



# MÉRITOS

## SANGRE LUPINA

*Nota:* Incluimos aquí los dos Méritos alternativos para crear un personaje de sangre lupina. El primero es el del libro básico de “Hombre Lobo: El Exilio”, y el segundo es un Mérito opcional que reemplaza al primero en “Sangre del Lobo”.

### Sangre Lupina (0000)

**Efecto:** Tu personaje tiene relaciones de sangre con un linaje de hombres lobo, y la sangre Uratha corre fuerte por sus venas. Probablemente le han pasado cosas extrañas a lo largo de su vida. Los espíritus y los Uratha pueden hasta tenerlo vigilado, esperando un Primer Cambio que tal vez nunca ocurra.

Tu personaje puede ser plenamente consciente de su herencia o completamente ignorante de ella. En el primer caso ha sido expuesto a la existencia de los hombres lobos mediante historias, observaciones parciales o una revelación total por parte de los suyos. En el segundo caso, probablemente vive como una persona ordinaria, pero aún sufre encuentros extraños que le indican que no encaja entre las masas.

En cualquier caso, a causa de su poderosa sangre Uratha, tu personaje tiene automáticamente el Mérito *Sentido Invisible* (*hombres lobos y espíritus*). Además, no está sujeto a la Vesania como la gente normal. Su Voluntad efectiva se considera dos puntos por encima de lo normal a propósito de resistir la Vesania.

Tu personaje tiene una buena compenetración con los lobos, y es capaz de leer el lenguaje corporal lupino y los aullidos mucho mejor que el resto de la gente. Esto no es una habilidad de comunicarse con lobos, simplemente se trata de una facilidad en su sangre para relacionarse con ellos. Hasta cierto punto, esta compenetración se extiende también a los perros, aunque la sangre de los perros está normalmente muy alejada de la naturaleza ancestral de los lobos con la que el personaje está conectado.

Este Mérito también puede aplicarse a un personaje hombre lobo que aún ha de sufrir el Primer Cambio. Si tu personaje luego sufre el Primer Cambio, se pierde este Mérito. Además, si tu personaje se vuelve sobrenatural de cualquier otro modo, como convertirse en un ghoul, ser Abrazado o Despertar, también se pierde. La tenue conexión de la sangre Uratha es fácilmente rota.

El Mérito Sangre Lupina sólo está disponible en la creación del personaje.

**Desventaja:** La sangre de hombre lobo no es una bendición. Tu personaje está expuesto a criaturas y fenómenos que no puede comprender. También está marcado como el punto débil de los hombres lobos. Enemigos de esos Uratha pueden ir a por tu personaje para mandarles un mensaje. Cuando ocurran sucesos horribles o realmente bizarros, todas las tiradas de Aplomo + Compostura para evitar adquirir un trastorno ante un espectáculo horripilante, tienen una penalización de -1. Esta penalización no se aplica a las tiradas de degeneración por los pecados cometidos. La exposición relativamente frecuente a tales escenas eventualmente desgasta la propia cordura.



## Sangre Lupina (oo a ooooo)

**Nota:** Esta versión de Sangre Lupina es opcional, pensado principalmente para crónicas en que varios jugadores lleven personajes uragarum y para personajes del Narrador que no necesitan ser tan “benditos” como la mayoría de sangres lupinas. Si el Narrador no desea emplear este Mérito, no tiene obligación de hacerlo.

**Efectos:** Tu personaje tiene una relación sanguínea con un hombre lobo. Puede ser miembro de un linaje de sangre lupina como los Pickerings, o puede ser el único sangre lupina en su familia directa. Puede incluso no saber la verdad acerca de lo que es. Estos detalles son cosa del jugador y del Narrador. Este Mérito no mide cuanto sabe el personaje, ni la relación con su familia Uratha (para esto último, los Méritos Aliados y Vigilado son más adecuados). Este Mérito simplemente traza la conexión semimística y semigenética con los Uratha, y los beneficios (y desventajas) que recibe. Los puntos en este Mérito otorgan rasgos especiales y efectos similares a las habilidades naturales de un hombre lobo. Los efectos de este Mérito son acumulativos, y cada punto adicional recibe cada uno de los beneficios previos. Este Mérito no puede incrementarse con puntos de experiencia y no puede adquirirse tras la creación del personaje. Un personaje o es sangre lupina o no lo es.

- **Compenetración con los Lobos (••):** Tu personaje posee una comprensión instintiva del lenguaje corporal canino y otras indicaciones. Aunque no puede comunicarse completamente con lobos y perros (al no tener la habilidad de captar las indicaciones basadas en el olor), normalmente puede adivinar el ánimo y el temperamento general de perros y lobos. El personaje gana una especialidad gratuita en Trato con Animales (Lobos/Perros).

- **Mitigación de la Vesania (•••):** El personaje es ligeramente resistente a la Vesania. Considera la Voluntad del personaje como si fuera 2 puntos mayor cuando se determine los efectos de la Vesania.

