Disciplinas

Las Disciplinas son poderes sobrenaturales concedidos por el Abrazo, que los vampiros desarrollan para utilizarlos contra sus enemigos y presas. Esos poderes separan a los Condenados de los mortales, proporcionándoles una incomparable ventaja mística sobre quienes se oponen a ellos. Con las Disciplinas un vampiro puede utilizar la fuerza de doce hombres, convertir a un enemigo en su esclavo, encender un fuego con una mirada o tomar la forma de una bestia. Hasta los pocos Vástagos que sólo controlan unos pocos poderes sencillos, pueden enfrentarse a la mayoría de las amenazas mundanas, mientras que los antiguos, que a menudo han conseguido dominar una terrible variedad de estos dones y poderes, parecen casi invulnerables.

El origen de las Disciplinas es un misterio para los vampiros. ¿Son una especie de oscura justicia bíblica, concedida a Caín y sus descendientes como un alivio de la condenación? ¿Son el resultado de un retorcido mundo natural, enseñadas por Lilith, la madre de los monstruos? ¿Son simplemente las ventajas de un depredador, intrínsecas al estado de un vampiro? Cualquiera que sea la respuesta, aprender y perfeccionar estos poderes sobrenaturales es imprescindible para enfrentarse a la no muerte en los propios términos de un vampiro. Después de todo, las demás fuerzas que juegan en la Yihad están cultivando los suyos…

Como otros Rasgos, las Disciplinas se miden en niveles progresivos. Una puntuación de un punto indica que la Disciplina en cuestión apenas ha sido desarrollada, mientras que una puntuación de seis más indica un dominio más allá de la capacidad de la inmensa mayoría de los neonatos e incluso ancillae. A medida que un personaje incrementa su puntuación en una Disciplina consigue acceso a los poderes presentados con el número apropiado de puntos, además de poder seguir utilizando los poderes inferiores. Como ocurre con otros Rasgos, los niveles de Disciplinas de más de cinco puntos sólo están disponibles para los Vástagos de séptima Generación o inferiores (consulta página Disciplinas de Antiguos).

Nota: A no ser que se indique en la descripción, activar una Disciplina no cuesta ni puntos de sangre ni Fuerza de Voluntad.

Listado de Disciplinas

- Animalismo
- Auspex
- Celeridad
- Dementación
- Dominación
- Fortaleza
- Nigromancia
- Obtenebración
- Ofuscación
- Potencia
- Presencia
- Protean
- Serpentis

Añadir una nueva Disciplina

Nueva Disciplina

Datos de la Disciplina
Nombre de la Disciplina *

- Taumaturgia
- Vicisitud
- Viscerática
- Vuelo

FIXME

Descripción * Sistema *

DELETEME

Crear nueva Disciplina

Añadir una nueva Disciplina mágica

Nueva Disciplina mágica

Datos de la Disciplina
Nombre de la Disciplina *

FIXME

Descripción * Crear nueva Disciplina mágica

Desarrollar Disciplinas

Los jugadores comienzan el juego con tres círculos para gastar en las Disciplinas de su clan, indicadas en la descripción de cada uno en el Capítulo Dos. Los Caitiff pueden elegir cualquier Disciplina que deseen, siempre con el consentimiento del Narrador. Los personajes también pueden aprender Disciplinas “externas” mediante el gasto de puntos gratuitos o de experiencia (y siempre que se disponga de un maestro, de nuevo, con el consentimiento del Narrador). Aprender una nueva Disciplina ajena al clan requiere que el maestro alimente al estudiante con un punto de su sangre antes de que comience la instrucción, para iniciar el lazo místico con la Disciplina enseñada. Mejorar el conocimiento de una Disciplina ya conocida no requiere esa transferencia de sangre (aunque algunos maestros sin escrúpulos pueden afirmar que sigue siendo necesaria).

Los Narradores pueden decidir que algunas Disciplinas son más o menos difíciles de adquirir, dependiendo de su Crónica. Por ejemplo, por lo general es más fácil que un vampiro aprenda un

poder extendido que comparten muchos clanes como Potencia

en lugar de Taumaturgia

, que por lo general es controlada por los Tremere y unas pocas líneas de sangre, pero en una Crónica diseñada por completo en torno a la búsqueda y adquisición de poder por parte de una capilla Tremere rebelde el desarrollo de la Taumaturgia

podría resultar mucho más sencillo de aprender y adquirir.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/start?rev=1623626308

Last update: **14/06/2021 01:18**