberías hacer. Éste Mérito no proporciona beneficio ninguno a ninguna tirada, ni a la Reserva de Dados.

Sentido del Tiempo: (Mérito: 1 pto)

Tu mago percibe con claridad el paso del tiempo, con una precisión al segundo. Este Mérito duplica el Efecto Tiempo Perfecto, de Tiempo 1, pero es natural y está constantemente en funcionamiento.

Memoria Fotográfica: (Mérito: 2 pts)

Puedes recordar perfectamente lo que hayas visto y oído. Sacando al menos un éxito en una tirada de Inteligencia + Alerta, puedes recordar cualquier visión o sonido correctamente, incluso si sólo lo oíste o viste de pasada (aunque la dificultad en ese caso sería alta). Cinco éxitos te permiten recordar un hecho perfectamente: el Narrador te dice exactamente lo que viste u oíste.

Prodigio: (Mérito: 2 pts)

Despertaste muy temprano en tu vida y no has estado sujeto a los problemas de desaprender la realidad. Tal vez uno o dos de tus padres eran Despertados y te protegieron de la realidad creada por los Tecnomantes. Como resultado de esta protección, te es más fácil captar las más abstractas Esferas de magia. Recibes un dado extra en las tiradas que se relacionan con las ideas abstractas o comprensión mágica. Aunque Despertaste muy pronto, tu verdadero entrenamiento en la magia probablemente comenzó mucho después.

Furia de Batalla: (Mérito: 2 pts)

Los Celtas arcaicos llamaban berserks a aquellos guerreros que se sumían en la "Furia de la Batalla". Cuando tu mago se interna en este estado, todo lo que percibe se tiñe de una neblina roja, y debe matar. Y matar. Y matar un poco más. Continuar matando. No siente dolor, e ignora todas las penalizaciones por heridas mientras está inmerso en la Furia. Cada vez que tu personaje sea herido en combate, realiza una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6 + el número de niveles de daño sufridos en la escena + 2 si el personaje posee el Defecto Poco aguante). Si falla la tirada, se sumerge en la Furia de la Batalla y puede ignorar todas las penalizaciones por heridas. Desafortunadamente, se vuelve incapaz de discernir al amigo del enemigo, y seguirá matando, y matando hasta que no pueda tenerse en pie.

Para poner fin al acceso de furia, debes realizar con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad a la misma dificultad. Si te encuentras frente a tu Amor Verdadero o alguien igualmente importante, sustrae uno a la dificultad. De otro modo, todo el mundo tendrá que huir y esconderse hasta que te desvanezcas.

Voluntad de Hierro: (Mérito: 3 pts)

Cuando estás decidido y te pones a algo, nada puede hacerte cambiar de idea. No puedes ser Dominado, ni tu mente afectada de ninguna forma por rituales Taumatúrgicos. Los magos que usen ataques mentales contra tí ganan un +3 adicional a sus dificultades si lo sabes y te estás resistiendo. Sin embargo, la defensa mental adicional te cuesta un punto de Fuerza de Voluntad por turno. Incluso si no te das cuenta, los magos que deseen influirte mágicamente añaden +1 a sus dificultades.

Autoconfianza: (Mérito: 5 pts)

Cuando gastas un punto de Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático, tu autoconfianza puede permitirte ganar el beneficio del gasto sin perderlo realmente. Cuando declaras que usas un punto de Fuerza de Voluntad y tiras, no lo pierdes a menos que falles. Esto te impide también fracasar, pero sólo si declaras que estas gastando el punto antes de tirar. Este Mérito puede usarse sólo cuando necesitas confianza en tus habilidades para tener éxito. Puedes usarlo sólo cuando la dificultad de la tirada sea 6 o superior. Puedes gastar Fuerza de Voluntad en otras ocasiones; sin embargo, si la dificultad es 5 o inferior, este Mérito no te ayudará. Muchos Narradores prohíben este Mérito, pero claro está, depende del Narrador.

Psique proteica: (Mérito: 7 pts)

Como el picapedrero de la antigua leyenda china, tu personaje ha sido ciervo, tigre, lluvia, roca y picapedrero. O al menos, si no ha sido todas estas cosas, puede imaginarse sin dificultad ser todas ellas, y la imaginación es lo más importante.

Si alguna vez tu mago es colocado en un cuerpo distinto al suyo, la experiencia le resultará completamente natural. ¿Un hombre? Bien. ¿Una mujer? Por supuesto. ¿Un armiño? Sin problemas. ¿Un bicho con cincuenta cabezas, veinte cuernos y un millón de tentáculos, que parece sacado de una reinterpretación japonesa en versión animé de San Juan Bautista? Claro, suena bien.

Si tu mago es un cambiaformas o un ladrón de cuerpos, o incluso un Adepto Virtual que cambia con frecuencia sus iconos en la Telaraña Digital, este Mérito es casi una necesidad. La alternativa sería enfrentarse a un cuerpo nada familiar cada vez, o vivir tu existencia confinado en una seria limitada de formas familiares. Como beneficio añadido, no necesitarás comprobar tu nivel de Fuerza de Voluntad cada vez que contemples alguna de las monstruosidades de los Progenitores, horrores de la Umbra Profunda, hombres lobo en su forma Crinos o Tzimisce en su forma Zulo, porque ya habrás pasado por eso. O al menos la imaginación de tu personaje lo habrá hecho.

Ineptitud: (Defecto: 1 pto)

Tu personaje es un completo inútil en una Habilidad concreta. Puede que no sea capaz de conducir, o haga que de los ordenadores broten llamas y humo rosa. Elige una Habilidad en la que al menos tengas un punto, preferiblemente una que un momento pueda tener alguna importancia (si no lo haces así, tu Narrador tiene maneras desagradables de hacértelo pagar, eso seguro). En todas las tiradas que impliquen esa Habilidad sufres una penalización de +2 a la dificultad.

Sueño Pesado: (Defecto: 1 pto)

Ronca, se agita, e ignora la alarma: tu mago duerme como una fuerza de la naturaleza. Cada vez que intente levantarse, sufres una penalización de dos a la tirada para conseguirlo, y en cualquier caso, el mago continúa con los ojos cansados y la mente un poco aletargada durante el resto de la escena (lo que supone una penalización de uno a todas las tiradas que tenga que realizar).

Anacronismo: (Defecto: 1 - 3 pts)

Tu mago creció en otra época, y aún no se ha adaptado demasiado al presente. Quizá viajó hacia delante (o hacia atrás) en el tiempo, o vino de un universo paralelo. Puede que el Despertar le haya hecho recordar una de sus vidas pasadas de una manera tan real, que ahora cree que debería estar en el Egipto del siglo X. O a lo mejor pertenece a uno de los pocos lugares aislados que quedan en la actualidad, y todo lo que encuentra en el mundo moderno occidental podría muy bien provenir de Marte en lo que a él se refiere.

Con el Defecto a un punto, tu personaje se siente sólo un poco fuera de lugar. Escoge cualquier década de los siglos XX o XXI, excepto las inmediatamente anterior y posterior a la década actual, y establece tus actitudes y tus creencias de acuerdo a esa época. Para un Defecto de dos puntos, elige una década de los siglos XVIII o XIX (o XXII o XXIII). Para el de tres puntos, opta por una década del siglo XVII o incluso anterior, o escoge un lugar absolutamente aislado y atrasado de la actualidad (si es que aún queda alguno), o simplemente un constructo en el cual el comportamiento social sea rematadamente extraño. El personaje sufre una penalización de dos puntos de dificultad cada vez que trata con alguien con el que no comparte su identidad cultural. Así, un personaje acostumbrado al siglo XVIII tiene problemas con los ordenadores, pero entiende el funcionamiento de una bombilla; un personaje proveniente de siglo XXIII de un hipotético universo paralelo puede encontrar complicado el uso de un simple teléfono, puesto que en su mundo no existían.

Este Defecto puede ser superado con el tiempo y tras muchos juegos. Mientras tanto, sin embargo, resultará muy divertido.

Sonámbulo: (Defecto: 1 - 4 pts)

¿Magia? ¿Qué tontería es esa? Nadie en su sano juicio cree en la magia. Este es el siglo XXI. Tienes que estar chiflado para creer en esas cosas.

Desafortunadamente, tu personaje está chiflado. Sin embargo, su locura estriba en que no cree en la magia, independientemente de las evidencias que se acumulen frente a él. Tiende a racionalizarlo todo, y aunque se le pueda hacer entrar en razón temporalmente mostrándole una magia terriblemente vulgar, a la mañana siguiente atribuirá lo visto a un sueño extraño o a una dosis excesiva de ácido, no a una revelación asombrosa sobre la verdadera naturaleza de la realidad. Puede creer en los rayos láser y los cohetes de impulsión personal (eh, amigo, eso es ciencia), pero se niega a creer en todas esas tonterías acientíficas de campanas, libros, y velas. Por lo que a tu personaje se refiere, cualquier cosa que se salga del Consenso de la moderna sociedad tecnológica no es más que un cuento chino.

O, por el contrario, tu personaje no tiene ningún problema en creer en las hadas, los fantasmas, la magia y los hombres lobo, pero rehúsa creer en esa extraña cosa llamada ciencia. Una visión del mundo como esta resulta extraña para un habitante del mundo del siglo XXI, pero en cambio es perfecta para un visitante del siglo XVI.

Naturalmente, aunque la mente consciente de tu personaje sea completamente escéptica, su Avatar está completamente Despertado, y se muestra muy dispuesto a ayudarlo con magia y/o tecnología. Después de todo, sólo porque no creas que Dios vaya a enviar en tu socorro una hueste de ángeles montados en carrozas tiradas por caballos halados y de crines llameantes, no significa que no puedas rezarle para que lo haga...

El Defecto de un punto significa que no puedes realizar más que magia coincidental o super-ciencia. Tu mago no cree en la magia vulgar (de hecho, tu mago puede ser considerado un Durmiente frente a una de las dos). El de dos puntos significa que tu mago no cree en la magia o en la super-ciencia, y que cuenta como un Durmiente frente a los Efectos vulgares de cualquiera de las dos. Al doble del valor apropiado, tu mago es capaz de realizar magia y/o super-ciencia vulgares, pero cuenta como un Durmiente frente a sus propios Efectos. Mas aún, su incredulidad le lleva a construir alucinaciones con que esconder los verdaderos acontecimientos ("¿Qué significa eso de que los demonios lo llevaron al Infierno? Todo lo que yo vi era que arrojaba una de esas granadas de humo ninja y escapaba corriendo"). Así, el mago gana puntos de Paradoja cuando realiza magia vulgar, incluso en su sancta sanctorum.

Los Narradores deberían extremar la cautela a la hora de permitir este Defecto, evitando que los jugadores creen Tecnócratas que atraigan Paradoja extra sobre sus enemigos in sufriendo ellos mismos.

Amnesia: (Defecto: 2 pts)

Eres incapaz de recordar nada sobre tu pasado, tu mismo o tu familia. Tu vida es una pizarra en blanco. Sin embargo, tu pasado puede volver un día para perseguirte.

(Puedes, si lo deseas, coger hasta cinco puntos de Defectos sin especificar cuáles son. El Narrador se ocupará de los detalles. Durante el curso de la crónica, tú y tu personaje los descubriréis poco a poco). Puede utilizar sus diversas Habilidades pero no recuerda cómo ni cuándo las aprendió.

Territorial: (Defecto: 2 pts)

Tu mago es extremadamente protector de su Capilla, su Sanctasanctórum y todo lo que considera suyo. El personaje desconfía de extraños y es sobreprotector con sus invitados hasta resultar casi ridículo. Se vuelve loco si averigua que alguien ha estado en su habitación o, peor aún, revolviendo entre sus cosas, y es muy exagerado con las medidas de seguridad, las cerraduras especiales y ese tipo de cosas. Es probable que tu mago haya guardado bajo llave sus libros de magia que ya no recuerda cómo sacarlos, y sus amigos y compañeros de Capilla tendrán que asumir las consecuencias de este comportamiento. Si además es tímido, su comportamiento es todavía más peculiar. El mago se desviará de su camino para evitar el contacto con la gente y se encerrará en sí mismo como un ermitaño.

Cada vez que alguien viole las "cosas" mágicas de tu mago (robe una de sus posesiones, entre en un lugar sin permiso cuando él está allí, se líe con uno de sus familiares) deberás gastar un punto de Fuerza de Voluntad; de otro modo, tu mago montará en cólera y querrá vengarse.

Confuso: (Defecto: 2 pts)

Estás a menudo confuso, y el mundo te parece un lugar distorsionado y retorcido. A veces simplemente eres incapaz de verle sentido a las cosas. Necesitas interpretar este comportamiento todo el rato en parte, pero tu confusión se hace más frecuente cuando los estímulos te rodean (como cuando varias personas distintas te hablan al mismo tiempo o entras en una discoteca con la música muy alta). Puedes gastar Fuerza de Voluntad para superar los efectos de tu confusión, pero sólo temporalmente.

