



# Méritos y Defectos Espirituales

## Méritos

Alguna gente tiene la dudosa fortuna de poseer algún medio de conexión con los espíritus o el mundo espiritual. Aunque esto les puede ser útil ocasionalmente, sólo o es de una manera que promete tiempos interesantes. Esto es intencional: ningún Mérito debería proporcionar un beneficio no equilibrado por ninguna Desventaja. Aunque estos Méritos son útiles, también crean lazos entre los personajes y la Sombra, lazos que un grupo puede explotar para crear historias relacionadas.

### Alma Hueca (••)

**Prerrequisitos:** *Montura Fácil*

**Efecto:** Tu personaje puede ser poseído incluso por espíritus que no pueden emplear el Numen *Poseción*. Todo lo que han de hacer es anclarse al personaje, y luego pueden poseerlo con una tirada enfrentada de Poder + Precisión contra el plomo + Compostura del personaje. Éste puede ejercer como portavoz de los espíritus demasiado débiles como para interactuar normalmente con el mundo material de un modo significativo, pero también puede ser buscado por espíritus más poderosos que preferirían abusar de la habilidad del personaje.

### Aura Placentera (•••)

**Efecto:** Cosas extrañas suceden alrededor de tu personaje. Ello se debe a que, por la razón que sea, a los espíritus les gusta su presencia. El personaje puede tener una resonancia emocional que es universalmente placentera para los habitantes del Reino Umbrío, o tal vez simplemente les guste su estilo. Las malas noticias son que los espíritus tienden a acudir en masa alrededor del personaje, convirtiéndole en una de esas personas que siempre está en “el lugar apropiado en el momento oportuno” en cuanto a eventos ultramundanos. Las buenas noticias son que, en general, los espíritus no desean ningún mal al personaje (a no ser que se vuelvan territoriales o celosos). El personaje gana una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasión y Socializar para afectar a los espíritus.



### **Cámara Sin Sombra** ,(• á •••••)

**Efecto:** Tu personaje posee o puede refugiarse en un lugar difícil de encontrar por los espíritus. Tal vez el lugar no tiene reflejo en el Reino Umbrío, o tal vez tiene una resonancia peculiar que confunde a los espíritus, o quizá el lugar tiene una mala reputación en el mundo espiritual (de un modo similar a las calles más peligrosas en una ciudad mortal). Sea cual sea la causa, los espíritus raramente van allí, y raramente piensan en hacerlo. El personaje puede ocultarse allí con bastante seguridad que los espíritus del reino Umbrío no lo encontrarán. Cada círculo en este Mérito aplica un penalizador de -1 a los intentos de los espíritus de localizar al personaje en ese lugar, o para imaginar donde puede estar escondiéndose.

**Desventaja:** Este Mérito es frágil. Cuando un espíritu logra encontrar al personaje en el lugar señalado, comienza a correrse la voz. La reputación del local disminuye, o la presencia de un espíritu altera la resonancia que antaño los mantenía alejados. Cada vez que ello ocurra, el valor del Mérito disminuye en uno. Por otro lado, cuando algo malo sucede a un espíritu allí (el personaje logra descorporizarlo, o la resonancia infecta al espíritu), tales sucesos se pueden considerar una excelente razón para aumentar el Mérito con puntos de experiencia.

### **Contacto Umbrío** ,(••• á •••••)

**Efecto:** Tu personaje sabe de un lugar donde hacer preguntas y lograr información. Tiene acceso más o menos libre a ese lugar (el urinario de una catedral, una cueva fría y húmeda en un parque nacional, el pozo donde un asesino se deshacía de los cadáveres...), y a veces puede acudir allí en busca de respuestas. No obstante, no sabe con que entidad está hablando.

