

Changeling - Méritos y Defectos

Son rasgos suplementarios que representan otros aspectos de la personalidad y la historia del personaje. Su uso es opcional y a criterio del master.

Cuando se escoge un defecto, este otorga un número de puntos gratuitos para gastar, mientras que los méritos deben ser comprados con puntos gratuitos. Algunos de los méritos y defectos son comunes a aquellos de otros juegos de Mundo de Tinieblas, otros son propios de Changeling.

Psicológicos:

Adicción (defecto 1-3 puntos): eres adicto a una sustancia en diferentes grados de necesidad.

Código de honor (mérito 1 punto): posees un código moral que te permite resistir tentaciones de cosas que van contra este.

Compulsión (defecto 1 punto): tienes una compulsión ante algo específico.

Dificultad de habla (defecto 1 punto): tienes dificultad de comunicación verbal.

Exceso de confianza (defecto 1 punto): tienes un exceso de confianza que te puede meter en problemas.

Fin superior (mérito 1 turno): tienes un objetivo superior que te anima y alienta, facilitando las habilidades que tengan que ver con este.

Fobia leve (defecto 1 punto): tienes una fobia leve a algo específico.

Intolerancia (defecto 1 punto): tienes un desagrado irracional a algo específico.

Pesadillas (defecto 1 punto): tienes pesadillas recurrentes cuyos recuerdos te asaltan despierto.

Secreto siniestro (defecto 1 punto): tienes un secreto que de saberse, te traería problemas.

Timidez (defecto 1 punto): eres muy tímido, lo que dificulta las situaciones sociales.

Curiosidad (defecto 2 puntos): tienes una curiosidad que te podría meter en problemas.

Mente caótica (defecto 2 puntos): tienes dificultad para concentrarte en una sola cosa.

Obsesión (defecto 2 puntos): sientes una atracción incontrolable hacia algo en específico.

Sadismo/masoquismo (defecto 2 puntos): te da placer provocar dolor a alguien o sentir dolor tú mismo.

Venganza (defecto 2 puntos): tienes una venganza pendiente que desviará tus acciones.

Fobia grave (defecto 3 puntos): tienes un miedo incontrolable a algo específico, que te inmoviliza y te descontrola.

Objetivo dominante (defecto 3 puntos): tienes un objetivo muy difícil de alcanzar que condiciona tus actos.

Odio (defecto 3 puntos): tienes un odio irracional hacia algo concreto.

Salvavidas (defecto 3 puntos): tienes gran respeto por la vida humana y no matarás a alguien sino en situaciones extremas. También lucharás para defender la vida de alguien.

Visiones del pasado (defecto 3 puntos): tienes visiones vívidas del pasado, o de vidas pasadas, que nublan tu conciencia en situaciones similares a las de las visiones y alteran tu visión de la realidad.

Mentales:

Calculador relámpago (mérito 1 turno): tienes talento para los cálculos numéricos o de dificultad.

Concentración (mérito 1 punto): puedes concentrarte profundamente en algo y resistir distracciones.

Sentido común (mérito 1 punto): posees mucho conocimiento cotidiano práctico y puedes pedir consejos al master.

Memoria eidética (mérito 2 puntos): recuerdas cosas que ves y oyes con todo detalle.

Voluntad de hierro (mérito 2 puntos): tienes gran resistencia a ataques mentales y nada te aparta de un objetivo.

Autoconfianza (mérito 5 puntos): confías en tus capacidades y evitas perder puntos de fuerza de voluntad en vano.

Amnesia (defecto 2 puntos): no recuerdas nada de tu pasado, puede ser tu vida antes de la crisálida.

Confuso (defecto 2 puntos): a menudo estás confuso y no encuentras sentido a las cosas.

Olvidadizo (defecto 3 puntos): sueles olvidar detalles como nombres, direcciones, etc.

Consciencia:

Sentidos aguzados (mérito 1 punto): tus sentidos son muy sensibles.

Ceguera al color (defecto 1 punto): solo ves en blanco, negro y tonos de grises.

Defecto visual (defecto 2 puntos): tu visión es defectuosa.

Duro de oído (defecto 1 punto): tu oído es defectuoso.

Sordo (defecto 4 puntos): no puedes escuchar nada.

Ciego (defecto 6 puntos): no puedes ver nada.

Aptitudes:

Aptitud informática (mérito 1 punto): tienes afinidad natural con los ordenadores.

Aptitud mecánica (mérito 1 punto): tienes facilidad natural para los objetos mecánicos.

Conductor nato (mérito 1 punto): tienes facilidad para conducir vehículos motorizados.

Magnetismo animal (mérito 1 punto): tienes un atractivo especial, lo que te facilita las situaciones sociales.

Resistencia a venenos (mérito 1 punto): tienes una resistencia especial a los venenos y sustancias tóxicas.

Linguista natural (mérito 2 puntos): tienes un don natural para aprender y entender lenguas.

Absorbente (mérito 3 puntos): aprendes y entiendes cosas muy rápido, ganando más experiencia.

Arrojado (mérito 3 puntos): eres bueno para correr riesgos y sobrevivir a ellos.