Poco Aguante: (Defecto: 2 pts)

Tu mago es de cólera fácil. Cada vez que alguien lo riña o grite, debes realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o contestará con furia en el mejor de los casos. Este Defecto resulta especialmente peligroso cuando se le combina con el Mérito Furia de la Batalla puesto que incrementa en dos la dificultad de la tirada para no sumergirse en la Furia de Batalla.

Olvidadizo: (Defecto: 3 pts)

Este Defecto no puede cogerse con el Mérito: Concentración. Aunque no olvidas cosas como los Conocimientos o las Técnicas, olvidas cosas como los nombres, direcciones y la última vez que meditaste. Para recordar cualquier cosa más que tu nombre y la localización de tu Capilla, debes hacer una tirada de Astucia o como último recurso, gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

Déficit en Habilidades: (Defecto: 5 pts)

Tu personaje no ha sabido (o no ha podido) desarrollar convenientemente sus aptitudes naturales, así que tienes cinco puntos menos de los normales para gastar en Talentos, Técnicas o Conocimientos. Por tanto, lo máximo que podrás llegar a gastar en la categoría elegida sería ocho puntos, y lo mínimo, cero. Naturalmente, siempre podrías utilizar puntos gratuitos para aumentar tus Habilidades en la categoría apropiada. Pero, en cualquier caso, la puntuación máxima que puedes tener al comienzo del juego en cualquier Habilidad de la categoría en cuestión será tres.

CONSCIENCIA

Sentidos Agudos: (Mérito: 1 - 3 pto)

Tienes un oído, vista, olfato o gusto especialmente fino. Las dificultades de todas las tiradas relativas al sentido en cuestión (ejemplo, Percepción + Consciencia para oír un débil ruido, gustar el veneno en la comida o ver a un atacante) se reducen en dos. Combinando con Efectos sensoriales (los Efectos de primer nivel), este Mérito permite al mago añadir un éxito adicional a su tirada. Por tres puntos todos los sentidos de tu mago son increíblemente agudos.

Temerario: (Mérito: 3 pts)

La fortuna sonrío a los valientes... y ciertamente tu mago es un valiente. En situaciones peligrosas o arriesgadas, tiende a comportarse como un héroe de ficción. Cada vez que tu mago acometa una acción particularmente peligrosa, como saltar de un tejado a otro en medio de una lluvia de disparos, o conducir entre dos coches ardiendo que acaban de colisionar, puedes lanzar tres dados adicionales, e ignorar un uno obtenido en la tirada. Para que sea considerada peligrosa desde este punto de vista una acción debe tener asignada una dificultad mínima de 8 y suponer el riesgo potencial de sufrir al menos tres niveles de daño. En el caso de acciones peligrosas extendidas, como rituales vulgares, la bonificación se obtiene al final de la tarea, no en cada tirada de la misma.

Ceguera al Color: (Defecto: 1 pto)

Sólo puedes ver en blanco y negro. El color no significa nada para tí, aunque eres sensitivo a su densidad, que percibes como tonos de gris. Vida 3 no puede reparar este problema, ¡porque no puedes concebir la naturaleza del color! Nota: la ceguera al color realmente indica una incapacidad para distinguir entre dos colores, pero hemos simplificado por la jugabilidad.

Duro de Oído: (Defecto: 1 pto)

Tu oído es débil. Las dificultades de todas las tiradas relacionadas con el oído se incrementan en dos. No puedes coger Oído Agudo con este Defecto.

Sentido Defectuoso: (Defecto: 1 pto)

Uno de los sentidos de tu personaje falla o está dañado. Quizá el personaje es duro de oído, tiene pocos receptores de sabor, es ciego al color, o miope. En todos estos casos sufres una penalización de dos a toda tirada que implique el sentido en cuestión. Huelga decir que no puedes elegir este defecto junto con el Mérito Sentidos Agudos referido al

mismo sentido.

Defecto Visual: (Defecto: 2 pts)

Tu vista es defectuosa. Las dificultades de todas las tiradas relativas a la vista se incrementan en dos. Este Defecto no es ni miopía ni hipertropía -es una forma menor de ceguera. No es corregible. Vida 3 puede arreglarlo por un tiempo, pero reparar la ceguera permanente requiere deshacerse del Defecto o atar el efecto a un foco (un visor, gafas...). No puedes coger Visión Aguda con este Defecto.

Sordo: (Defecto: 4 pts)

El Patrón natural de tu mago es sordo, y tu mago no puede oír. Todas las tiradas que implican el sentido del oído fallan automáticamente. Además, este Defecto incrementa la dificultad de la mayoría de tiradas de Alerta en al menos tres, puesto que tu mago debe recurrir a sus otros sentidos. Superar el Defecto con magia requiere el uso de complicados y prolongados rituales (y en la práctica, el gasto de puntos de experiencia).

Mudo: (Defecto: 4 pts)

Tu mago no puede hablar. Esta deficiencia es debida a una lesión física, una maldición, o una deformidad de nacimiento. Puedes comunicarte con el resto de los jugadores para describir las acciones de tu personaje, pero no puedes representar sus intentos de comunicación (si lo haces, el Narrador puede penalizarte con la concesión de menos puntos de experiencia). Puedes utilizar Lingüística para aprender lenguajes por señas. La magia de Mente puede ayudarte de forma limitada a superar el problema.

Ciego: (Defecto: 6 pts)

El personaje no puede ver de forma natural. El mundo del color y la visión le están negados. No puede siquiera realizar tiradas de Percepción que involucren a la vista, y sufre una penalización de al menos tres en todas las tiradas de Alerta a menos que se basen exclusivamente en otros sentidos. La dificultad de toda las tiradas de Destreza se incrementa en dos. El personaje debe apuntar sus Efectos de magia por medio del oído, Correspondencia o cualquier otro sentido mágico o mundano.

APTITUDES

Ambidiestro: (Mérito: 1 pto)

Tu mago es igualmente hábil con las dos manos. Nunca sufres penalizaciones por realizar tareas con una u otra mano, puesto que no tienes "mano mala". El personaje puede utilizar a la vez ambas manos para realizar dos acciones físicas sin necesidad de dividir su reserva de dados, pero puede sufrir penalizaciones por la dificultad de mantener la concentración (a discreción del Narrador), especialmente si las tareas son radicalmente diferentes o debe realizarlas en diferentes arcos de visión.

Hay muy poca gente verdaderamente ambidiestra. En situaciones de gran tensión, siempre debe asignarse una penalización por la dificultad de realizar acciones diferentes con las dos manos al mismo tiempo.

Aptitud Informática: (Mérito: 1 pto)

Tienes una afinidad natural con los ordenadores, así las dificultades de todas las tiradas de reparar, construir u operar con ellos se reducen en dos. Ésto es especialmente útil para los Adeptos Virtuales o los sirvientes de Iteración X.

Aptitud Mecánica: (Mérito: 1 pto)

Tienes facilidad natural para los aparatos mecánicos (esta aptitud no afecta a los aparatos electrónicos como los ordenadores). Las dificultades de todas las tiradas de dados relativas a comprender, reparar o usar cualquier tipo de dispositivo mecánico se reducen en dos. Sin embargo, este Mérito no te ayudará a conducir ningún vehículo.

Conductor Nato: (Mérito: 1pto)

Tienes una afinidad natural con la conducción de vehículos motorizados, tales como los coches, trailers de 18 ruedas e incluso tractores. Las dificultades de todas las tiradas peligrosas o que requieran maniobras difíciles se reducen en dos.

Magnetismo Animal: (Mérito: 1 pto)

Eres especialmente atractivo para otros. Recibes un -2 a tu dificultad en las tiradas de Seducción y Subterfugio. Sin embargo, ésto produce molestia a los de tu misma orientación.

Resistencia al Veneno: (Mérito: 1 pto)

Por una razón u otra, te has hecho resistente al veneno. Podría ser que seas naturalmente resistente, o que lleves años cultivando tu resistencia contra los venenos conocidos. Cuando tengas que hacer una tirada para reducir los efectos del veneno, reduce la dificultad en 3.

Lingüística Natural: (Mérito: 2 pts)

Tienes un don para las lenguas. Este Mérito no te permite aprender más lenguajes que lo que te permita tu puntuación en Lingüística, pero puedes añadir tres dados a tu Reserva de Dados para lenguajes (tanto escritos como orales). Este Mérito es común entre los magos de la Orden de Hermes y los Gitanos.

Absorbente: (Mérito: 3 pts)

Aprendes muy deprisa, y captas las cosas nuevas más rápido que la mayoría. Ganas un punto extra de experiencia al final de cada historia (no sesión de juego).

Arrojado: (Mérito: 3 pts)

Eres bueno arriesgándote, e incluso mejor sobreviviendo. Todas las dificultades se reducen en uno cuando intentas algo particularmente peligroso, y puedes ignorar un fracaso cuando saques "unos" en esas acciones (puedes cancelar un sólo "uno", como si

tuvieras un éxito adicional).

Equilibrio Perfecto: (Mérito: 3 pts)

Tu sentido del equilibrio ha alcanzado altas cotas mediante el aprendizaje o la herencia. Será muy raro que te caigas en toda tu vida. Puedes tropezar, pero siempre te incorporarás antes de perder pie o cogerte a algo.

Este Mérito funciona para cosas como el funambulismo, cruzar el hielo y trepar montañas. Todas las dificultades de tales acciones se reducen en 3. Sería muy difícil empujar o derribar a un personaje con este Mérito. Es muy apropiado para los Hermanos Akáshicos o los Maestros de Vida.

Polifacético: (Mérito: 5 pts)

Tienes una amplia reserva de técnicas y conocimientos variopintos adquiridos durante tus extensos viajes, tus trabajos, o simplemente porque sí. Automáticamente tienes un punto en todas las Reservas de Datos de Técnicas y Conocimientos. Éste es un nivel ilusorio, utilizado para simular un amplio abanico de experiencias. Si el personaje se entrena o gasta puntos de experiencia en la Técnica o Conocimiento, debe pagar el coste del primer nivel una "segunda vez" antes de subir la Técnica o el Conocimiento a dos.

Edad Temprana: (Defecto: 1 pto)

Comenzaste tu entrenamiento mágico o muy temprano, o muy tarde. Tal vez nadie te descubrió hasta que pasaste la edad usual de los estudiantes, pero el Maestro, por cualquier razón, eligió enseñarte igualmente. O tal vez algo en ti intrigó a tus maestros tanto que comenzaron tus estudios muy pronto (ver el Mérito: Prodigio). Esta diferencia de edad causa a la gente reaccionar de formas distintas.

Si eres más viejo que lo normal, puede que piensen que eres más poderoso de lo que eres (lo que puede darte dolores de cabeza) o pensar que bromeas. Si eres más joven, los estudiantes maduros pueden cogerte manía o no tomarte en serio. ("Tienes que estar bromeando. ¡Sólo es un crío!"). La dificultad de las tiradas Sociales se incrementa de 1 a 3 según las circunstancias de tu situación o de la persona con la que te enfrentas.

MÉRITOS Y DEFECTOS II

SOBRENATURALES

El Toque de la Naturaleza: (Mérito: 1 pto)

Tu paso hace crecer flores, y tu contacto provoca que de los árboles nazcan brotes. Tus manos son cálidas como el sol de la mañana, y tu presencia lleva el goce a los corazones. Un Mérito habitual entre los Verbena.

Magia Condicional: (Mérito o Defecto: 1 - 6 pts)

Hay algo en el mundo favorece o perjudica inmediatamente a tu magia. Quizá sus

conjuros funcionan particularmente bien contra los hombres, los martes, o después de una tormenta, o contra la gente que viste de negro. Quizá carece de poder para afectar a individuos que lleven cierta cosa consigo (una cinta roja, o una rama de serbal), o que sean algo determinado (los cristianos). Puede que alguien le otorgara poder sobre ellos o, por el contrario, que sea completamente incapaz de afectarlos debido a un juramento, o una maldición.

Las condiciones que afectan a tu mago pueden ser comunes, poco comunes, o excepcionales, y el valor del Mérito o Defecto corresponderá a la relativa rareza de la condición. Los costes básicos descritos en la siguiente lista asumen una modificación de tres puntos a todas las tiradas de Areté realizadas en las condiciones concretas. Por cada punto más o menos que dediques a este Rasgo, puedes ajustar la dificultad en uno.

Puntos Condición

1 punto Única: la Espada de Roland, la Matriarca de la Construcción MECHA, año bisiesto.

2 puntos Extraña como los pelos de una rana: miembros (actuales o antiguos) del Concilio de los Nueve, tu antiguo Mentor, cuando la luna está azul.

