



Sistemas y Reglas

Méritos

Méritos Mentales: Consciencia del Ser (3), Idioma (1 a 3, aunque en las erratas lo ponen como que cueste solo un punto), Memoria Fotográfica (3), Mente Meditativa (1), Saber Enciclopédico (4), Sentido Común (4), Sentido del Peligro (2), Sentido Invisible (3)

Méritos Físicos: Ambidiestro (3), Conductor de Combate (3), Curación Rápida (4), Desarmar (2), Desenfundado Rápido (2), Espalda Fuerte (1), Esquiva Armada (1), Esquiva Marrullera (1), Estilo de Lucha: Boxeo (1 a 5) (por orden: Golpe al cuerpo, Zafarse, Combinación de golpes, Golpe devastador, Golpe brutal), Estilo de Lucha: Dos Armas (1 a 4) (por orden, Hojas giratorias, Parada y respuesta, Ataque concentrado, Ataque fluido), Estilo de Lucha: Kung Fu (1 a 5) (por orden, Ataque concentrado, Piel de hierro, Ataque defensivo, Ataque remolino, Golpe mortal), Estómago de Acero (2), Gigante (4), Gran Capacidad Pulmonar (3), Inmunidad Natural (1), Lucha Precisa (2), Pies Ligeros (1 a 3), Pistolero (3), Reflejos Rápidos (1 a 2), Resistencia a las Toxinas (2), Salud de Hierro (1 a 3), Sentido de la Dirección (1), Ventaja Táctica (1)

Méritos Sociales: Aliados (1 a 5), Beldad (2 o 4), Contactos (1 a 5), Criado (1 a 5), Fama (1 a 3), Inspiración (4), Juerguista (1), Mentor (1 a 5), Posición (1 a 5), Recursos (1 a 5)

Méritos Exclusivos:

Vampiro: El Réquiem: Posición (1 a 5; especial), Rebaño (1 a 5), Refugio (1 a 5; especial)

Méritos Mentales

CONSCIENCIA DEL SER (3)

Tu personaje está especializado en las artes que curan todo el cuerpo, fomentando la salud y la curación.

Haz una tirada de Inteligencia + Medicina por cada día que tu personaje pase una hora tratando a un paciente. Si la tirada tiene éxito el tiempo se reduce a la mitad.

Fallo dramático: Tu PJ hace un diagnóstico erróneo o se equivoca al tratar el problema agravándolo. El paciente no se cura con mayor rapidez y sufre un punto de daño contundente. No se podrá repetir la tirada en el mismo paciente.

Fallo: Nada, y tienes 2 oportunidades diarias.

Éxito: Se rebaja a la mitad.

Éxito Excepcional: Puedes saltarte la tirada del día siguiente, su éxito está asegurado, en ese caso, dos heridas letales pueden curarse en dos días.



IDIOMAS (de 1 a 3)

Los idiomas van del 1 al 3, si tienes un punto, sabes leer, escribir y hablar con fluidez mínima, te cuesta. Con dos sabes leer y escribir bien. Con tres puedes hablar el idioma como un nativo que ha adquirido su cultura.

MEMORIA FOTOGRÁFICA (2)

Tu personaje tiene memoria casi fotográfica. Te acordarás de la mayoría de las cosas. Bajo presión deberás realizar una tirada con un bonificador de +2. Sólo disponible en la creación del personaje.

MENTE MEDITATIVA (1)

Para las tiradas de Meditación el personaje no tiene las penalizaciones ambientales. (Meditación: Astucia + Compostura, Acción: Extendida, Necesarios: 4 éxitos, Duración: 30 minutos. ¿Qué hace? Te da un +1 para una futura tirada de degeneración)

SABER ENCICLOPÉDICO (4)

Tu personaje se ha empapado tanto de cosas, que cuando haya alguna tirada que supere el campo de experiencia del personaje, este podrá tirar Inteligencia + Astucia y recordar alguna cosa relacionada con lo que quiere saber:

- *¿Dijiste que había un olor a almendras? Me parece haber leído en alguna parte que eso es debido al envenenamiento por cianuro...*

SENTIDO COMÚN (4)

Eres excepcionalmente pragmático y coherente. El Narrador podrá realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura una vez por capítulo para tu personaje si está apunto de emprender una serie de acciones desastrosas. Es una ayuda, no un comodín.

Sólo disponible en la creación del personaje.

SENTIDO DEL PELIGRO (2)

Consigues un modificador de +2 en las tiradas reflejas de Astucia + Compostura para que tu personaje detecte una emboscada inminente.

SENTIDO INVISIBLE (3)

Requisito: Mortal no sobrenatural, Astucia 2

Tu cuerpo reaccionará de alguna forma ante un ser sobrenatural. Antes de empezar el personaje deberá elegir ante qué fenómeno sobrenatural reacciona, y una vez el personaje se transforma en ser sobrenatural, este mérito desaparece.

Méritos Físicos

AMBIDIESTRO (3)

Pierdes tu penalización de -2 por utilizar tu mano mala.

