Celeridad

No todos los vampiros son criaturas lentas y meticulosas. Cuando es necesario algunos vampiros pueden moverse rápido –realmente rápido. La Celeridad **permite a los vampiros** de los clanes Assamita, Brujah y Toreador **moverse con una agilidad sorprendente**, convirtiéndose prácticamente en un borrón en movimiento.

Los **Assamitas** utilizan su velocidad en conjunción con el sigilo para atacar rápida y ferozmente desde las sombras antes de que sus víctimas se den cuenta.

Por otra parte los **Brujah** simplemente aprovechan la ventaja que les proporciona el poder contra dificultades abrumadoras.

Los **Toreador** se inclinan más por usar la Celeridad para conseguir una gracia antinatural, para actuaciones en vivo o por un impulso extraordinario para completar una obra maestra a tiempo, pero pueden ser igual de rápidos a la hora de derramar sangre que un asesino o un punk cuando se enfurecen.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto por cada punto de Celeridad que se desee invertir en una acción adicional en un turno.

Ventajas

- **Cada punto de Celeridad añade un dado a todas las tiradas de dados relacionadas con Destreza**.
- El jugador **puede gastar un punto de sangre para realizar una acción extra por cada punto que tenga en Celeridad** al principio de cada turno.
  - Este gasto puede ir más allá del máximo normal permitido por Generación.

Restricciones

- Los **puntos utilizados para realizar acciones extra ya no se pueden utilizar para añadirlos a las tiradas relacionadas con la Destreza durante ese turno**.
- **Las acciones adicionales deben ser físicas** (por ejemplo, el vampiro no puede utilizar una Disciplina mental como Dominación

  varias veces en el mismo turno).
- **Las acciones añadidas tendrán lugar al final del turno** en lugar de en función de la Iniciativa.
- De igual modo, **no se puede aplicar la Celeridad como bonificación a tiradas que no impliquen Destreza**.

Normalmente, un personaje sin Celeridad debe aplicar una penalización a sus reservas de dados si quiere desarrollar varias acciones en un mismo turno (consulta la página Mecánicas). Un vampiro con

esta Disciplina realizará sus acciones extra (incluyendo el movimiento) sin penalización, utilizando una reserva de dados completa para cada acción separada. Las acciones adicionales conseguidas mediante Celeridad no pueden dividirse a su vez en varias acciones.

Poderes

No hay páginas en esta sección.

Crear un nuevo poder de Celeridad

Nuevo poder de Celeridad

Datos de la página
Título de la página *

Será el título mostrado al inicio de la página, así como en los enlaces de las listas. Debería ser algo como "•••• Condicionamiento" o "••••• •• Condicionamiento máximo" (sin las comillas).

Nombre del fichero *

Es el nombre que tendrá el fichero de la página para este poder de Disciplina. Debería ser algo como "n1" (sin las comillas) para un poder de nivel 1, o "n6c" (de nuevo, sin las comillas) para el tercer poder de nivel 6 de una Disciplina.

Información sobre el poder
Descripción * FIXME Tirada * DELETEME Gasto de Sangre * DELETEME Sistema * FIXME
Crear nuevo poder de Disciplina

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/celeridad/start

Last update: **13/06/2022 22:29**