3 puntos Rara, pero no completamente inaudita: estelión, miembros de la realeza sueca, hombres lobo, cintas rojas o ramas de serbal, los días sagrados de los arcángeles.

4 puntos Especial: vírgenes, miembros de Iteración X, en medio de una tormenta.

5 puntos Normal: hierro forjado, plata, cristianos, cualquier miembro de las Tradiciones, un día de viento, tierra consagrada.

6 puntos Común como el polvo: hombres, cualquiera que haya sido bautizado, el color púrpura, bajo las nubes, los martes.

Vida Pasada: (Mérito: 1 - 5 pts)

El mago puede recordar una o más de sus encarnaciones pasadas. Este puede ser tan simple como un deja vu en los lugares conocidos por sus vidas pasadas, o tan complejo como una memoria vigil y consciente de ser otra persona. En términos prácticos, esto significa que el mago, y por tanto el jugador, sabe algo más sobre las situaciones que puedan contener las memorias muertas. El mago podría simplemente moverse por la ciudad natal de la vida pasada, o apartarse de su asesino sin saber porqué. Este es un buen Mérito para los jugadores principiantes; el Narrador puede decirles que algo que van a hacer es estúpido, peligroso o ambas cosas, porque incluso si su personaje no pudiera saberlo lógicamente, su vida pasada podría. Sin embargo, este Mérito no puede usarse para "recordar" Habilidades pasadas; el personaje sigue necesitando el Trasfondo de Sueño para hacer eso.

El Narrador puede, y debería, aprovechar la oportunidad para detallar una o más de estas pasadas personalidades con el jugador. A menos que la memoria sea muy detallada el personaje, y probablemente el jugador, no sabrá probablemente todo sobre ese pasado. Realmente, esta memoria a trozos es una rica fuente de ideas para historias,

particularmente si algunas de las vidas pasadas estuvo también despierta. Esto es bastante común para aquellos que tienen "almas viejas" y Avatares poderosos.

Puntuación Recuerdos

1 punto Recuerdos deja vu de una sola vida

2 puntos Recuerdos borrosos de una sola vida, y deja vu de varias vidas

3 puntos Recuerdos vagos de varias vidas y una o dos impresiones claras de una vida

4 puntos Varias impresiones claras de una o muchas vidas

5 puntos Una sucesión clara pero discontinua de recuerdos hasta la Edad Mítica, y más allá...

Truco de Salón: (Mérito: 1 pto)

Tu personaje es capaz de llevar a cabo a voluntad alguna pequeña magia, divertida o útil. Este truco no puede causar daño, o siquiera demasiada molestia; no es más que algo que permite al mago realizar una tarea sencilla, o una aptitud especial no demasiado importante. Puede ser la secular capacidad de conjurar un orbe de luz en la palma de tu mano o una llama en la punta del dedo. O tu personaje podría ser un ciborg, capaz de colocarse una bombilla o un piloto luminoso en la cabeza. Si tu mago utiliza a menudo algún sentido especial como la visión nocturna, podrías añadir el detalle de que sus ojos brillasen como los de un vampiro, permitiéndole ver incluso en medio de la oscuridad completa. Si tu personaje pertenece a la rama científica, podría emitir rayos X, o podría tener un puntero láser instalado en un dedo. En cualquier caso, para que este truco funcione, no es necesario que hagas tirada ninguna.

Narradores: este Mérito tiene el objeto de añadir color y ambientación al juego, no el de permitir que los jugadores astutos consigan ingenios de destrucción a bajo coste. Utilizando este Mérito, los jugadores pueden encender su pipa sin necesidad de mechero, hacer brotar una navajita o una simple garra de un dedo. Sí, podrías sacar un ojo con alguno de estos instrumentos, pero en términos de combate, la diferencia entre una navajita, una simple garra, y una uña normal bien afilada es sencillamente insustancial.

Amor Verdadero: (Mérito: 1 pto)

Has descubierto, y posiblemente perdido (al menos temporalmente) un amor verdadero. Sin duda, este amor proporciona gozo a una existencia tórrida carente normalmente de tales emociones superiores. Siempre que estás sufriendo, en peligro, o eres rechazado, el pensar en tu amor verdadero es suficiente para que ganes la fuerza para perseverar. En términos de juego, este amor te permite tener éxito automáticamente en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando estás intentando activamente proteger o acercarte a tu amor verdadero. Además, el poder del amor puede ser suficiente para protegerte de otras fuerzas sobrenaturales (a condición del Narrador). Sin embargo, tu amor verdadero puede también ser una molestia y necesitar ayuda (o rescate) de vez en cuando. Cuidado: éste es un Mérito más satisfactorio si se juega a lo largo de una

Crónica.

Médium: (Mérito: 1 pto)

Tu mago es un enlace natural hacia el Inframundo. Pese a que este Mérito no reduce la dificultad de la magia de Espíritu, significa que puede escuchar a los fantasmas de forma natural. Podría no verlos sin el uso de la magia adecuada, pero tienden a quedarse cerca de él, a hablarlo, a molestarlo, y a pedirle que haga cosas por ellos. Este talento puede resultar útil en ocasiones; los espectros suelen estar muy dispuestos a charlar con quienes pueden oírlos. Sin embargo, muestran la desagradable tendencia a realizar demandas, y si el personaje carece de la necesaria magia de Espíritu, puede ser difícil expulsarlos de vuelta a su mundo.

Avatar Circunspecto: (Mérito: 2 pts)

¿Que Avatar? Tu mago nunca ha visto su Avatar. De hecho, nadie lo ha visto jamás, como no sea que se refieran a su sombra, su reflejo, o a cualquier otra cosa que todas las personas (y los perros) tienen.

De hecho, el mago posee un Avatar, pero no está demasiado inclinado a las exhibiciones espectaculares. Como mucho, su Avatar es sencillamente su subconsciente.

El poseer un Avatar circunspecto no significa que tu personaje no experimente Búsquedas o Epifanías. Este tipo de eventos está fuertemente enraizado en la realidad. El mago puede sencillamente advertir que una serie de acontecimientos inusuales en el mundo físico lo conducen a una mayor iluminación, sin necesidad de entrar siquiera en un paisaje onírico. ¿Quién necesita sumergirse en paisajes de sueño para encontrarse a sí mismo?

Inmortal: (Mérito: 2 pts)

Tu personaje no envejece. Sencillamente. Puede que bebiera un elixir de las Eras Míticas, o que probase la Fruta Prohibida, o que comiese la manzana de las Hespérides, o que saborease el manjar prohibido de las sirenas. Quizá se le inyectaron los nanorreparadores definitivos de Iteración X o el simbiote de los Progenitores. Quizá su cuerpo está hecho de piedra o metal, inasequibles al paso del tiempo. Sea cual sea el caso, el único testimonio que el tiempo deja sobre él es la suma de sus cicatrices y la acumulación de conocimiento.

Sentido del Peligro: (Mérito: 2 pts)

Tienes un sexto sentido que te avisa del peligro. Cuando estés en peligro, el Narrador debe hacer una tirada secreta de tu Percepción + Alerta; la dificultad depende de la proximidad del peligro. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dice que tienes una sensación ominosa. Los éxitos múltiples pueden clarificar la sensación e indicarte la dirección, la distancia o la naturaleza del peligro. El Mérito es más fiable y específico que los efectos sensoriales de rango uno; se pueden combinar para crear un sistema de alarma aún más potente.

Afinidad con las Hadas: (Mérito: 2 pts)

Tu presencia no asusta a las hadas; es más, las atrae, y tú estas naturalmente acostumbrado a sus modos. Incluso puede que tengas un poco de sangre feérica. Las hadas amistosas pueden dejarte meditar en su círculo de vez en cuando (aunque sólo los dioses saben que efecto puede tener ésto a largo plazo...).

Ajeno al Vínculo de Sangre: (Mérito: 3 pts)

La sangre de los vampiros no puede esclavizar la voluntad de tu mago. No importa lo mucho que consuma, el temido Vínculo de Sangre no se anudará en torno a su cuello. Por la misma razón, es inmune al eterno enamoramiento de los besos de los incubos, y a la esclavitud provocada por Artefactos arcaicos con poderes de dominación del alma. Esta capacidad puede ser muy poderosa (tal vez demasiado para algunas crónicas) si se combina con el mérito Ghoul. Por tanto, si el jugador quiere ser un ghoul con libre albedrío, o poder llevar tranquilamente un anillo esclavizador de almas, o arrostrar a salvo cualquier otra situación en la que puede contar con los favores de un rey sin necesidad de jurarle lealtad, tendrá que pagar el doble de puntos por este Mérito.

Por otro lado, tu mago no debiera acostumbrarse a beber sangre de vampiro al azar. Los poderes robados a los muertos vivientes malditos por Dios suelen acarrear desagradables Resonancias.

Camarada Hombre Lobo / Vampiro: (Mérito: 3 pts)

Tienes un amigo, un aliado que resulta ser un hombre lobo o un vampiro. Aunque puedes pedirle ayuda en caso de necesidad, también puede pedirte a ti (después de todo, sois amigos...). Ni los tuyos ni los suyos aprecian la relación; si bien los magos tratan con otros Despertados a menudo, ambas partes mantienen una desconfianza saludable. Tu amigo no se convertirá en una batería andante de Quintaesencia para magos avariciosos. Tales relaciones a menudo acaban mal...

El Narrador creará el personaje en cuestión, y no revelará sus poderes y potencia.

Espíritu Mentor: (Mérito: 3 pts)

Tienes un guía y compañero fantasmal. Este espíritu es capaz de emplear ciertos número de poderes menores cuando realmente se esfuerza (ver Embrujado, más abajo) pero, normalmente, te beneficia con sus consejos. El fantasma es el espíritu incorpóreo de alguien que vivió una vez, quizá incluso alguien especialmente famoso o sabio. El Narrador creará el personaje fantasma, pero no revelará su potencia o sus poderes. Los Mentores de este tipo son verdaderos Mentores de magia, pero pueden ofrecer información especial para aspectos de la vida Durmiente que los magos han perdido u olvidado. (Si necesitas ayuda para crear el espíritu pulsa aquí).

Atajo Natural: (Mérito: 3 pts)

Tu mago es en sí un punto débil de la Celosía que separa los mundos. La dificultad de la magia para atravesarla es un punto menor para él, y los espíritus suelen reaccionar de forma amigable frente a él. Si logra encontrar un punto especialmente débil de la Celosía (con Consciencia o Espíritu 2), podrá atravesarla sin necesidad de recurrir a la

magia.

Avatar Manifiesto: (Mérito: 3 pts)

La mayoría de los Despertados sólo alcanzan a ver a su Avatar durante las Búsquedas (si es que lo ven alguna vez). Tu mago, en cambio, queda con él todos los días para tomar el té (eso cuando no lo tiene constantemente detrás de la oreja). El Avatar es completamente invisible para todos los demás (salvo quienes pueden leer su mente), a menos que elijas este Mérito en combinación con el Mérito Aliados, lo que te permite crear un cuerpo físico para tu Avatar. En este caso, tu Avatar podrá aparecer y desaparecer cuando le plazca. Si es destruido, sólo la cáscara física muere, no el Avatar (a menos que hayas elegido el Defecto Filacteria, en cuyo caso la forma del Avatar es inmune a todo daño físico, pero se manifiesta permanentemente. Si este es el caso, corre el riesgo de ser trasformada, raptada, etc).

Un Avatar no tiene por qué decir que es un Avatar, y sólo porque se encuentre confinado en el interior de una filacteria, no quiere decir que todo cuanto provenga de ella sean advertencias místicas pronunciadas por él. Un Adepto Virtual puede poseer un portátil como filacteria, pero a menos que hubiera escogido también el Mérito Avatar Manifiesto, los avisos para actualizar su antivirus no serían más que eso. De la misma manera, puede que tu Avatar se haya introducido en tu mejor amigo, pero eso no quiere decir que cada cosa que diga sea un mensaje de tu guía espiritual. Esto sólo ocurriría en el caso de que hubieras elegido el Mérito Avatar Manifiesto. E incluso en este caso, ¿por qué debería tu Avatar revelarte quien es verdaderamente?

Un Avatar manifiesto puede charlar contigo y con otras personas, de la misma manera en que lo hacen las inteligencias que aparecen en la Red para guiar a los Adeptos Virtuales y conversar con sus camaradas. Puede incluso materializarse para arengarte, luchar, impulsarte en una u otra dirección, o incluso buscarse una cita.

Inmune a las Tormentas: (Mérito 3 ó 5 pts)

Por alguna razón, las Tormentas de Avatar que recorren furiosamente la Celosía no afectan a tu personaje. Cuando tu mago atraviesa la barrera entre los mundos, no sufre daño alguno.

A cambio de cinco puntos, el mago puede proteger de manera similar a todos aquellos a quienes toca (incluyendo el contacto a través de Correspondencia) y quiere proteger deliberadamente.