Sólo disponible en la creación del personaje.



CONDUCTOR DE COMBATE (3)

Requisito: Destreza 3

Puedes conducir un vehículo y realizar una acción ajena en el mismo turno.

CURACIÓN RÁPIDA (4)

Requisito: Resistencia 4

Puedes recuperarte en la mitad de tiempo que el resto. Ejemplo: Un agravado en 4 días.

DESARMAR (2)

Requisito: Destreza 3 y Armamento 2

En un combate normal, compara tus éxitos con la Destreza del adversario, si igualas o superas, puedes hacer que tu personaje le desarme en vez de provocarle daño. El arma acaba tantos metros como éxitos en la tirada.

DESENFUNDADO RÁPIDO (2)

Requisito: Destreza 3

Puedes desenfundar o sacar el arma y atacar en el mismo turno sin penalización. Debes elegir entre armas blancas o pistolas.

ESPALDA FUERTE (1)

Requisito: Fuerza 2

Ganas un modificador de +1 para acciones que conlleven llevar grandes pesos.

ESQUIVA ARMADA (1)

Requisito: Fuerza 2 y Armamento 1

En cualquier momento que tu personaje esquive en una pelea, tienes la opción de añadir sus círculos en la habilidad de Armamento a su defensa, en lugar de duplicar la defensa. En definitiva, hará uso de entrenamiento y se olvidará de su pura aptitud natural.

ESTILOS DE LUCHA:

Boxeo, Dos Armas y Kung Fu, explicados en el documento en preparación sobre los estilos de lucha.

ESTÓMAGO DE ACERO (2)

Requisito: Resistencia 2

Puedes comer casi de todo. Aumenta la resistencia en 3 para resistir la Privación (hambre).

GIGANTE (4)

Tu personaje mide más de 2,10 metros y pesa unos 110 kilos. Tiene +1 de tamaño. Sólo disponible en la creación del personaje.

Desventaja: Necesitarás tiendas especiales de ropa, ocupas dos asientos de avión...



GRAN CAPACIDAD PULMONAR (3)

Requisito: Atletismo 3

Sabes aguantar la respiración durante largos períodos de tiempo. En tiradas para aguantar la respiración súmale dos a la Resistencia en la tabla de Aguante de Respiración.

INMUNIDAD NATURAL (1)

Requisito: Resistencia 2

Bonificación de +2 a las tiradas de Resistencia para resistir infecciones, enfermedades y malestares.

LUCHA PRECISA (2)

Requisito: Destreza 3, y Armamento 2

Elige un arma y con ella podrás sustituir la Destreza de tu personaje por la Fuerza cuando realices una tirada de ataque. Puedes adquirir el mérito varias veces para obtenerlo con diferentes armas.

PIES LIGEROS (de 1 a 4)

Requisito: Fuerza 2

+1 de velocidad por círculo.

PISTOLERO (3)

Requisito: Destreza 3 y Armas de Fuego 3

Puedes disparar 2 pistolas a la vez, con la penalización de -2 por la mano mala, a menos que haya adquirido el mérito ambidiestro, pero puedes disparar ambas armas como una sola acción, el segundo ataque con un penalizador de -1. Puedes disparar a dos objetivos diferentes pero tu concentración anula tu defensa. Sólo puedes usarlo con pistolas.

Desventaja: Pierdes tu Defensa.

REFLEJOS RÁPIDOS (1 o 2)

Requisito: Destreza 3

+1 de Iniciativa por turno.

RESISTENCIA A LAS TOXINAS (2)

Requisito: Resistencia 3

+2 a las tiradas de Resistencia para resistir drogas, venenos y toxinas.

Desventaja: No detectas cuando te han envenenado y cuando no, simplemente no lo diferencias.

SALUD DE HIERRO (de 1 a 3)

Requisitos: Resistencia 3 o Aplomo 3

Cada punto eliminará un modificador negativo producido por el cansancio o las heridas.

Desventaja: Una vez haya pasado todo, si es por cansancio, tu personaje tendrá que recuperarse, por lo que dormirá un mínimo de 12 horas seguidas.



SENTIDO DE LA DIRECCIÓN (1)

Tienes un sentido innato de la dirección. Puedes situar cualquier punto cardinal sin más.

VENTAJA TÁCTICA (1)

Requisito: Reflejos Rápidos 2

Puedes gastar una acción para aumentar tu Iniciativa total, si tu enemigo tiene 13 y tu menor, gastas la primera acción y durante todo el combate tu iniciativa será superior a la de tu enemigo, en este caso 14.

Desventaja: Durante una acción lo único que podrás hacer es moverte por la sala, ni esquivar ni correr...

Méritos Sociales

ALIADOS (de 1 a 5)

Cada adquisición de este mérito te da aliados dispuestos a ayudarte en un ámbito. Cada círculo indicará el grado de influencia sobre cada grupo de aliados.

Desventaja: Tus aliados no son autómatas dedicados a adorarte. Tienen sus propias vidas y su ayuda es recíproca. Estarás en deuda si pides favores.