- **Sentido Invisible (••••):** El personaje puede sentir a hombres lobos y espíritus. Este poder funciona igual que el Mérito *Sentido Invisible*, de Mundo de Tinieblas.

- **Regeneración Menor (•••••):** Los sangre lupina verdaderamente benditos pueden curarse mucho más rápido que el resto de mortales, aunque sin llegar al nivel de los Uratha. Este poder funciona igual que el Mérito *Curación Rápida*, de Mundo de Tinieblas, aunque sin afectar la curación del daño agravado. Un personaje que posea tanto este nivel de Sangre Lupina como *Curación Rápida* curará un punto de daño contundente en cuatro minutos, un punto de daño letal en 24 horas, y un punto de daño agravado en cuatro días.

**Desventaja:** Además de la circunstancia desafortunada de estar emparentado con monstruos de temperamento inestable y con enemigos despiadados e inhumanos, el Mérito Sangre Lupina comporta tres desventajas intrínsecas. Primero, la mente de los uragarum solo puede soportar las rarezas del Mundo de Tinieblas durante cierto tiempo, antes de comenzar a derrumbarse, y el aluvión de actividad espiritual sólo empeora las cosas. En cualquier ocasión en que el personaje de sangre lupina pueda adquirir algún trastorno debido al estrés mental o a cualquier uso de un poder sobrenatural o espiritual, el personaje sufre una penalización de -1 en la tirada de Aplomo + Compostura. Si el personaje tiene Sangre Lupina •••••, la penalización es de -2.



La segunda mayor desventaja es que atraen a los espíritus. Los uragarum crean puntos débiles en la Celosía, permitiendo a los espíritus ejercer su influencia más fácilmente en presencia de sangres lupinas. Con Sangre Lupina •, los espíritus ganan un +1 ante cualquier intento de afectar el mundo físico en la presencia del sangre lupina que les permite hacerlo. Con Sangre Lupina ••, ganan un +2. Con Sangre Lupina •••, un espíritu de rango 2 o mayor, puede emplear el Numen Conducto Espiritual en presencia del sangre lupina, aunque no tenga ese Numen. Con sangre Lupina ••••, el espíritu puede cruzar la Celosía como si el sangre lupina fuera un locus de nivel 1. Si hay más de un sangre lupina en la zona, los espíritus adquieren la ventaja del mayor nivel presente, con una excepción: A no ser que haya un uragarum con Sangre Lupina •••• presente, los espíritus no pueden cruzar la Celosía sin usar un Numen (aunque pueden emplear Conducto Espiritual tal y como está descrito en Sangre Lupina ••••).

Finalmente, los sangre lupina sufren una forma muy reducida de Rabia que les une a sus parientes Uratha. Con Sangre Lupina ••• o mayor, cuando el personaje se ve seriamente frustrado, humillado o enfadado debe tirar Aplomo + Compostura. Si la tirada falla, el personaje pierde el control. Este arrebato puede ser simplemente una palabra o un puño alzado, pero múltiples fallos en una misma escena pueden implicar respuestas cada vez más intensas. Con Sangre Lupina •••• y •••••, esta tirada sufre una penalización de -1 y -2, respectivamente.

## Fetiché (0 a 000)

**Prerrequisitos:** Sangre-Lupina (cualquier nivel)

**Efectos:** Este Mérito permite al personaje comenzar a jugar con un amuleto o fetiché. Los personajes de sangre lupina no pueden comenzar a jugar con un fetiché e nivel superior a ••. Un punto en este Mérito indica que el sangre lupina posee dos copias del mismo amuleto, dos puntos se traduce en un fetiché de nivel 1, y tres puntos indican que el personaje posee un fetiché de nivel 2. Estos fetiches han de estar creados a propósito por un Uratha para un sangre lupina.

## Mirada de Vesania (00)

**Prerrequisitos:** Sangre Lupina ••• o más.

**Efectos:** Tu personaje ha heredado una pequeña medida de la Amenaza del Predador, y puede provocar la Vesania en otros. Hacerlo es agotador y hay el riesgo de que vaya terriblemente mal (los humanos no son los terribles depredadores que los hombres lobos son, ni siquiera los humanos emparentados con ellos).

La mayoría de las veces, el sangre lupina no tiene ni idea de que está haciendo, y simplemente trata de defenderse o de buscar pelea por cualquier razón. Pero a veces, una persona que el sangre lupina trata de intimidar grita de terror o huye corriendo, dejando al Uratha preguntándose que hizo para provocar tal miedo.

Para usar este Mérito, el uragarum ha de establecer contacto ocular con su objetivo, y exhibir alguna conducta amenazadora (como mostrar los dientes). El jugador gasta un punto de Voluntad y tira Presencia + Intimidación (sin recibir bonificación por el gasto de voluntad). Los objetivos afectados por el Mérito no sufren ninguna pérdida de memoria, sólo el miedo.