Ambas versiones del Mérito son bastante insólitas. Puede construirse una cábala entera en torno a la habilidad de un personaje de atravesar sin problemas la Celosía. Se desconoce la razón por la que ciertos individuos son obsequiados con esta habilidad, y quienes lo son no muestran relaciones evidentes entre sí. Algunos magos que jamás han estudiado Espíritu descubren este poder repentinamente cuando se les arrastra contra su voluntad a la Umbra, mientras que otros, Maestros de Espíritu, nunca pueden llegar a conseguir algo ni remotamente semejante.

Magia Cíclica: (Mérito: 3 pts)

La magia de tu personaje está ligada a algún ciclo repetitivo y regular: la noche y el día, la luna, el sol, las mareas, el cambio del año, o incluso algo tan extraño como el precio del mercado del té en China (muy importante para un inversor del Sindicato). Así, las dificultades de la magia fluctúan hasta un máximo de tres, dependiendo del momento del ciclo en que te encuentres. Puedes estar ligado a la luna llena, la luna nueva, el ciclo del Toro o el ciclo del Oso. En cualquier caso, aunque la naturaleza cíclica de tu magia puede acarrear dificultades, resulta muy útil en determinadas circunstancias, al permitir que tu mago planifique sus rituales para coincidir con los momentos de su mayor poder.

Oráculo: (Mérito: 3 pts)

No, tu mago no es uno de los míticos magos que viven en una torre de marfil en la Umbra Oscura. Ni tampoco una compañía de software. No es más que un mago ordinario con la capacidad de entrever algunas cosas del pasado, presente y el futuro.

Cada vez que el Narrador determine que te encuentras en situación de percibir un signo o un portento, te pedirá que realices una tirada de Percepción + Consciencia, cuya dificultad vendrá establecida por lo enrevesado u oculto del presagio. Si tienes éxito, puedes entonces realizar otra tirada, esta vez de Inteligencia + Ocultismo, para interpretar lo que has visto (y en este caso la dificultad será determinada por la complejidad de tu visión). Todo intento de adivinación mágica realizado por tu personaje (generalmente con magia de Tiempo) tendrá su dificultad reducida en dos.

Afortunado: (Mérito: 4 pts)

La suerte está de tu lado. Puedes repetir una tirada fallida (incluso un fracaso), tres veces por narración (no por sesión). Pero sólo puedes hacerlo una vez por cada tirada concreta, y nunca en tiradas de magia (es decir, cualquier cosa que implique el uso del Areté o las Esferas).

Cambiaformas: (Mérito: 4 pts)

Por algún extraño giro del destino, tu mago está emparentado con un hombre lobo, hombre gato, hombre cuervo, hombre oso, o algún otro aún más extraño. La sangre de la transformación no se ha manifestado en su interior (al menos de la manera tradicional), pero sí que ha dejado su marca. Es inmune al Delirio (la locura que se apodera de todo aquel que vislumbra la forma intermedia de un licántropo), y tiene amigos dentro de la raza de sus parientes. Tener este Mérito no significa que tu personaje conoce secretos de la sociedad de los hombres lobo o que pueda caminar por lugares sagrados sin ser castigado, pero al menos otorga algunas ventajas impensables para otro humano normal. Si tu personaje es un hechicero, podrías aprender algunos Dones espirituales, y un Mago Despertado puede utilizar estos poderes mágicos inherentes sin miedo a la Paradoja. Sin embargo, no puede poseer Gnosis, la conexión innata con la naturaleza que todos los cambiaformas comparten.

Es probable que conozcas (o puedas aprender), algo sobre la cultura de este tipo de criaturas, e incluso podrías compartir con ellas contactos y aliados. Probablemente, la tribu de tus parientes sienta cierta simpatía por ti, y sus enemigos algún odio.

Espíritus Gemelos: (Mérito: 4 pts)

El Avatar de tu mago fue fragmentado, y ahora tienes un "hermano de alma" (igual en poder a tu Avatar, y muy similar en Esencia, Naturaleza y Conducta). Un gemelo, alguien de apariencia semejante, otro mago, o un completo extraño (posiblemente un Durmiente) puede poseer la otra mitad. Cuando estás en contacto con este hermano de alma (o hermano espiritual, en el caso de la Umbra) puedes compartir con él tu Quintaesencia (y él la suya contigo), podéis conjurar como si fuerais uno (es decir, utilizando las Esferas y el Areté mayores de cada uno), y ambos ganáis una reserva de Quintaesencia adicional igual a la suma de las fuerzas de ambos: la unión hace la fuerza. No obstante, esta reserva conjunta debe ser rellenada en un Nodo mediante meditación, al igual que toda reserva normal de Quintaesencia. Además, toda Paradoja ganada por uno de los hermanos de alma es ganada por los dos.

Con el primer punto de Correspondencia, tu personaje sabrá siempre dónde se encuentra su hermano del alma. Con el primero de Vida, será consciente de su estado de salud. Y con el primero de Mente, podrá compartir con él sus pensamientos. Si uno de los dos muere, el otro deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) si no quiere sufrir daño físico. Deberá esperar a la reencarnación de su espíritu gemelo para poder volver a compartir el poder. Los espíritus gemelos no son sencillamente Méritos ambulantes. Deben ser representados como personas vivientes. Lo ideal es que cada uno sea conducido por un jugador, Además, huelga decir que un mago no tiene porqué llevarse bien ni colaborar con su espíritu gemelo... son individuos diferenciados, no miembros de un club deportivo....

Sangre de Hada: (Mérito: 4 pts)

Aunque tu personaje no es un changeling, la herencia de esta raza corre por sus venas. Literalmente. La sangre feérica le permite caminar por el Soñar como si perteneciese al pueblo de las hadas. Aunque el hacerlo le expone al ataque de una quimera, también le abre las puertas a un mundo nuevo y maravilloso.

En términos feéricos, tu mago es un kinain, un mago con algún Glamour innato que puede aprender cantrips limitados alimentados por su propio poder (para más detalles, véase Changeling: El Ensueño y Los Encantados. O la Biblioteca Feérica). Si tu personaje es un falso mago, estos cantrips son una maravillosa adición a sus Sendas; si es un mago Despertado, son trucos inherentes que no atraen la atención de la Paradoja. Además, su puntuación de Banalidad que suele ser baja (de dos a cinco), y su presencia suele ser bienvenida en las cortes de las hadas. Naturalmente, este tipo de presente suele significar una implicación en los juegos políticos de las hadas, pero estos juegos pueden resultar maravillosos.

Toque Vital: (Mérito: 5 pts)

El poder de la Vida fluye en ti con fuerza preternatural. Esta fuerza es tal que, en efecto, todas las heridas no agravadas se te curan como si fueran un nivel menor; si estás Lesionado, te curarás en tres días lo que otros curan en una semana. Si estás Herido, te curas en sólo un día. Las Magulladuras desaparecen en una hora.

Si estás en perfecto estado de salud, puedes compartir tu vitalidad con otros mediante el

poder de tus manos. Cualquiera al que trates se cura en tu tasa acelerada, pero si la persona está malherida o tullida, requerirá meses de constante cuidado en cama. Si el poseedor de este don tiene práctica con la Esfera de Vida, puede curar heridas agravadas como si fueran no agravadas. Todas las dificultades de la magia de Vida para curar, crear, hacer crecer o afectar cambios positivos (reparar defectos congénitos, por ejemplo) tienen un -2 cuando usas las manos. Los Verbena consideran este Mérito la marca de un sanador natural, mientras que los Hijos del Éter piensan en ello como una mutación recesiva, aunque deseable.

Como malas noticias, tu sangre es particularmente deliciosa para los vampiros, siendo el doble de potente que la de muchos mortales, y tu te regeneras fácilmente. Los vampiros tienen nombres para personas como tú -"Cornucopia", "Refresco Grande", o simplemente "¡Mío!"-.

Atributo Legendario: (Mérito: 5 pts)

Tu mago posee un Atributo sobrehumano, algo en lo que tiene el potencial de superar los límites de lo humano. Aunque el Atributo no tiene necesariamente que ser superior a lo posible para un humano, existe la posibilidad de que mejore hasta superar los límites. Este don es raro y precioso, y mucha gente que posee la capacidad, no llega nunca a realizar todo su potencial.

Tu personaje tiene potencial para alcanzar, en su atributo legendario, una puntuación de seis puntos. Así, tu mago podría tener la Fuerza de Hércules o la Inteligencia de Occam. El Mérito no confiere automáticamente la puntuación; debe ser comprada con puntos de Atributos, gratuitos o de experiencia.

Junto al potencial inhumano, alguna capacidad milagrosa acompaña al Atributo. Por ejemplo, un mago con Resistencia legendaria podría tener la posibilidad de absorber cualquier tipo de daño, o un mago con Astucia legendaria podría adelantar automáticamente un lugar en el orden de iniciativa todos los turnos. Generalmente este poder funciona automáticamente, y siempre depende de la aprobación del Narrador. Su potencia depende de la puntuación actual del personaje en ese Atributo, así que un personaje con una Resistencia legendaria de 1 podría poseer un poder legendaria muy débil que iría creciendo con el tiempo y la experiencia.

Este Mérito, potencialmente abusivo, no es adecuado para todo tipo de jugadores ni para todo tipo de crónicas.

Avatar Fragmentado: (Mérito: 5 pts)

Aunque no necesariamente débil, el Avatar de tu personaje ha sido roto en pedazos. El mago posee un fragmento (tu puntuación de Avatar, comprada al coste normal para ese Trasfondo), y las otras piezas están diseminadas por el mundo. De todas formas, lo que ha sido roto puede volver a reunirse, al menos en este caso. Si la vida y las Búsquedas de tu personaje le llevan a encontrar otros fragmentos de su Avatar, podrá mejorar la puntuación del Trasfondo después de comenzar el juego.

Los otros fragmentos de tu Avatar pueden encontrarse diseminados por el cosmos, custodiados en agujeros secretos extradimensionales, con esfinges y otras criaturas para

guardarlos, o pueden ser parte de una filacteria, de la cual posees una o más piezas. Por ejemplo, quizá el Avatar de tu mago se encuentra contenido en diez anillos, de los cuales posees tres (por tanto su puntuación de Avatar es 3), pero debe localizar e intentar arrebatarle el resto a quienes los poseen. O quizá los otros fragmentos son los Avatares de otros magos, y para sumarlos a los tuyos, debes matarlos. En este caso, es una pena que esos magos pretendan también completar su propio Avatar...

Concibe las razones y naturaleza de la fragmentación de tu Avatar junto al Narrador, y establece con antelación lo que tu personaje debe hacer para recuperar las piezas perdidas de su espíritu.

Esfera Natural: (Mérito: 5 pts)

Para tu mago es más fácil de lo normal el uso de una de las Esferas de poder mágico. Por la razón que sea (talento de nacimiento, herencia poderosa, otras vidas, un trato concluido con alguna criatura sobrenatural, etc) posee una innata afinidad con alguna clase de magia. Comenzó a aprenderla rápidamente, y ahora progresa a toda velocidad.

En el momento de la creación del personaje, elige una Esfera. A partir de entonces, pagas sólo las tres cuartas partes de los costes normales para comprar rituales, niveles o cualquier mejora semejante relacionada con la Esfera. La Esfera natural (que sólo puede ser una) debe ser declarada al crear el personaje.

Ghoul: (Mérito 5 pts)

En algún momento de su vida, tu personaje fue alimentado con la sangre de un vampiro, y probablemente quedó esclavizado como resultado de ello. De alguna manera, consiguió liberarse, pero la sangre de su señor le ha otorgado parte de su poder. El personaje posee algún conocimiento de la sociedad vampírica, envejece lentamente, y logra un éxito automático extra en cualquier tirada de Fuerza que intente (lo que incluye infligir un dado extra de daño en todos los ataques realizados cuerpo a cuerpo). Si en tu juego se integran reglas de Vampiro: La Mascarada, entonces el personaje posee una reserva de sangre, un punto de Potencia, y la capacidad de comprar y utilizar ciertas Disciplinas, especialmente Potencia, Fortaleza, y los poderes preferidos de su Señor.

Sin embargo, este poder no viene solo. Tu mago debe seguir consumiendo sangre de vampiro con cierta regularidad. De otro modo, sus poderes adicionales se desvanecerán, y continuará el resto de su existencia anhelando miserablemente el dulce sabor de la esencia de su Señor. Si llega a revertir (es decir, si pasa un mes o más sin probar la sagrada Vitae) perderá para siempre su fuerza sobrenatural (y sus Disciplinas), a menos que reciba el Abrazo y se convierta en un vampiro, lo que le costaría su alma y su Avatar.

