Taumaturgia

La Taumaturgia engloba la magia de la sangre y otras artes de hechicería. Es una Disciplina única del clan Tremere, que la protege con el máximo celo. Los Tremere la crearon combinando la hechicería mortal y el poder de la vitae vampírica, dando lugar a una Disciplina versátil y poderosa. Aunque existen rumores sobre la existencia de antitribu Tremere en el Sabbat, otros clanes de la Espada de Caín también han investigado y desarrollado el poder místico. De todas formas, los Tremere de la Camarilla siguen siendo los maestros indiscutibles de este Disciplina.

Como la Nigromancia

, la práctica de la Taumaturgia está dividida en dos partes: sendas y rituales. Las sendas son aplicaciones del conocimiento del vampiro sobre la magia de la sangre, lo que le permite crear efectos a voluntad. Los rituales son de naturaleza más formulaica, similares a los antiguos “conjuros” mágicos de las noches antiguas. Como los Tremere tienen acceso a tantas sendas y rituales diferentes uno nunca sabe qué esperar al enfrentarse a un practicante de esta Disciplina.

Cuando un personaje aprende el primer círculo de Taumaturgia el jugador selecciona una senda, que será considerada la senda primaria (recibiendo automáticamente un círculo en ella, así como un ritual de Nivel Uno). A partir de ahí, cada vez que el personaje aumente un nivel en Taumaturgia su puntuación en la senda primaria aumentará también en uno. Los rituales se aprenden por separado, como parte de la historia; los personajes no tienen que pagar puntos de experiencia para que sus vampiros los aprendan, aunque deben encontrar a alguien que se los enseñe.

La puntuación en las sendas nunca puede exceder del Nivel Cinco, aunque la puntuación general de Taumaturgia sí. Si un personaje alcanza el Nivel Cinco en su senda primaria y aumenta después su Taumaturgia, podrá aplicar este “círculo de senda” libre a una senda diferente.

Son muchos los vampiros que temen enfrentarse con los practicantes de esta Disciplina. Se trata de una Disciplina muy poderosa y versátil, ya que mediante la magia se puede conseguir prácticamente todo lo que el vampiro desee.

Tirada	Fuerza de Voluntad / Nivel del poder + 3.
Gasto de Sangre	1 punto.

Sendas

Las Sendas son las diferentes escuelas de magia vampírica que se pueden adquirir.

- Control Atmosférico
- La Senda de la Sangre
- Movimiento Mental

Crear una nueva Senda de Taumaturgia

Nueva Senda de Taumaturgia

Datos de la Senda

Nombre de la Senda * Descripción * FIXME Crear nueva Senda Taumatúrgica

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/taumaturgia/start?rev=1623593361

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