Si el sangre lupina se convierte en un hombre lobo, este Mérito se pierde.



### **Resultados de la Tirada:**

**Fallo Dramático:** El objetivo ataca inmediatamente al sangre lupina, percibiéndole como un monstruo y una amenaza. Otros en la zona pueden unírsele, viendo instintivamente al personaje como peligroso.

**Fallo:** El objetivo no es intimidado ni afectado por la Vesania.

**Éxito:** El objetivo sufre la Vesania, pero con un +5 a su Voluntad efectiva. Volver a usar este Mérito en la escena requiere el gasto de otro punto de Voluntad.

**Éxito Excepcional:** Igual que arriba, pero el sangre lupina puede emplear Mirada de Vesania sobre otros en la misma escena sin gastar un punto de Voluntad, suponiendo que fueran testigos de los efectos de la Vesania en la víctima original.

**Desventaja:** El sangre lupina no controla realmente cuando se activa este Mérito. El jugador puede decidir que el sangre lupina está lo suficientemente enfadado o defensivo para activar este Mérito, pero también puede hacerlo el Narrador.

Si el sangre lupina se convierte en un hombre lobo, este Mérito se pierde.

## **Vigilado (o a 00000)**

**Prerrequisitos:** Sangre-Lupina (cualquier nivel)

**Efectos:** El personaje es importante para un hombre lobo o una manada de hombres lobos. Esto suele deberse a que el personaje es familia directa, pero a veces los Uratha piden a sus compañeros de manada que vigilen a sus hijos o hermanos, en el caso que el hombre lobo en cuestión fallezca prematuramente. En todo caso, el personaje tiene una especie de ángel de la guarda salvaje.

El grado en que el uragarum está protegido depende del número de puntos gastados en este Mérito. Un punto significa que el hombre lobo o la manada no son de la zona o que están ocupados con otros asuntos, por lo que sólo vigilan al personaje una vez al mes, aproximadamente. A no ser que el personaje conozca a sus protectores (a discreción del jugador y el Narrador), no tiene protección contra amenazas inmediatas, a no ser que el hombre lobo esté por la zona cuando suceda algo desafortunado. Alternativamente, un punto puede significar que el protector del personaje es joven, débil, estúpido, anciano o cualquier otra cosa que lo limite, o que simplemente no se preocupa demasiado del sangre lupina.

Dos puntos indican que el protector se toma su responsabilidad seriamente, y vigila al sangre lupina al menos dos veces al mes. Igualmente, esto es una mejor protección contra una amenaza en curso que contra un enemigo que simplemente aparece una noche, brillándole los colmillos, pero ciertamente es mejor que nada.

Un Vigilante de tres puntos visita al sangre lupina más o menos una vez a la semana. Este nivel indica o bien una manada de hombres lobos jóvenes o más bien desinteresados, o un único Uratha, pero experimentado o dedicado. El hombre lobo puede incluso dar al uragarum un método para contactar con él en caso de que suceda algo urgente. No obstante, los Uratha ven con malos ojos a los “lobos lloricas”, y malgastar el tiempo del protector con frecuencia puede comportar bajar el nivel de este Mérito o incluso que éste desaparezca por completo.



Con cuatro puntos, el sangre lupina goza de la protección dedicada de una manada o de un guerrero veterano y leal. El nivel de esta devoción suele indicar una relación de padre a hijo. El sangre lupina probablemente tiene un modo de contactar al hombre lobo, y si el Uratha tiene el talento suficiente hasta puede tomar la forma de un amuleto Conejo Corredor. Ay de aquel que se cruce en el camino del sangre lupina con este nivel de Vigilado.

Finalmente, por cinco puntos, el uragarum goza de la protección de la Logia del Pastor. Los miembros de esta logia vigilan al personaje al menos una vez a la semana, normalmente con más frecuencia, y probablemente el sangre lupina tenga algún tipo de protección espiritual en su casa (tanto si lo sabe como si no lo sabe).

**Desventaja:** La mayor ventaja de este Mérito es también su mayor desventaja: el personaje está periódicamente muy cerca de los hombres lobos. El Uratha puede tener las mejores intenciones, pero un mal día puede provocar una incidencia desafortunada de Rabia Mortal, y los sangre lupina siempre acaban perdiendo en tales situaciones. Además, los enemigos del Vigilante pueden seguirlo hasta la puerta del sangre lupina (aunque un hombre lobo que haga el esfuerzo de vigilar a un humano normalmente es lo bastante consciente como para evitar tales percances).

Si el sangre lupina se convierte en un hombre lobo, este Mérito se pierde. Normalmente, los puntos gastados en el Mérito se pierden, pero el Narrador puede permitir al jugador mantener y reasignar uno o más de esos puntos en un nuevo Mérito, como Aliados o contactos (representando a los mismos hombres lobos).

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Heinrich von Murnau (Uxas)

**Digitalizado por:**  
Zettai Van Ugen

**Un documento de:**  
Requiem Nocte