El Contacto Umbrío pide un precio por cada respuesta que proporcione. Este precio suele tener alguna relación tangencial con la naturaleza de la pregunta, aunque no siempre. Cuanto más urgente o esotérica sea la pregunta, más extraño e inquietante será el precio. Las preguntas frívolas son desalentadas mediante peticiones inconmensurablemente escandalosas. Si el personaje pregunta porqué su vecino está robando mechones de su pelo, la voz puede pedir una muñeca Barbie ahorcada con una soga hecha con el pelo de una chica joven. Pero si pregunta si debería cambiar su peinado, la entidad puede pedir todo el pelo afeitado de tres chicas jóvenes.

El personaje sólo paga el precio si el Contacto Umbrío tiene la respuesta. El Narrador (quien probablemente conoce quien o qué es el Contacto Umbrío) puede simplemente decidir, o puede tirar el nivel del Mérito del personaje para determinar si la conoce.

**Desventaja:** Si el personaje recibe una respuesta del Contacto Umbrío, debe pagar el precio o el contacto se volverá relictante a volver a hablar con él. Cada vez que el personaje no pague el precio al Contacto Umbrío, el valor del Mérito se reduce en 1. Puede comprar una mayor confianza mediante la interpretación y puntos de experiencia. Frecuentemente, esto implicará cumplir el trato renegociado, con intereses. Si el valor cae por debajo de tres círculos el contacto se niega a volver a hablar con él nunca más. Deberá volver a comprar el Mérito de nuevo, desde los cero círculos, lo que implicará encontrar una nueva y misteriosa fuente de información (algo nada fácil). Fíjate que este Mérito sólo se degrada si el Contacto Umbrío decide que ya ha pasado el plazo para pagarle. Los personajes ingeniosos pueden ser capaces de retrasar a la entidad por un tiempo.



## Energía Espiritual Residual ,(••)

**Prerrequisitos:** Mortal (no-sobrenatural)

**Efecto:** Tu personaje libera energía espiritual (Esencia) al mundo al derramar su sangre. Y los espíritus pueden sentirlo. Nadie ha sido nunca capaz de explicar el porqué de ello, pero así es. Al ser la Esencia un recurso tan valioso para los espíritus, el personaje tiene algún grado de influencia sobre ellos. Puede sobornarlos a cambio de información o favores, y todo lo que requiere es un poco de sangre. Cada punto de daño letal sufrido por el personaje libera un punto de Esencia al aire, siempre y cuando la herida cause realmente una pérdida de sangre. En los siguientes turnos, antes que la Esencia se disipe, cualquier espíritu cercano puede intentar de consumir la esencia.

**Desventaja:** Aunque la mayoría de espíritus protegerían tal fuente de Esencia renovable, no todos son tan cuidadosos. Algunos pueden tratar de asesinarlo cuando estén realmente necesitados de Esencia. Otros pueden considerarlo un recurso de sus enemigos y pueden hacer un ataque quirúrgico contra ellos (pero dirigido contra él). En resumen, el personaje se convierte en un objetivo o una posesión potencial de aquellos espíritus que no deseen tratar con él.

## Lengua de los Espíritus ,(•••)

**Efecto:** Ningún humano puede hablar perfectamente la lengua de los espíritus (llamada “Babel” por algunos, “Primera Lengua” por los Hombres Lobo o *Uremehir* por los propios espíritus. La boca y la lengua humanas son literalmente incapaces de capturar los matices de este idioma ultraterreno.

Este Mérito permite a un humano hacer un intento al menos. Un personaje con este Mérito puede expresar ideas muy simples (de una a tres palabras) sin ninguna tirada. Intentos de comunicación más complejos requieren una tirada de Manipulación + Expresión. La tirada puede sufrir modificadores negativos (con un máximo de -5) si las circunstancias son tensas o si las ideas comunicadas se basan únicamente en la experiencia humana.

## Mortura Difícil ,(•••)

**Prerrequisitos:** Aplomo y Compostura •••

**Efecto:** Tu personaje es remarcablemente resistente a ser Urgido, Reclamado o Poseído por los espíritus o fantasmas. El personaje añade dos dados a todas las tiradas enfrentadas contra los intentos de los espíritus de afectarlo de esta manera (u otras formas de control mental), o añade dos a sus rasgos de Aguante (si se sustraen de la tirada del espíritu). Si el origen está en una experiencia endurecedora del pasado o en alguna predisposición hereditaria es algo que depende de la historia.

**Desventaja:** Muchos espíritus se enfadan si se topan con una Resistencia fuerte, y son proclives a buscar venganza, Otros simplemente quieren eliminar a estas personas para que no engendren a más como ellos. Sea como sea, tu personaje se convierte en un objetivo una vez que su resistencia sea algo conocido.



## Mortura Fácil ,(••)

**Prerrequisitos:** Astucia •••

**Efecto:** Tu personaje sabe como relajarse y permitir a un espíritu o fantasma poseerle. No tiene tirada enfrentada ni se aplica su rasgo de Aguante, y la posesión funciona con un único éxito del espíritu. Los espíritus posesivos ganan inmediatamente el control total y sin penalizaciones de las capacidades del personaje, sin ningún problema. El personaje es consciente de lo que sucede durante la posesión, y tiene un par de opciones adicionales.

Si quiere, puede permitir al espíritu continuar el control de su cuerpo durante más de una escena. O si no le gusta el rumbo que toma la posesión puede tratar de expulsar al espíritu. En ese caso, ambos hacen la tirada enfrentada que se habría hecho durante la posesión normal. Si el espíritu tiene éxito, puede proseguir la posesión durante el resto de la escena, y los empates se vuelven a tirar al turno siguiente. El personaje sólo puede intentar esto una vez por escena.

**Desventaja:** El personaje sufre una penalización a cualquier tirada enfrentada (o a sus rasgos de Aguante) para evitar (o concluir, como arriba) una posesión. También gana una reputación de “fácil” entre los espíritus locales, que pueden buscarlo cuando necesiten un cuerpo fácil para algo, incluso si no está dispuesto a dejarse poseer voluntariamente.

*Nota de Uxas:* Aunque no hay referencia explícita, la descripción del Mérito parece indicar que se aplicaría únicamente al Numen Posesión, no a Reclamar ni Ancla Viviente.

## Objeto Maldito ,(•á•••••)

**Efecto:** A veces, un acto terrible puede engendrar un objeto de poder. Cuando se usa un objeto para asesinatos, abusos sexuales, malos tratos, asesinatos de masas u otras atrocidades, el objeto puede desarrollar su personalidad y convertirse en un lazo entre el mundo físico y la Sombra. El personaje posee uno de estos objetos, que puede hacer cosas, aunque a un precio.

Los Objetos Malditos tiene las siguientes características:

- Cada objeto maldito tiene un poder y una desventaja. Activar el objeto dispara los dos.
- Cualquier ser con un rasgo de Moralidad puede tratar de activar el objeto maldito con una tirada de ese rasgo. Un único éxito es suficiente para activarlo. Un fallo en la tirada no activa el poder, pero sí la desventaja.
  - Activar un objeto maldito puede ser una acción instantánea, enfrentada o refleja.
  - Reconocer un objeto maldito como algo no ordinario requiere una tirada de Astucia + Ocultismo con una penalización de -5 para notar el extraño modo en que el objeto interactúa con los mundos físico y emocional. Añade un dado a esta tirada por cada círculo del Objeto Maldito.
- Los espíritus pueden sentir los objetos malditos con una tirada de Precisión, con las mismas penalizaciones y bonificaciones que los humanos. Un espíritu nunca puede emplear un objeto maldito, ni un espíritu poseyendo a un humano, pero algunos pueden acumularlos.

El valor del Mérito determina la potencia del objeto en cuestión, tanto en relación al poder como a la maldición que encierra.



## Oído Espiritual (•• o ••••)

**Prerrequisitos:** Astucia ••• o Compostura •••

**Efecto:** Tu personaje tiene un don para entender a los espíritus. Tal vez uno le susurró a su madre cuando estaba embarazada, o le cantó para que se durmiera (con pesadillas) de niño. Aunque las extrañas mentes de los espíritus apenas hablan idiomas humanos, el personaje siempre entiende lo que quieren decir. No se trata de un proceso consciente de traducción, y el personaje no tiene los medios para comunicarse con los espíritus, simplemente los entiende.

- *Con la versión de dos círculos, el personaje gana un bonificador de +1 para emplear Empatía con los espíritus, y para emplear Subterfugio para detectar sus mentiras. También ignora las penalizaciones basadas en una pobre comprensión de las palabras del espíritu. Esta versión sólo está disponible en el momento de creación del personaje.*

- *La versión de cuatro puntos no proporciona lo de arriba.* En vez de ello, permite que el personaje sea capaz de encontrar un significado a la glosolalia que los espíritus emplean naturalmente cuando no se comunican con los humanos. El personaje puede intentar una idea general de lo que el espíritu está diciendo en esa lengua con una tirada de Astucia + Empatía con una penalización de -3. Se pueden aplicar otras penalizaciones, especialmente si cuesta oír el discurso o si el espíritu está siendo deliberadamente vago u opaco.

*Ambas versiones del Mérito deben adquirirse por separado, no son correlativas. A los personajes que ya tengan la versión de dos círculos, la de cuatro sólo cuesta tres círculos. Los otros personajes deben adquirirla a cuatro puntos.*

## Santo (•••)

**Efecto:** A los espíritus no les gusta la presencia de tu personaje. Puede que se sientan incómodos por su extraordinaria fe, o tal vez un poderoso espíritu lo bendijo o maldijo cuando era joven (o lo declaró intocable por razones inescrutables). En cualquier caso, él tiene poca influencia sobre ellos y tampoco lo quieren cerca. El personaje obtiene una bonificación de +1 a las tiradas de Intimidación contra los espíritus, y a los intentos de abjurarlos o exorcizarlos de lugares o anfitriones humanos. También puede suceder que los espíritus no quieran herirlo ni interferir en su vida.

**Desventaja:** Algunos espíritus no son reticentes a herirlo, y hasta lo podrían ver como un reto (después de todo, es bastante conocido). El personaje sufre una penalización de -1 a las tiradas de Expresión, Persuasión y Socializar con los espíritus. Un espíritu particular hasta podría negarse a relacionarse de ninguna manera con él, lo que podría causar complicaciones.

## Sorbedor de Locus (•••)

**Prerrequisitos:** Mortal (no-sobrenatural)

**Efecto:** Tu personaje puede extraer Esencia de un locus, una habilidad normalmente propia de los espíritus, hombres lobo o magos. Esto requiere una tirada de Moralidad que el personaje sólo puede intentar una vez por día. Cada éxito permite al personaje extraer un punto de Esencia, y cada punto requiere un minuto de esfuerzo meditativo. El personaje no tiene la capacidad de almacenarla él mismo, ni de usarla de ningún modo, pero puede canalizarla a objetos o criaturas que puedan hacerlo. Si el personaje es capaz de usar la Esencia, puede emplear la Esencia extraída inmediatamente, pero sigue sin poder almacenarla.

**Desventaja:** Este Mérito hace que algunos vean al personaje como una amenaza (al poner en peligro sus suministros de Esencia) y que otros lo vean como un recurso (al doblar potencialmente su adquisición diaria de Esencia). Si el personaje no es cuidadoso con su habilidad, otros pueden tratar de eliminarlo o emplearlo como una herramienta.



## **Sentido Invisible (Espíritus) (• á ••••)**

**Prerrequisitos:** Mortal (no-sobrenatural); Astucia ••

*Este es un Mérito opcional, una expansión del Mérito que aparece en el Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas, pero centrada en los espíritus y los fenómenos espirituales.*

**Efecto:** Tu personaje tiene un sexto sentido sobre los espíritus y los extraños fenómenos que les rodean a ellos y a su mundo. No importa lo que el personaje sepa de ocultismo o sobre el Reino Umbrío (podría no saber nada), tiene una comprensión instintiva y suele sentir cuando suceden eventos espirituales a su alrededor.

Cada círculo en este Mérito añade una categoría de fenómenos que el personaje puede sentir. El personaje reacciona cuando sucede algún fenómeno de los incluidos, aunque el como lo haga varía de un personaje a otro (se le puede poner la piel de gallina, tener un escalofrío por su espina dorsal, o lo que sea apropiado).

- El personaje puede sentir márgenes y loci, sintiendo el peso emocional de la zona a su alrededor. Con una tirada de Astucia + Compostura, el personaje puede ser capaz de sentir que tipo de resonancia tiene la zona. El número de éxitos requeridos es igual a 10 menos el nivel del loci, y cada tirada representa un turno.

- El personaje puede sentir cuando Númenes o Aspectos espirituales se emplean cerca suyo (6 metros). Esto sólo se activa cuando el espíritu que los emplea o el objetivo del Numen está en ese radio. Cuando un Numen o Aspecto se emplea contra él, puede realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura con una penalización igual a la Precisión del espíritu atacante. Con un éxito puede tener una idea vaga de los efectos del Numen. Con un éxito excepcional la información que obtiene es bien clara.

- El personaje puede sentir cuando un espíritu en Crepúsculo pasa a 6 metros de él. Puede realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura para determinar vagamente la dirección en la que se mueve y si tiene prisa. Si el espíritu está tratando de ocultarse, tira su Precisión como una tirada enfrentada.

- El personaje puede sentir a los espíritus que posean (del modo que sea) a humanos o animales que pasen a 6 metros de distancia. Puede tirar Astucia + Compostura (enfrentada de modo reflejo por la Precisión del espíritu) para determinar cual es la criatura poseída.

**Desventaja:** Aquellos personajes que actúen ante los sutiles impulsos que observen pueden atraer la atención no deseada de espíritus a los que no les guste ser observados.



## Defectos

Tal y como indica el *Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*, los Defectos son una regla opcional. Úsalos sólo si son apropiados para tu juego. Estos Defectos son desventajas que atan específicamente a los personajes al Reino Umbrío.

### **Adicción a la Sombra:**

Tu personaje ha desarrollado una dependencia hacia algo que sólo puede encontrar hurgando en el mundo espiritual o tratando con algunas de las criaturas que allí residen. Trata este Defecto de un modo similar a Adicción (ver el *Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*, p. 218), pero en relación al reino Umbrío.

### **Aversión a la Sombra:**

Tu personaje tiene una aversión espiritual a todas las cosas de la Sombra. Cuando esté conscientemente cerca de un fenómeno relacionado con los espíritus (como ser obligado a entrar en el Reino Umbrío, o bajo los efectos de un Numen espiritual), el personaje se siente fuertemente agitado. Reacciona con una impaciencia no razonable y quiere escapar de la situación. Sufre una penalización de -1 a todas las tiradas que realice en las condiciones más extremas (dentro del Mundo Umbrío, viéndose obligado a interactuar con un Poseído durante toda una historia). El personaje gana experiencia cuando su jugador permite que su incomodidad dificulte significativamente los objetivos del personaje.

### **Vasija de Esencia:**

Tu personaje es portador de Esencia residual de una fuente desconocida, y los espíritus pueden verlo. Esa esencia sólo deja su cuerpo y resulta consumible por los espíritus con la muerte del personaje. La cantidad de Esencia liberada en ese momento y su naturaleza depende de las necesidades de la historia. El personaje puede poseer Esencia neutral, deliciosa para todos los espíritus, o tal vez contiene el alma de un poderoso espíritu, que sólo su muerte puede liberar. Sea como sea, el personaje gana experiencia cuando la atención no deseada que normalmente atrae de los espíritus le causa verdaderos problemas.

**Tipo de Documento:**

**Oficial**

**Autor:**

**Heinrich von Murnau (Uxas)**

**Digitalización:**

**Uxas**

**Un documento de:**

**Requiem Nocte**