No olvides que alimentarse de sangre maldita de la Prole de Caín posee ciertos efectos perjudiciales: un mago gana un punto tanto en Resonancia Entrópica como en Resonancia Estática la primera vez que se convierte en un Ghoul. La imposibilidad de envejecer causa problemas a las Búsquedas. Las penalizaciones concretas quedan a elección del Narrador, pero en general, el mago tiende a fracasar en sus Búsquedas, debido a su naturaleza estática, y a las anomalías de la Maldición.

Ángel Guardián: (Mérito: 6 pts)

Alguien o algo cuida de ti y te protege del daño. No tienes idea de quién o qué es, pero sabes que alguien cuida de ti. En tiempos de necesidad, puedes tener protección sobrenatural. Sin embargo, uno no puede depender nunca de su ángel guardián. El Narrador debe decidir porque te vigilan y quien te vigila (no necesariamente un ángel, a pesar del nombre).

Avatar Aliado: (Mérito: 7 pts)

Tu mago es un eslabón en un ciclo de reencarnación. No obstante, lo extraño en el paso de tu mago a través de este ciclo de vida-muerte-nacimiento es el hecho de que su Avatar esté conectado a otro. Este fragmento se sumerge también en el ciclo de reencarnación, sigue al Avatar de tu mago a través de cada sucesiva encarnación, y a menudo retiene recuerdos de sus vidas anteriores.

En términos de juego, cuentas con un compañero vivo cuyo Avatar está enlazado al tuyo. Puede que no conserves demasiados recuerdos de tus pasadas vidas, o que tu compañero no este Despertado, pero él sí que posee recuerdos y conocimientos de las encarnaciones pasadas. Así, el compañero de tu mago puede recordarle ciertas cosas, o enseñarle otras. Piensa en Corum y Jhary-a-Conel.

El aliado es creado por el Narrador. A menos que elijas el Trasfondo Aliados, tu compañero no posee capacidades especiales, aparte de estar vinculado al ciclo de tu personaje, y recordar el pasado.

Doble Tradición: (Mérito: 7 pts)

Tu mago ha sido educado en la sabiduría de dos Tradiciones. Lo más normal es que haya sido uno de los Seres Huecos que estudiaba en poco de esto y un poco de aquello, y que haya construido un cuerpo teórico propio como mezcla de lo mejor de otros. O quizá fue Despertado por un mago de una Tradición, y estudió con uno de otra, bajo cuya tutela experimentó una segunda Epifanía. La principal ventaja es que tu mago desarrolla su conocimiento de las Esferas especializadas de ambas Tradiciones con mayor facilidad (esto es, al coste reducido propio de cada Tradición). Además, muestra una notable amplitud de miras respecto a los focos, y puede utilizar los de ambas Tradiciones indistintamente (aunque las penalizaciones para focos únicos se aplican también en su caso). Si, por ejemplo, un mago de Hermes pierde su sello de Salomón especialmente grabado, tendrá que ingeniárselas para conseguir otro, o apoyarse completamente en los de la otra Tradición.

Fe Verdadera: (Mérito: 7 pts)

En medio de un mundo de horror e incredulidad, tu mago mantiene un resquicio de resplandeciente fe. Alimenta una fuerte creencia y un gran amor por el Todopoderoso que gobierna el universo (llámesele Alá, Dios, el panteón Hindú, o incluso fe en que todo acabará por arreglarse).

El personaje posee un Rasgo de Fe. Este Rasgo se suma a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y otorga un dado adicional de contramagia. Es prácticamente imposible ganar

más Rasgos de fe. Pero incluso este único Rasgo indica una casi insuperable generosidad de espíritu. Para mantener su fe intacta, el personaje debe conducirse con la más estricta observancia de las normas que la alimentan. Aquellos que tratan a menudo con él advertirán pronto que es alguien especial, devoto e iluminado de manera poco habitual en este mundo cínico, y el personaje debiera sostener los más elevados principios espirituales de su fe. Es posible que dos fieles sean antagonistas (quizá dos honrados soldados de Dios), pero resulta sumamente raro. La mayoría de los fieles está lleno de compasión, honestidad y un amor abrumador hacia el conjunto de la creación.

De vez en cuando, tu personaje será capaz de hacer milagros alimentados por el poder de su fe; los detalles exactos de esta magia inherente serán establecidos por el Narrador. Por desgracia, este tipo de proezas agotará por un tiempo tu fe hasta que puedas reafirmarla (en la práctica, disminuyendo la puntuación de Fe). Los milagros de esta índole, surgidos de alguna fuente desconocida, no convocan a la Paradoja. Quizá sí que haya un poder benevolente que se cuida del universo.

Ecos: (Defecto: 1 - 5 pts)

Tu mago manifiesta con claridad marcas tradicionalmente asociadas con lo sobrenatural. Pueden ser pequeños detalles, como carecer de sombra, o cosas más graves, como estar envuelto en un aura siniestra. Quizá la leche se corta, los espejos se rompen, en su presencia.

Utiliza alguna superstición asociada con la herencia de la Tradición de tu mago. El Narrador determinará el valor del Defecto en función de la gravedad de los problemas sobrenaturales.

La Marca del Diablo: (Defecto: 1 pto)

En algún momento de su pasado, tu personaje hizo un pacto con un demonio o diablo, y absorbió su maléfico poder, quedando por ello marcado. La mancha (conocida como "el pezón de la bruja") es oscura, y tiene un aspecto enfermo, pero es insensible al dolor. En los siglos pasados, los "puntilladores de brujas" de la inquisición probaban esas marcas con alfileres especiales antes de quemar a los Infernalistas en la picota. En la actualidad, pocos son los capaces de reconocer estas marcas como lo que realmente son, y la mayoría de las personas las toman por alguna clase de marca de nacimiento. Pese a su nombre, "pezón", pueden aparecer en cualquier parte del cuerpo del mago.

El lado bueno es que si posees un familiar demoníaco, puede absorber Quintaesencia directamente del tercer pezón de tu personaje (por lo que, dado lo habituales que son los gatos como familiares demoníacos, es una suerte que sea insensible al dolor).

Imagen distorsionada: (Defecto: 1 pto)

La imagen de tu personaje no es como debería ser... o sea, como él. Puede que sus sombra haga gestos obscenos a su espalda o que muestre la forma de su otr yo, y que su reflejo le haga burla en el espejo o revele a sus compañeros que, en realidad, es un dragón o algún otro horror extradimensional que está de vacaciones en la Tierra. Peor aún, este problema se extiende a todo tipo de equipos audiovisuales y aparatos por el estilo creados por artistas de talento particular. Sin embargo, puesto que dichos artistas

ya tienen problemas para ver al mago como lo que realmente es (o se cree que es), este Defecto no es un problema tan grave como el de que las cámaras de seguridad del centro comercial muestren que Shiva el Destructor está en "los almacenes del hogar", pasillo 6.

Rareza: (Defecto: 1 pto)

La realidad es ligeramente más extraña para ti. Una vez por sesión de juego, el Narrador elegirá una de tus Esferas, elegirá un Efecto al azar y tirará para un efecto coincidente raro. Si la tirada tiene éxito, pasará algo inusual relacionado con la Esfera, sin razón aparente. Por ejemplo, Mente 3 podría causar que un mago recibiera la visita de un perro telepata, oyera estaciones de radio mejicanas en su cabeza o captara pensamiento al azar de un asesino en serie. Si la tirada falla, no ocurre nada. Si la tirada fracasa, la Paradoja cae sobre el mago, acercándole más al Silencio. Este Defecto puede alterar el tono de una campaña; por tanto, permitir que un personaje lo coja no requiere solo el permiso del Narrador, sino también de los otros jugadores del grupo.

Lengua de Bardo: (Defecto: 1 pto)

Extrañamente, tu personaje suele decir la verdad, Esto es, lo que dice, tiende a ocurrir. Este Defecto no representa una capacidad de maldición o bendición, ni ninguna clase de poder que pueda ser invocado conscientemente (semejante a los Efectos de Tiempo 2). Por el contrario, al menos una vez por narración, una perturbadora verdad referente a cualquier situación actual se manifestará en la cabeza de tu personaje, y surgirá de su boca. Para evitar la entonación de la profecía, el poseedor de este "don" tendrá que gastar un punto de Fuerza de Voluntad, y sufrir un nivel de daño contundente por la tensión de mantenerse en silencio (a menudo tendrá que morderse la lengua, literalmente).

Maldito: (Defecto: 1 - 5 pts)

Has sido maldecido por alguien o algo con poderes mágicos o sobrenaturales. Esta maldición es específica y detallada. No puede ser disipada sin esfuerzos extremos, y puede ser mortal. Algunos ejemplos son:

Puntos Efecto

1 punto Si dices un secreto que te ha sido confiado, tu traición te hará daño de alguna forma.

2 puntos Tartamudeas incontroladamente cuándo intentas describir lo que has visto u oído.

3 puntos Las herramientas a menudo se rompen o funcionan mal cuando tú las usas.

4 puntos Estás condenado a enemistarte con aquellos a los que más aprecies (así que hagas lo que hagas, no te acerques mucho a otros personajes).

5 puntos Todos tus logros o adquisiciones, inevitablemente se marchitarán y fracasarán de alguna forma.

Componentes Cruciales: (Defecto: 2 - 5 pts)

Tu mago necesita perentoriamente algún componente para realizar su magia (aparte de la magia misma). Este componente puede ser algo raro o esotérico, como los diamantes, o el ectoplasma fantasmal, o quizá algo común y fácil de conseguir, como alcohol, la

cólera o la electricidad. Sin este componente crucial, su magia es ineficaz. Y si el componente no puede ser incluido en la conjuración de alguna manera.... oh, bien. Tendrás que idear otro Efecto.

Este Defecto no representa meramente la dependencia de los Tecnomantes en sus dispositivos científicos y principios científicos. Un Adepto Virtual no necesita una computadora para realizar sus cálculos. Si fuera necesario, podría utilizar una regla de cálculo, un lápiz y un papel, o incluso realizarlos con la cabeza. Sólo le llevaría más tiempo. Pero el Doctor ¡Va-Voom! necesita combustible diesel para hacer funcionar sus Dispositivos, y si trata de adjuntarles un panel solar o un motor de protones de éter, sencillamente no funcionarán... o al menos no lo harán para él. La sustancia en cuestión no tiene porqué obtenerse directamente de la fuente (la luz de la luna puede ser atrapada en gemas lunares, y el agua bendita puede ser embotellada) pero debe ser almacenada de manera correcta, utilizando los rituales, métodos, o equipos precisos (las gemas lunares deben ser conservadas en una bolsa de terciopelo negro, sin que llegue a rozarlas un solo rayo de sol, y el agua bendita debe ser guardada en frascos especialmente bendecidos).

Defecto Componente crucial

2 puntos luz de sol, huevos, ectoplasma, aceite de motor, aspirina, té, electricidad, emoción...

3 puntos velas de cera de abeja, sangre, lavanda fresca, polvo de tumba, agua bendita, furia, residuo espectral...

4 puntos la sangre de una virgen, hachís, humanos muertos, oro, amor platónico, las llamas del infierno...

5 puntos diamantes, humanos vivos, orquídeas raras, rayos, goce trascendente, las lágrimas de un ángel, cualquier variedad de Tas (independientemente de su Resonancia)...

Marcas Primordiales: (Defecto: 2 pts)

Puede que el Avatar de tu personaje posea la Esencia Primordial, o que sea algún tipo de tótem o dios de leyenda, o sencillamente puede que sirva a un poderoso espíritu que haya grabado su símbolo sobre él. Si el tótem es un animal, el personaje asemeja de tal manera a dicha bestia que mucha gente que ni siquiera lo conoce le llama "Oso", "Ratón", o "Cuervo". Si el Avatar es algún dios o héroe bien conocido, tu personaje tiene la apariencia que la gente esperaría de él, incluyendo sus deformidades particulares (aunque en este caso ganas los puntos apropiados por los Defectos particulares). Cualquiera puede adivinar su naturaleza con una simple mirada, lo que puede resultar peligroso si el Avatar tiene un enemigo legendario (como suele ocurrir). El tótem o Avatar requerirán además del personaje que proteja a los de su especie o que lleve adelante sus planes inconclusos.

Como alternativa, tu personaje podría ser el descendiente alguna casa famosa o infame: Pendragon, Murasaki, Bacon, Bathory, Borgia o La Vay. Además del nombre de la familia, ha heredado su apariencia. Los estudiantes de Historia lo reconocen en cuadros de matadores de dragones, o de vencedores del Diablo, o en los retratos de aquellos que asesinaron familias enteras o se bañaban en la sangre de las vírgenes.

Por otro lado, su apariencia podría sencillamente remendar la que uno podría esperar de un miembro de su profesión. Quizá tiene el pelo rojizo y los ojos verdes de una bruja

irlandesa, los ojos pálidos y la piel oscura de un hechicero árabe, las pobladas cejas y alargados dedos de un licántropo, o los ojos de un intenso amarillo, o un verde esmeralda, o un violeta resplandeciente, propios de uno del pueblo de las hadas. Los estudiosos de lo sobrenatural reconocen fácilmente estos signos, y, por tanto, tu mago puede convertirse con relativa frecuencia en la víctima de cazadores de brujas. No obstante, esta misma apariencia puede otorgarte un mayor estatus entre las brujas, licántropos, hadas, u otras criaturas sobrenaturales apropiadas.

Embrujado: (Defecto: 3 pts)

Estás perseguido por un fantasma que sólo tú (y los Mediums) pueden ver y oír. Le desagradas y disfruta haciéndote la vida imposible insultándote, regañándote y distrayéndote, especialmente cuando necesitas estar calmado. Tiene también cierto número de poderes menores que puede usar contra ti (una vez por historia cada uno): esconder pequeños objetos; producir un escalofrío a otros, haciendo que se irriten contigo fácilmente; causar un zumbido en tu oído o el de otros; mover pequeños objetos como un cuchillo o una pluma; hacerte tropezar; o hacer ruidos inquietantes, como cadenas arrastrándose. Gritarle puede hacer que se vaya, pero confundirá a los que estén contigo. El Narrador posiblemente personificará al fantasma para hacerte las cosas más frustrantes. (Si necesitas ayuda para elaborar un espíritu, pulsa aquí).

Inepto en una Esfera: (Defecto: 5 pts)

Por alguna razón, tu mago se muestra completamente incapaz con alguna clase de magia. Puede que esté pagando una deuda kármica, o se encuentre en pugna con algún concepto metafísico. Puede que en una pasada vida introdujese su conocimiento en un objeto determinado, y todavía no haya dado con él en esta encarnación.

Este Defecto actúa como el inverso de Esfera natural. Toda mejora en una Esfera determinada (elegida en el momento de la creación del personaje) cuesta 1/4 de puntos más de lo normal (redondeando hacia arriba). Si vas a elegir este Defecto sólo puede ser elegido una vez, y la Esfera deberá ser escogida en el momento de la creación del personaje.

Sino Aciago: (Defecto: 5 pts)

Algún terrible sino pende sobre tu personaje, y lo que es peor, él lo sabe. Morirá de forma espantosa, o quizá lo aguarda una eternidad de sufrimiento. Puede que tuviera una visión de su propio Gilgul, o que se viera a sí mismo penetrando en un Redaño de los Nefandos. En todo caso, el personaje no podrá escapar a su destino, que podría presentarse mucho antes de lo que espera. Ocasionalmente, una situación le recordará a t mago la futilidad de su existencia. Deberás gastar un punto de Fuerza de Voluntad para sobreponerte al pesimismo, o de lo contrario sufrirás una penalización de un dado a todas tus tiradas durante el resto del día. Sólo el Narrador conoce la naturaleza exacta de este destino, y le compete a él determinar cómo y cuando se manifestará. (Se recomienda ser amigo del Narrador):

Filacteria: (Defecto: 7 pts)

Históricamente, la palabra "filacteria" designaba a las tiras o cintas que los antiguos

llevaban atadas en los brazos y de las que pendían cajas que contenían pasajes de las Sagradas Escrituras, sutras, algún talismán de poder divino o una porción de poder divino o una porción del alma del poseedor. Los magos, por su parte, llaman filacteria a un recipiente que contiene el poder para hacer magia. En este caso, el Avatar de tu mago existe en el plano físico, contenido en algún objeto o lugar, o imbuido en una criatura o persona (como el familiar del mago o algún aliado) o incluso una parte de su cuerpo. En raras ocasiones puede estar contenido en algún concepto nebuloso, como una línea de sangre, una sociedad secreta, o una religión. La parte buena es que la criatura se encuentra en contacto contigo a través de Correspondencia (lo que significa que puedes sentir dónde se encuentra permanentemente a menos que alguna barrera mágica perturbe la conexión). Teletransportar tu anillo filacteria fuera de tu dedo o hacer que dejes caer tu espada filacteria es tan factible como teletransportar un dedo lejos de tu mano y obligarte a cercenar tu propio brazo. La parte mala es que debes estar en contacto físico con ella siempre que quieras realizar tu magia, aunque este contacto físico se produzca a larga distancia, como la conexión que un Adepto Virtual realiza vía módem con el superordenador de su dormitorio. Más aún, cuando se te contempla resulta muy obvio el papel que el objeto en cuestión juega en tus empeños mágicos. Si la filacteria de tu mago es una vara, tu mago debe blandirla y agitarla con fuerza durante las invocaciones; si es una corona, debe llevarla en la cabeza siempre que desee realizar cualquier tipo de magia.

Si la filacteria de tu mano le habla como un Avatar, debes elegir también el Mérito Avatar Manifiesto. Si es un objeto, deberás probablemente hacer de él un foco único. Como cualquier foco único, una filacteria puede ser reparada o recuperada si resulta dañada, destruida o robada.

Si tu mago se ve separado de su filacteria, puedes realizar una tirada de Percepción + Consciencia para sentir los alrededores del lugar dónde se encuentre, dependiendo de cómo puede la filacteria sentir las cosas. Si es un ser animado (un gato, o una mano cortada pero todavía funcional) hará, además, todo lo posible para volver junto a ti (y también podrá sentir dónde se encuentra el mago).

Del mismo modo, si tu Avatar ha sido imbuido en un lugar, como el Bosque Real de Dean o la capilla de San Francisco, alejarlo de ti, al menos físicamente, resulta tan difícil como teletransportar un bloque de pisos a Estambul. Si es el mago es que resulta alejado, la conexión con ella lo guiará de vuelta. En estos casos, cuando la filacteria es un lugar, el Avatar se funde con el Padre Ciudad del área. Esto es, el Avatar se hace uno con el espíritu tótem de la región en cuestión. (el Emperador Norton en San Francisco, Belle en Atlanta, un cierto ratón con marca registrada en Disneylandia...).

La puntuación de tu Avatar debería estar a la par con la importancia de la valía de tu personaje. Los lugares salvajes, como los bosques, los desiertos, los ríos e incluso los océanos pueden ser enlazados de manera similar con un personaje, aunque en este caso, el mago debe estar en ellos o sobre ellos para poder realizar su magia. Sí, el océano Pacífico es inmenso, pero si resulta ser la filacteria de tu mago, su conexión con él terminará en el mismo momento en que ponga un pie sobre la tierra. Hablando de forma general, no es tanto el tamaño como el área lo que importa, como su identidad. La Reina de los Ángeles puede controlar la mayoría de la ciudad de Los Ángeles, pero existe una diferencia de identidad entre Hollywood y Malibú.

Si la filacteria de tu mago es un lugar, el Narrador puede permitir que utilice su magia en ciertos lugares o áreas conectados a él. Un mago cuyo Avatar fuera Hashberry podría realizar probablemente magia en otras partes de San Francisco, con dificultades crecientes a medida que se alejase de Haight, y otros Avatares más poderosos podrían probablemente realizar magia en tierras extranjeras conectadas de alguna manera a su espíritu.

Por fin, si la filacteria de tu mago es un concepto con una manifestación física o temporal, como por ejemplo la Iglesia Católica Romana, Iteración X, el Sabbat o las Navidades, puedes utilizar tu magia siempre que tu mago sea un miembro aceptado de la institución. Los símbolos que la representan pueden ser destruidos, naturalmente, lo que privaría al mago de su poder durante algún tiempo, pero pueden ser reemplazados.

En este caso, el mago pierde la conexión con su Avatar si es excomulgado, desterrado, obligado a colgar los hábitos, despedido, o de cualquier manera expulsado. Por tanto, los miembros de una organización con este Defecto suelen ser sumamente leales. Si la organización o el concepto es destruido, el Avatar lo es también, pero ninguna organización puede ser destruida completamente hasta que todos sus miembros mueren o renuncian a su lealtad. Cuando la filacteria de tu mago es un concepto, él es el protector del concepto.

Si un personaje con una filacteria llega a morir, su Avatar puede o no liberarse, a discreción del Narrador. Si no se libera, permanece donde o como está esperando a que el mago se presente para reclamarlo en su próxima encarnación.

LAZOS MÁGICOS

Favor: (Mérito: 1 - 3 pts)

Un Maestro te debe un favor por algo que o tú o tu Mentor hicisteis por él. La cuantía del favor depende de los puntos que gastes. Un punto representa un favor relativamente menor, mientras que tres puntos indicarían que el Maestro probablemente te debe la vida.

Mentor Prestigioso: (Mérito: 1 pto)

Tu Mentor tenía o tiene una alta Posición en tu Tradición, y ésto te ha dado un honor peculiar. Muchos te tratan con respeto como resultado, mientras que algunos sólo sienten desprecio por ti, pensando que no eres nada comparado con ellos. Este prestigio puede ayudarte mucho cuando trates con ancianos acostumbrados a tu Mentor. Incluso puede que los contactos de tu Maestro se te acerquen ofreciéndote ayuda. Aunque tu Mentor puede que no tenga contacto contigo, el hecho de tu aprendizaje te ha marcado para siempre.

Reputación: (Mérito: 2 pts)

Tienes buena reputación entre los Magos de tu Tradición. Ésto puede ser tu propia reputación, o puede derivar de tu Mentor. Añade tres dados a todas las Reservas que incluyan el trato social con otros de tu Capilla o Tradición. Un personaje con este Mérito no puede coger el Defecto: Notoriedad.

Enemigo: (Defecto: 1 - 5 pts)

Tienes un enemigo, o tal vez un grupo de enemigos. Alguien quiere hacerte daño. El valor del Defecto depende de como sean de poderosos esos enemigos. Los enemigos más poderosos (maestros o ancianos vampiros) serían Defectos de 5 puntos, mientras que alguien cercano a tu propio poder valdría sólo un punto. Debes decidir quién es tu enemigo, y como te ganaste esa enemistad en primer lugar.

Aprendizaje Erróneo: (Defecto: 1 pto)

Tu Mentor era malévolo y te lo enseñó todo mal sobre la sociedad mágica. Tus conceptos sobre la política de la Capilla son todos erróneos, y tus defectos de creencia seguro que te meterán en un lío. Con el tiempo, tras muchas duras lecciones, puedes superar este mal comienzo (el Narrador te dirá cuando). Pero hasta entonces, seguirás creyendo en lo primero que te dijeron, no importa cuánto intenten otros "convencerte" de lo contrario.

Mentor Infame: (Defecto: 1 pto)

La gente desconfiaba de y tenía manía a tu Mentor, y a lo mejor aún pasa. Como resultado, desconfían de ti y te tienen manía. Esta es una carga pesada, y no fácil de resolver.

Mentor Loco: (Defecto: 1 pto)

Tu Mentor ha perdido totalmente la cabeza respecto a la realidad, y se ha perdido en el Silencio o es un loco peligroso. Cualquier error cometido por tu Mentor puede afectar a tu reputación, y algunos de los peligrosos esquemas de tu mentor puede que te incluyan. Este Defecto no se aplica a los Merodeadores.

Mentor Resentido: (Defecto: 1 pto)

Tu Mentor te tiene manía y te quiere mal. Dada la menor oportunidad, tu Mentor intentará hacerte daño, y puede incluso atacarte si le provocas. Los amigos de tu Mentor también trabajarán contra ti. ¡Buena suerte!

Mentor Diabólico: (Defecto: 2 pts)

Tu Mentor está implicado en actos que pueden causar un tremendo alboroto. Puede que esté ignorando los Protocolos a propósito, causando barullo con magia vulgar y con la Paradoja, tratando con Nefandos o torturando a los Tecnomantes capturados. Mucha gente va tras la piel de tu Mentor, y tu piel puede ser medida con la misma vara.

Notoriedad: (Defecto: 3 pts)

Tienes mala reputación entre tus pares; tal vez has violado demasiado los Protocolos, o perteneces a una Capilla impopular. Tienes una penalización de dos dados a todas las tiradas sociales relacionadas con magos asociados. Un personaje con este Defecto no puede coger el Mérito: Reputación.

SOCIEDAD DURMIENTE

Lazos con el Mercado Negro: (Mérito: 1 - 5 pts)

Tienes lazos especiales con la red comercial ilegal, lazos que te ayudan a encontrar equipamiento difícil. Este Mérito añade un +1 dado por punto a tu tirada de Callejeo cuando intentas, por ejemplo, obtener armamento ilegal. Las dificultades de dichas tiradas dependen del Narrador (típicamente 7 o más). El coste en puntos refleja como de "metido" estás. El Narrador puede dejarte usar tus contactos en el Mercado Negro durante el juego para proporcionarte equipo necesario o útil. Tales conexiones no están simplemente a mano cuando las necesitas -¡esas cosas no son baratas!-. Depende del Narrador determinar la cuantía, calidad y disponibilidad del equipo. Es libre de negártelo completamente si las conexiones desequilibrarían el juego.

