Disciplinas de Antiguos

Los poderes de Disciplinas con una puntuación de 6 o más en ocasiones muestran varios poderes en distintos niveles; en esos casos el vampiro que incremente su poder simplemente elige el que quiere. Algunas Disciplinas tienen más opciones que otras; normalmente esto significa que existen más aplicaciones comúnmente conocidas de esas Disciplinas. Si el personaje quiere adquirir otra opción u opciones posteriormente, puede gastar experiencia adicional para adquirir otro poder del mismo nivel en la misma Disciplina. Los Narradores también deberían permitir a los jugadores que creen sus propios poderes de Disciplinas de antiguos si lo desean.

Debe señalarse que los poderes de sexto nivel o más pueden convertirse en motivo de abuso y hacer pedazos una Crónica bien diseñada. Estas habilidades poderosas a menudo son difíciles (pero no imposibles) de adquirir, así que los Narradores deberían considerar el impacto que las Disciplinas de nivel elevado podrían tener en sus Crónicas antes de permitirlos.

Potencia, Celeridad y Fortaleza

Normalmente los antiguos desarrollan estas Disciplinas en función de la progresión existente –más puntos en la Disciplina significa más dados y las mejoras pertinentes. Sin embargo, como ocurre con otras Disciplinas de nivel 6 o más, existen poderes alternativos. Si el antiguo desea desarrollar un poder alternativo en lugar de continuar con la progresión normal de la Disciplina, puede hacerlo, pero renunciará a la capacidad de obtener un dado extra y cualquier otra cosa que el punto aporte en ese nivel para conseguir en su lugar un poder especial. Posteriormente con más experiencia puede adquirir un punto “normal” de Celeridad

si así lo desea.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/antiguos

Last update: **13/06/2021 16:09**