Equilibrio perfecto (mérito 3 puntos): tienes un excelente equilibrio físico.

Polifacético (mérito 5 puntos): eres hábil para muchas cosas y se te facilitan todas las técnicas y conocimientos.

Sobrenaturales:

Vida pasada (mérito 1-5): tienes recuerdos y conocimientos de vidas anteriores en distintos grados.

Amor verdadero (mérito 1 punto): has conocido el verdadero amor, que te da mayor voluntad para enfrentar situaciones y protege de los seres sobrenaturales.

Médium (mérito 2 puntos): sientes y puedes relacionarte con fantasmas y espíritus.

Sentido del peligro (mérito 2 puntos): tienes un sexto sentido o presentimientos que te advierten del peligro.

Espíritu mentor (mérito 3 puntos): tienes un compañero o guía fantasmal que te apoyará con sus consejos y poderes.

Compañero hombre lobo/ vampiro: tienes un compañero hombre lobo o vampiro al que puedes recurrir en momentos de necesidad.

Corazón de poeta (mérito 3 puntos): tienes un alma inspirada que te protege de los estragos de la banalidad.

Suerte (mérito 3 puntos): tienes buena suerte.

Invulnerable (mérito 4 puntos): eres imposible de ser vinculado a un vampiro.

Resistencia al hierro frío (mérito 4 puntos): el hierro frío no te provoca daño, pero si te da banalidad.

Arte afín (mérito 5 puntos): eres especialmente hábil con un Arte que has practicado en una vida previa.

Bendición de aspecto (mérito 5 puntos): los privilegios de tu linaje como changelin afectan también a tu aspecto mortal.

Eternidad feérica (mérito 5 puntos): envejeces muy lentamente.

Angel de la guarda (mérito 6 puntos): cuentas con una protección sobrenatural que desconoces.

Regeneración (mérito 7 puntos): te curas al doble de la velocidad normal.

Lengua de bardo (defecto 1 punto): dices inconcientemente verdades incómodas que tienden a cumplirse.

Ojos de hada (defecto 1 punto): tus ojos son de un color especial que puede revelar tu naturaleza feérica.

Incapacidad quimérica (defecto 1-3 puntos): parte de tu semblante feérico está dañado o no existe, en mayor o menor grado.

Apariencia desvelada (defecto 1-5 puntos): parte de tu semblante feérico se manifiesta en tu aspecto mortal en mayor o menor grado.

Geas (defecto 1-5 puntos): estás bajo una prohibición, maldición u orden impuesta por alguien, en diferentes grados de dificultad.

Maldición (defecto 1-5): algo o alguien con poderes mágicos ha lanzado una maldición sobre ti, cuyos efectos son específicos, en diferentes grados de gravedad.

Reversión (defecto 1-5 puntos): una o más de tus vidas pasadas te afecta en la vida presente, en forma de miedos, pesadillas, recuerdos desagradables, incluso una personalidad pasada puede intentar poseerte, en diferentes grados de gravedad.

Prohibición o Imperativo místico (defecto 1-5 puntos): hay alguna situación o condición que debes cumplir o no evitar, impuesto sobre ti por alguna fuerza mística so pena de una desgracia. En diferentes grados de dificultad.

Alado (defecto 2 puntos, mérito 4 puntos): tienes alas, que pueden ser de diversos tipos. Son quiméricas, pero deben estar sueltas o afectarán a la destreza. Como defecto, no puedes volar con ellas, a menos que tengas un cantrip de vuelo. Como mérito, puedes volar cortas distancias, no en presencia de mortales.

Cualidad sobrenatural (defecto 2 puntos): los mortales son atraídos a ti sin saber por qué, y podrías ser blanco para asaltantes y criminales.

Ecos (2-5 puntos): tu conexión con el ensueño y Arcadia es fuerte, por lo tanto las supersticiones acerca de las hadas se aplican en ti. Hay 4 niveles acumulativos:

Menor: si un mortal lanza sal o pan por encima de su hombro, queda inmune a tus cantrips. Además cualquier mortal que sepa tu nombre completo puede ordenarte algo que debes cumplir “al pie de la letra”.

Moderado: no puedes entrar en una vivienda sin invitación o hacer un favor a sus habitantes, no puedes entrar si en un lugar hay hierro frío o símbolos religiosos, los cuales también inmunizan a los mortales de los efectos de tus cantrips y tus ataques. El sonido de las campanas te causa dolor y si el defecto es grave, gana banalidad.

Serio: un trébol de cuatro hojas en posesión de un mortal te impide usar las Artes contra él, pero encontrados por ti te traen buena suerte. Los mortales con la ropa al revés son invisibles a tus ojos, no puedes pasar por agua corriente a no ser que por un puente, los símbolos religiosos te repelen fuertemente, la sombra de una cruz sobre ti o entrar en terrenos sagrados te causan daño quimérico.

Extremo: donde residas, se forma un círculo de musgo. Las Nieblas no ocultan tus poderes, los mortales te recordarán. Las criaturas quiméricas te provocan daño quimérico y real, tus armas quiméricas provocan daño real incluso a mortales. Si pides que alguien te siga, lo hará. Tienes menos dificultad al lanzar cantrips, pero serán inservibles contra objetivos que lleven hierro frío o símbolos religiosos.

Alergia al hierro (defecto 3-5 puntos): el contacto con el hierro frío te produce daño real, como una quemadura, en distintos grados de gravedad.

Embrujado (defecto 3 puntos): un fantasma te persigue y te molesta constantemente, poseyendo algunos poderes menores para hacerte difícil la vida.

Nieblas despejadas (defecto 3 puntos): los mortales no olvidarán si te ven usando tus Artes y capacidades, y te reconocerán como un ser sobrenatural.

Imán quimérico (defecto 5 puntos): atraes a las quiméricas hacia ti.

Maldición de los sihe (defecto 5 puntos): ganas el doble de banalidad que deberías ante las situaciones adecuadas.

Sino aciago (defecto 5 puntos): tu destino final será trágico y lo sabes, mediante visiones o presentimientos.

Vampiro psíquico (defecto 5 puntos): necesitas alimentarte de energía psíquica. La vida de plantas y animales se marchita y muere en tu presencia, y a quien toques por demasiado tiempo le producirás daño.

Lazos feéricos:

Favor (mérito 1-3): un noble te debe un favor en mayor o menor grado.

Mentor prestigioso (mérito 1 punto): tú mentor tiene una buena posición entre la Estirpe y es reconocido y respetado.

Reputación (mérito 2 puntos): tienes una buena reputación por méritos propios o por tu mentor, que te facilita las situaciones sociales.

Enemigo (defecto 1-5 puntos): tienes un enemigo o grupo de enemigos cuya peligrosidad varía.

Aprendizaje erróneo (defecto 1 punto): tu mentor te enseñó mentiras acerca de la etiqueta y creencias del mundo feérico.

Mentor infame (defecto 1 punto): tu mentor tiene una mala reputación.

Mentor loco (defecto 1 punto): tu mentor ha pedido contacto con la realidad o ha caído en confusión.

Mentor resentido (defecto 1 punto): tu mentor te detesta y desea dañarte.

Mentor diabólico (defecto 2 puntos): tu mentor está metido en actos diabólicos y artes oscuras.

Notoriedad (defecto 3 puntos): tienes mala reputación a causa de tus actos.

Sociedad Mortal:

Lazos con el mercado negro (mérito 1-5 puntos): tienes lazos con personas que te consiguen lo que quieres, como armamento, por un precio convenido. Mientras más alto sea el mérito, se te podrá conseguir cosas más difíciles.

Club nocturno (mérito 2 puntos): posees un club nocturno o algo similar, que te da dinero como para vivir cómodamente.

Lazos judiciales (mérito 2 puntos): tienes amigos y conocidos en el ámbito judicial.

Lazos peridísticos (mérito 2 puntos): tienes influencia y contactos en la prensa local.

Lazos artísticos (mérito 3 puntos): tienes fama e influencia en la escena artística local.

Lazos corporativos (mérito 3 puntos): tienes influencia y contactos en la comunidad corporativa local.

Lazos eclesiásticos (mérito 3 puntos): tienes influencia en las iglesias locales.

Lazos policiales (mérito 3 puntos): tienes influencias y contactos en el departamento de policía local.

Lazos políticos (mérito 3 puntos): tienes influencia y contactos entre los políticos y burócratas locales.

Lazos subterráneos (mérito 3 puntos): tienes influencia y contactos con la mafia local y bandas callejeras.

Mansión (mérito 3 puntos): posees una gran mansión.

Consejero delegado (mérito 5 puntos): tienes influencia o control sobre una corporación mayor y compañías asociadas.

Protegido (defecto 3 puntos): estás dedicado a la protección de un mortal.

Perseguido (defecto 4 puntos): un cazador de hadas te persigue.

Físicos:

Belleza sobrenatural (mérito 1 punto): tienes una belleza superior a la de los mortales.

Elástico (mérito 1 punto): eres muy ágil y flexible, facilitando las situaciones de Destreza.

Corpulento (mérito 4 puntos): tu aspecto mortal es muy grande y corpulento, pudiendo soportar más daño.

Alérgico (defecto 1-4 puntos): tienes alergia a alguna sustancia, a distintos grados de gravedad.

Asma (defecto 1 punto): cuando te cansas, no puedes respirar bien y pones a prueba tu resistencia.

Bajo (defecto 1 punto): estás por debajo del promedio de estatura humano.

Desfigurado (defecto 2 puntos): tienes un desfiguramiento que te hace desagradable a la vista.

Deformidad (defecto 3 puntos): tienes algún tipo de deformidad física que te dificultará algunas acciones.

Manco (defecto 3 puntos): tienes un solo brazo.

Niño (defecto 3 puntos): eres un niño de pocos años, con todas sus restricciones y eres menos tomado en cuenta que otros infantiles.

Tullido (defecto 3 puntos): tus piernas están heridas o no funcionan correctamente, dificultando tu movimiento.

Mudo (defecto 4 puntos): no puedes hablar en absoluto.

Parapléjico (defecto de 6 puntos): no puedes moverte sino con muletas o silla de ruedas.