Puntos Descripción

1 punto Pequeños objetos: munición, placas identificativas de nivel bajo, buen software.

2 puntos Objetos moderados: pistolas, software de alta tecnología, munición especial.

3 puntos Objetos curiosos: coches antiguos, explosivos, armas automáticas.

4 puntos Objetos difíciles: armas pesadas, placas de alta seguridad o códigos de acceso.

5 puntos "Claro, seguro. Tal vez la próxima estación": armas militares de alta tecnología, explosivos superiores, vehículos militares.

Club Nocturno: (Mérito: 2 pts)

Posees un club nocturno de tamaño mediano, tal vez uno de los más famosos de la ciudad. Este club te da suficiente como para vivir con una vida media (100000 pts al mes, pero puede aumentar), pero más importante que el dinero es el prestigio. Puedes usar el Club como tu Capilla, o simplemente pasarte por allí. El nombre del club, de estilo, diseño y clientes regulares dependen de ti. Las variaciones sobre este tema podrían incluir: un restaurante, un teatro, sala de comedia, sala deportiva o gran almacén.

Lazos Judiciales: (Mérito: 2 pts)

Tienes tanto influencia como contactos en el sistema judicial. Conoces a la mayoría de los jueces además de los abogados del departamento fiscal, puedes afectar el progreso de varios casos y juicios no con mucha dificultad. Aunque es difícil intervenir en un caso, puede influir en una dirección y otra. Estos lazos hacen también fácil obtener órdenes de registro.

Lazos Periodísticos: (Mérito: 2 pts)

Tienes tanto influencia como contactos en la prensa local. Puedes suprimir y crear noticias (aunque no siempre con un 100% de eficacia; los periodistas son un puñado de

rebeldes) y tienes acceso a los archivos y los rumores de los empleados de los periódicos y la televisión. Común entre los agentes del NOM y los Adeptos Virtuales.

Lazos Artísticos: (Mérito: 3 pts)

Tienes cierto grado de fama e influencia en la escena artística local (música, teatro, danza, etc.). O bien posees o controlas un buen local o lugar o tienes cierta notoriedad entre tus pares y fans. Puedes usar esta influencia para conseguir información, o comprar favores. Ésto es especialmente útil al buscar Acólitos o intentar magia poco sutil en las circunstancias correctas ("¡Pero es un ilusionista! Siempre hace cosas como esas"). Por cinco puntos, esta fama puede ser nacional (¿Está David Copperfield trabajando para la Orden de Hermes?).

Lazos Corporativos: (Mérito: 3 pts)

Tienes tanto influencia como contactos en la comunidad corporativa local. Comprendes la dinámica del dinero en la ciudad y tienes conexiones con los peces gordos. En la hora de necesidad, puedes causar todo tipo de desastres financieros y puedes conseguir sorprendentes cuantías de dinero (en forma de préstamos) en un corto periodo de tiempo. Común entre los tecnomantes, y casi obligatorio en el Sindicato.

Lazos Criminales: (Mérito: 3 pts)

Tienes tanto influencia como contactos con la Mafia local y en las bandas organizadas del barrio. Ésto te proporciona un acceso limitado a gran número de "soldados", además de extensas conexiones con el inframundo criminal. Cuánto más uses tus lazos, más débiles se harán.

Lazos Eclesiásticos: (Mérito: 3 pts)

Tienes tanto influencia como contactos en algunas iglesias locales y posees los medios de crear bandas de protesta, ayudar a los necesitados o conseguir dinero. Cuánto más uses tus lazos, claro, mayor el riesgo de ser descubierto. Ésto es apropiado para el Coro Celestial y, perversamente, para los Nefandos.

Lazos Policiales: (Mérito: 3 pts)

Tienes tanto influencia como contactos en el departamento local de policía. Puedes con una simple llamada de teléfono, emitir una orden de arresto. Sin embargo, cuánto más uses tus lazos en la policía, más débiles se volverán y más atraerás atención sobre ti. Tu influencia no es sólida (eso sólo puede conseguirse jugando), y puede fallarte a veces.

Lazos Políticos: (Mérito: 3 pts)

Tienes tanto influencia como contactos entre los políticos y burócratas de la ciudad. En tiempo de necesidad, puedes cortar el agua y la corriente a un edificio o vecindario, y puedes desatar muchos métodos diferentes de molestar a tus enemigos. Cuánto más uses estos lazos, más débiles se volverán: el control total sólo puede conseguirse durante el juego. Los magos del Sindicato y el NOM a menudo tienen este Mérito.

Mansión: (Mérito: 3 pts)

Posees una gran mansión -una casa con 25 o más habitaciones- además de la finca propia. Los sirvientes, si los tienes, te los da este Mérito, aunque no pueden usarse como Acólitos (aliados) a menos que compres el Trasfondo correspondiente. Se asume que la mansión tiene la mejor seguridad electrónica disponible y una verja alrededor del perímetro, pero no tiene lazos a Nodos o Reinos del Horizonte (ver el Trasfondo Capilla para ese tipo de sitios). Si bien la mansión puede estar en tan buen o mal estado como quieras, cuánto más habitada parezca, más atención llamará. Una casa embrujada no atraerá a los inspectores fiscales, pero puede atraer a la policía si hay por allí bandas de chavales "raros".

Consejero Delegado: (Mérito: 5 pts)

Tienes cierta influencia y dominio sobre una corporación mayor y sus compañías asociadas, como si fueras el director ejecutivo. Es más, puede que poseas esta compañía desde antes de Despertar, y has mantenido el control. Mediante esta corporación, sabes mucho de lo que tiene lugar en la comunidad corporativa y tienes los medios para prácticas la guerra económica. Este Mérito te proporciona ciertos Aliados y Recursos informales, cuya extensión debe decidir el Narrador. Este es un Mérito común entre los altos cargos de la Tecnocracia.

Protegido: (Defecto: 3 pts)

Estás dedicado a la protección de un Durmiente. Puedes describir a tu protegido, aunque será el Narrador el que lo cree. Este personaje puede ser un amigo o un pariente de tus días pre-Despertar, o sólo un buen amigo. Los Acólitos no cuentan como Protegidos, ya que "se lo han buscado". Los Protegidos tienen un cierto talento para meterse en problemas, y suelen ser dianas de los enemigos del personaje.

SOCIALES

Heraldo de una Tradición: (Mérito 2 pts)

Tu personaje ha sido reconocido como heraldo formal dentro de las Tradiciones. Se le garantiza el tránsito sin riesgo por todos los territorios de las Tradiciones, como Capillas y Nodos, y puede esperar la hospitalidad de los magos de las Tradiciones. En los tiempos que corren, esta hospitalidad puede consistir en poco más que un sofá para dormir y un menú del McDonald's, pero es suficiente para sobrevivir.

A tu mago le pueden pedir que lleve un mensaje físicamente, puesto que los métodos mágicos pueden ser detectados e interceptados mientras que él puede (en teoría) defenderse por sí mismo. Aunque no debes esperar que se le permita el acceso al interior de los Sanctosantórum de la mayoría de las Tradiciones, sí puede pedir audiencia con sus líderes y esperar ser escuchado (en algún momento). También se le concede el derecho al tránsito por ciertos territorios especiales de las Tradiciones, como por ejemplo, los monasterios Akáshicos históricos, donde a la mayoría de los magos no se les permite la entrada.

Más aún, cualquier miembro de las Tradiciones que ataque a tu personaje, excepto en

defensa propia, se expondrá a la censura y la marca a fuego. Si tu personaje es el culpable del ataque (provocando a alguien hasta que éste le ataca) también puede ser despojado de su posición y marcado a fuego. Sin embargo, en general, estará a salvo del ataque directo de las Tradiciones. Pero un Heraldos sigue pudiendo ser retado a un Certamen. Puede hablar con franqueza libremente o incluso insultar a la gente en calidad de diplomático, pero será mejor que se asegure de que está en lo cierto.

Fundador de una Facción: (Mérito: 4 pts)

Tu personaje ha roto con su Tradición y ha fundado su propia facción. Muchos acólitos siguen sus enseñanzas, puede obtener reconocimiento como fuerza política dentro de su Tradición y puede entrenar Aprendices e inculcarles sus creencias.

En términos de juego, obtienes una bonificación de un punto en toda tirada dentro de tu propia Tradición. Puedes ganarte el respeto de los tuyos (y en ocasiones provocar miedo) por abrir nuevos caminos. Cuando instruyes un Aprendiz recién Iniciado, éste aprende la esfera Especial elegida para tu facción además de la especialidad habitual de tu Tradición.

En lo que respecta a la historia, tu personaje tendrá varios seguidores y probablemente incluso algunos Aprendices (escoge los trasfondos que creas más adecuados). ¡Puede abrir una Capilla que sea reconocida, consiguiendo así que su facción entre en los anales de la historia de las Tradiciones!

Obviamente, este Mérito es un gancho estupendo para una crónica política.

Niño: (Defecto: 1 pto)

Tu mago era un niño en el momento de su Despertar y sufre todos los problemas de esa edad temprana acarrea. La gente no lo toma en serio, no pueden entrar en las discotecas, y en casos particularmente graves los demás tienden a preguntarle donde está su mamá.

Los problemas acarreados por este Defecto dependen de la edad exacta que quieras que tu personaje tenga. Si el personaje suele tratar con magos mayores y realiza todo ese tipo de prácticas a las que los niños no suelen dedicarse (sexo, drogas, auto-mutilación...) la cosa es realmente dura.

Un niño pequeño debiera también el Defecto Bajo.

Identidad Equivocada: (Defecto: 1 pto)

Tu mago no es la reencarnación de ningún héroe arcaico o un siniestro personaje de la Historia, el hijo predilecto de un poderoso tótem animal, un poderoso hechicero que no ha dado señales de vida en los últimos siglos, o un dios que ha adoptado forma humana. Desgraciadamente, aparenta serlo, y aquellas personas que valoran la iconografía más que la acción tenderán a creer que es realmente lo que parece. Esta confusión puede suponerle a tu personaje todo tipo de problemas: la gente puede esperar de él la exhibición de poderes y habilidades de las que carece, o pueden acusarlos de actos que no ha cometido.

Tímido: (Defecto: 1 pto)

Las reuniones numerosas hacen que tu mago se sienta incómodo, y aunque no necesariamente se deja ganar por el pánico y huye, suele tener problemas para desenvolverse en este tipo de entornos. Le cuesta presentarse y hablar cuando la gente le presta atención. En cualquier momento en que tu mago interaccione con extraños, o sea el centro de atención de un grupo de tres o más personas, sufres una penalización de tres a la dificultad de todas las tiradas de acciones sociales.

Miembro a Examen: (Defecto: 4 pts)

Tu personaje se unió a una Tradición o Convención (o un Arte apropiado) recientemente, y no es muy bien visto por la jerarquía o sus compañeros. Puede tratarse de un antiguo fuera de la ley que renunció, o quizá pertenecía a un grupo enemigo al que traicionó. En cualquier caso, es tratado con hostilidad y suspicacia. Incluso un mago con alta puntuación en Destino es mirado con recelo, pues no hay seguridad de que tan señalado individuo no volverá a cambiar de bando y se convertirá de nuevo en un enemigo.

Perseguido: (Defecto: 4 pts)

Un peligroso y preparado cazador mortal persigue a tu personaje. Se trata de alguien plenamente consciente de lo que el mago es y de sus capacidades. Peor aún, el individuo es inteligente y lleno de recursos, y está bien preparado para enjugar la ventaja que la magia le concede a tu mago. Puede que su caza se extienda a tus camaradas y asociados. Aunque no existe prácticamente un solo mago que no pueda presumir de enemigos, este Defecto te convierte en la práctica en un paria (nadie quiere estar cerca de alguien que puede atraer en cualquier momento un psicópata asesino). Además, el cazador puede tener amigos o aliados que continúen causando problemas a tu mago incluso después de que haya eludido, persuadido o asesinado a su perseguidor. Sea cual sea el caso, el individuo en cuestión quiere ver muerto al mago, no es probable que se detenga, y tiene acceso a recursos especiales (o por lo menos a conocimientos especializados).

FÍSICOS

Equilibrio Felino: (Mérito: 1 pto)

Tu mago posee un sentido innato del equilibrio perfecto. Reduces las dificultades de todas las tiradas que tengan algo que ver con el equilibrio (por ejemplo; Destreza + Atletismo para caminar por una cornisa) en dos.

Elástico: (Mérito: 1 pto)

Eres inusualmente ágil. Reduce la dificultad de cualquier tirada de Destreza relacionada con la flexibilidad corporal en dos. Meterse por un pequeño hueco es un ejemplo del uso de este Mérito.

Enorme: (Mérito: 4 pts)

Tu personaje es enormemente grande. Posible

MÉRITOS Y DEFECTOS III (desde donde se cortó el anterior post, en los físicos)

Enorme: (Mérito: 4 pts)

Tu personaje es enormemente grande. Posiblemente supera los 2'10 m y los 200 kilos de peso. Posee un nivel de salud adicional, y es capaz de soportar más daño antes de resultar incapacitado. Trata este nivel adicional como un segundo nivel Magullado, que no comporta penalización alguna en las tiradas. Debes ser consciente de que este tipo de personajes destacan poderosamente en medio de una multitud, pueden sufrir problemas de salud en el futuro, son dianas fáciles. Narradores, cuidado con los jugadores que eligen este Mérito sólo para que sus personajes sean capaces de resistir mejor las heridas en los combates. Recordar también que las bonificaciones se disipan si el mago utiliza magia de Vida para reducir su tamaño.

Insensible al Dolor: (Mérito: 5 pts)

Puede que tu personaje esté hecho de acero, o que simplemente haya tomado muchas drogas (en este caso sería recomendable que eligieras también el Defecto Adicción), pero sea cual sea el caso, el dolor parece afectarlo, independientemente de la gravedad de sus heridas. Puedes ignorar todas las penalizaciones hasta que tu personaje esté muerto.

Bajo: (Defecto: 1 pto)

Un personaje con este Defecto apenas alcanza los 150 cm de estatura. Puede tener problemas para alcanzar objetos de la parte alta de las estanterías, y ciertamente llama la atención. Un personaje con este Defecto se mueve a la mitad de la velocidad normal.

Alérgico: (Defecto: 1 - 4 pts)

Eres alérgico a alguna sustancia -polen, pelo animal, polvo, alcohol, chocolate, vainilla, etc...- Por un punto, tienes picores, somnolencia o te mareas tras el contacto con la sustancia; por dos puntos, la zona afectada se te hincha, y todas las Reservas de Dados se reducen en 1; por tres puntos, la reacción te incapacita, reduciendo tu Reserva de Dados en cuestión de tres dados. Si la sustancia es realmente común en tu crónica, añade un punto adicional a este Defecto.

Asma: (Defecto: 1 pto)

Tienes dificultades con las tareas agotadoras porque no puedes respirar bien. Con asma, tus pulmones sólo toman una fracción del aire que requieren los pulmones normales. Cada vez que te fuerces, debes hacer una tirada de Constitución a dificultad 6 o serás incapaz de hacer nada durante el turno siguiente excepto recuperar el aliento.

Desfigurado: (Defecto: 2 pts)

Tu personaje está desfigurado horriblemente, por lo que su presencia resulta perturbadora. Las dificultades de todas las acciones relacionadas con la interacción social se incrementan en dos. El personaje no puede tener un rasgo de Apariencia

superior a 2.

Un oído / ojo: (Defecto: 2 pts)

A tu personaje le falta un oído o un ojo, o ha sufrido una lesión o un defecto de nacimiento que han vuelto inútil el órgano. Todas las dificultades de las tiradas de percepción que involucren al órgano en cuestión se incrementan en dos (como en el caso del Defecto Sentido Defectuoso). Además, un personaje que carezca de un ojo incrementa su dificultad de todas las tiradas que tengan que ver con la percepción de la profundidad en uno (incluyendo los ataques a distancia), mientras que un personaje con un solo oído funcional sufre una penalización similar a sus tiradas para localizar la procedencia de un sonido.

Cojo: (Defecto: 3 pts)

Debido a una herida mal curada o a la ausencia de un miembro, el personaje tiene problemas para andar. Su cojera es evidente, y su paso, lento, y debe recurrir a algún tipo de soporte para poder caminar, como un bastón, unas muletas, o la magia de Fuerzas. Su velocidad de movimiento es la cuarta parte de lo normal, y le resulta sencillamente imposible correr. Este efecto puede también aumentar la dificultad de maniobras que se basan en el uso de las piernas (saltos, natación, artes marciales, etc), a la discreción del Narrador.

Tullido: (Defecto: 3 pts)

Tus piernas están heridas, o por alguna razón no funcionan correctamente. Sufres una penalización de dos dados a todas las tiradas relacionadas con el movimiento. Un personaje no puede coger este Defecto y el Mérito: Elástico al mismo tiempo.

Manco: (Defecto: 3 pts)

Sólo tienes un brazo -elige cual, o determínalo al azar.- puede ser una cicatriz de guerra, un defecto de nacimiento o alguna otra herida. Se asume que estás acostumbrado a usar la mano que te queda, así que no sufres penalizaciones. Sin embargo, sufres una penalización de dos dados a la Reserva de Dados cuando normalmente se requerirían dos manos para hacer algo. Un personaje no puede coger este Defecto y el Mérito: Ambidiestro al mismo tiempo.

Curación Lenta: (Defecto: 3 pts)

El cuerpo del mago tiende a curarse naturalmente con lentitud, ya sea debido a un sistema inmunológico deficiente, a su avanzada edad, a su mala dieta, o sencillamente a la genética. Sus heridas tardan en curar el doble de tiempo que las personas normales. La magia de Vida cura la mitad del daño que debiera (redondeando hacia abajo).

Deformidad: (Defecto: 3 pts)

Tu mago sufre algún tipo de deformidad (un miembro malformado, una joroba, un pie torcido, etc) que afecta a sus habilidades físicas y a sus interacciones con los otros. Una joroba, por ejemplo, reduciría la Destreza del personaje en dos puntos e incrementaría la

dificultad de todas las tiradas de interacción social en uno, cuando fuera apropiado (después de todo, un jorobado puede teclear tan bien como cualquier otro, y las relaciones sociales en la Red no se basan en la apariencia). Compete al Narrador determinar los efectos específicos de la deformidad elegida.

Degeneración: (Defecto: 3, 6, 9 pts)

Sin el soporte de la magia o la ciencia, tu personaje morirá. Puede que esté sufriendo una enfermedad o maldición, o puede que nunca hubiese debido vivir en este mundo.

En el nivel más suave del Defecto, tu personaje simplemente carece de la capacidad de curación con que cuentan la mayoría de los mortales. Todas las heridas permanecen abiertas hasta que son tratadas con magia o con ciencia Tecnocrática. No podrá curarse de ninguna otra manera.

La versión de seis puntos supone que tu personaje se cae literalmente a trozos. Una horrible enfermedad podría estarlo corroyendo desde dentro, o puede que sea víctima de los escarabajos o la degeneración natural, si es el caso de una nigromancia no del todo eficaz. Puede que a los ingenieros de Iteración X se les olvidara decirle que su "perfecto cuerpo androide" era un prototipo fabricado por una compañía poco fiable y que la garantía está a punto de expirar. Sea como sea, tu personaje sufre un nivel de daño al cabo de tres meses, otro al siguiente mes, otro una semana después, otro más tres días más tarde, otro al día siguiente, y por fin otro al cabo de una hora. Por decirlo en pocas palabras, el proceso de degeneración se acelera progresivamente hasta que el personaje está muerto. Obviamente, el personaje no puede curarse por medios convencionales.

Con la versión de nueve puntos, el personaje sufre la degeneración al mismo ritmo que en la anterior, pero el daño es agravado.

Obviamente, este Defecto no tiene sentido (y no debe permitirse) en ciertas crónicas cortas y narraciones aisladas.

Herida Permanente: (Defecto: 3 pts)

Debido a alguna lesión en tu Patrón, una herida permanente de Paradoja, o alguna otra desgracia, sufres una herida que nunca se cura. Incluso si reparas el tejido con magia, la herida vuelve a reabrirse llegada del amanecer o la caída de la noche (a tu elección). Cada vez que esto ocurre, tu personaje sufre daño letal (que no puede ser resistido) hasta llegar al nivel Herido. Este daño es acumulativo con cualquier otro tipo de daño (y podría matar al personaje si vuelve a producirse en el momento en que se encuentra gravemente herido), pero no es auto-acumulativo. Esto es, la herida permanente no vuelve a causar daño a la mañana o a la noche siguiente si el personaje no se ha preocupado de curarla mágicamente durante el día anterior.

Monstruoso: (Defecto: 3 pts)

La puntuación de Apariencia de tu personaje es cero. Puede ser el típico leproso lleno de llagas, o tener la cara y el cuerpo de un demonio o un monstruo. Alguien lo señaló con la varita de los feos.

Viejo: (Defecto: 3 pts)

Tu mago es de avanzada edad (entre los 70 y 80 años), y su aspecto lo denota gravemente. Podría ser el clásico mago de cabellera canosa y larga barba blanca, cascarrabias y paternal fácilmente. Este Defecto reduce todos tus atributos físicos a 1 solo punto, impidiéndote aumentarlos. Sin embargo, otorga a tu personaje 20 puntos gratuitos para invertir en Conocimientos, Esferas, etc... se supone que tu mago en su vida a ido perfeccionando sus técnicas, ¿No?

Tu mago puede ser perfectamente un Maestro o incluso un Archimago de las tradiciones, si otorgas los puntos debidos a Areté y cinco (para Maestro) o seis (para Archimago) puntos a una esfera en concreto. Piensa, aunque tu personaje no pueda apenas tener agilidad, ¿Que hay que no pueda hacer la magia por ti?...

Edad: (Defecto: 5 pts)

Tu mago ya no es tan ágil como antes, o todavía no ha terminado de madurar. En cualquier caso, un Atributo físico (a tu elección) se reduce en un punto. Este Defecto debe ser elegido una vez por cada década por encima de los 40 años o por cada categoría de edad por debajo de 15. EL personaje pierde un punto entre los 11 y 14 años, dos entre los siete y los 10, y tres entre los cuatro y los seis. Si eliges este Defecto para representar una extrema juventud, debes también elegir el Defecto: Niño.

Parapléjico: (Defecto: 6 pts)

Tu mago se encuentra postrado en una silla de ruedas, completamente incapaz de levantarse o moverse sin la ayuda de muletas, la propia silla o cualquier otro sistema complicado y doloroso. Generalmente no puede moverse más de un metro por turno, e incluso conseguir esto supone una tortura. Quizá su columna se rompió en un accidente, o puede que sus miembros fueran inútiles de nacimiento. Este Defecto hace la vida muy difícil, y debes considerarlo cuidadosamente antes de decidirte elegirlo.

Horripilante: (Defecto: 7 pts)

Algo en la apariencia de tu personaje inspira terror, como la forma mitad humano mitad animal de los hombre lobo, las bestias monstruosas de leyendas, o los sistemas de circuitos y cables al descubierto de un HIT Mark con su carne sintética desgarrada. Probablemente no utilizarás Rasgos Sociales (a parte de la Intimidación que se te dará de maravilla), excepto ante otros personajes que sean tan horribles como tú o ante aquellos que no puedan ver lo que te hace tan terrible.

Sin embargo, la apariencia no lo es todo. Puedes cubrir los escarabajos que trepan por el agujero putrefacto situado en el pecho de tu personaje con un bonito y especialmente grueso jersey de cuello alto, y las pezuñas partidas se pueden esconder dentro de unas botas normales y corrientes... ejem... ¡Recuerda todas las taras físicas que tenía Wilbur Whately y qué elegante iba siempre! Por lo tanto, dependiendo de su problema exacto, es muy probable que en general tu personaje pueda esconder aquello que le hace tan horripilante (con una tirada exitosa de Astucia + Subterfugio), mostrando al resto del mundo un aspecto normal o incluso atractivo.

Obviamente, si este rasgo puede ocultarse y evitarse con facilidad, entonces el Defecto no tiene mucho sentido. El Narrador debería asegurarse de que la interacción social fuerza al mago a enfrentarse a las consecuencias de su Defecto.

Atributos Reducidos: (Defecto: Variable)

La vida no es justa. Cuando repartieron los cerebros, los músculos o la belleza, alguien se llevó tu parte (puede que varias de ellas). Esto significa que tu personaje tiene graves carencias en el apartado mental, físico o social (o en varios). Puede haber sufrido una enfermedad, o lesiones cerebrales, o puede sencillamente que haya sido fabricado con las sombras de la reserva genética. A veces ocurre...

Esto significa, no obstante, que tu personaje tendrá más puntos para gastar en otras categorías. En efecto, la realidad no es justa, pero la realidad del juego aspira a serlo. Sin embargo, los Narradores deben extremar las precauciones con este Defecto, y asegurarse de que el jugador representa de verdad las taras de su personaje, y sus consecuencias.

Por cada punto que eliminas de tus atributos, este Defecto te proporciona tres puntos gratuitos. Este número no está limitado a los habituales siete puntos, pero el Narrador no debe permitir más que un Defecto adicional a menos que seas capaz de inventar una historia realmente buena. Date cuenta de que este intercambio no es justo en término de puntos gratuitos, pero al menos te permite tener un personaje totalmente inútil en un área y conseguir algo a cambio.