BELDAD (2 o 4)

Bonificación de +1 (2) o +2 (4) en todas las tiradas de Presencia o Manipulación cuando intente servirse de su aspecto para entretener, convencer, distraer o engañar.

Desventaja: Cuando más atractivo es tu personaje más difícil pasar desapercibido, además, los testigos de cualquier acto criminal recordarán el aspecto de tu personaje con mayor facilidad.

CONTACTOS (de 1 a 5)

Los contactos dan al personaje información sobre un área en particular de conocimiento. Cada círculo representa un área o ámbito. Conseguir esa información se hace mediante Manipulación + Persuasión o Sociedad, con sus debidos penalizadores.

Fallo dramático: Te dan información errónea.

Fallo: No tiene información.

Éxito: Te da algo de información.

Éxito excepcional: Te da gran abundancia de información, incluso más de la pedida.

CRIADOS (de 1 a 5)

Cada adquisición de este mérito es un criado individual y los círculos indican el grado de experiencia del criado.

Desventaja: Tu criado tiene personalidad y vive. Puede morir o enfadarse e irse. En ese caso se pierden los puntos.

FAMA (de 1 a 3)

Cada círculo añade una bonificación de +1 a las tiradas de Sociedad.

Desventaja: Pueden reconocerte y el mismo bonificador que tienes en las tiradas sociales es el de otros al poder reconocerte.



INSPIRACIÓN (4)

Requisito: Presencia 4

Tu personaje es capaz de alentar a los demás en momentos de grandes apuros, renovando su valor y determinación ante la adversidad. Una vez en cada sesión de juego tu personaje puede exhortar a aquellos a su alrededor para que intensifiquen sus esfuerzos ante una gran presión o peligro. Tirada de Presencia + Persuasión: Cualquier PJ que esté cerca y que ayuda activamente a tu personaje recuperará un punto de Voluntad (sin exceder sus círculos de voluntad originales), no se puede utilizar este mérito en uno mismo ni más de una vez al día con las mismas personas.

JUERGUISTA (1)

Siempre encontrarás los mejores locales nocturnos estés donde estés, aunque sea tu primera vez.

MENTOR (de 1 a 5)

Tienes un maestro, que a cambio de favores, te ayudará en ocasiones. Cada círculo indica el nivel de habilidad del mentor.

POSICIÓN (de 1 a 5)

Requisito: Variable

Cada adquisición de este mérito se consagra a un tipo de autoridad, ya sea organización, sociedad o círculo.

Ejemplos:

Clero:

Requisito previo: Academicismo especialidad Religión.

Eres pastor autorizado con acceso a lugares inaccesibles para otros.

Dirección de empresa:

Los ejecutivos con posición 3 o más tendrán un sueldo extra por su posición en la empresa.

Sanidad:

Requisito previo: Medicina 2

Estás licenciado en medicina. Tienes acceso a documentos médicos y a escenas de crímenes y accidentes.

Desventaja: Debes cumplir las reglas y obligaciones o te despedirán.

RECURSOS (de 1 a 5)

El número de círculos indica el grado de riqueza de tu personaje.

- -> 500€al mes y activos valorados en 1000€
- -> 1000€al mes y activos valorados en 5000€
- -> 2000€al mes y activos valorados en 10000€
- -> 10000€al mes y activos valorados en 500000€
- -> 50000€al mes y activos valorados en 5000000€



Méritos Exclusivos: Vampiro: El Réquiem:

POSICIÓN (de 1 a 5; especial)

Dependiendo de los círculos en este mérito, tu posición en la ciudad será el siguiente:

- -> Sabueso o “estrella naciente”
- -> Comisario o “individuo reconocido”
- -> Arpía, Senescal, Maestro del Elíseo o “reputación merecida”
- -> Regente, Primogénitos, Herald, “piedra angular de la sociedad vampírica”
- -> Príncipe o “ejemplo verdadero”

También podrá existir posición en su alianza o clan.

REBAÑO (de 1 a 5)

Cada punto en Rebaño añade un punto en las tiradas para alimentarse.

REFUGIO (de 1 a 5; especial)

Dependiendo de los círculos en este mérito, tu refugio será el siguiente según Tamaño:

- -> Apartamento pequeño, 1-2 hab.
- -> Apartamento grande, 3-4 hab.
- -> Almacén, Iglesia o Casa grande, 5-8 hab.
- -> Mansión abandonada o red de túneles subterráneos, 9-15 hab.
- -> Gran mansión con red de túneles subterráneos con incontables habitaciones.

Este mérito puede ser compartido por un grupo, pero si uno del grupo adquiere una deuda, el refugio forma parte de todos, así que se perderá.

Además, podrás elegir en vez de espacio, que por cada círculo haya más seguridad o mejor situación. Por ejemplo, un personaje puede gastar 2 puntos en tamaño, 1 en seguridad y 1 en situación, sumando un total de 4.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Zettai Van Ugen

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte