

# 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 incrementa 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?rev=1623593364>

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

