Mentales

Concentración (Mérito de 1 punto)

Tienes la habilidad para concentrarte y evitar toda distracción. Los personajes con este Mérito no se ven afectados por las penalizaciones procedentes de circunstancias de distracción (p.e., ruidos fuertes, luces estroboscópicas, estar colgado boca abajo).

Conocimiento Útil (Mérito de 1 punto)

Tienes conocimientos en una materia específica que hace que tu conversación llame la atención a un vampiro más viejo. Mientras tu conocimiento mantiene la atención del otro vampiro, está interesado en tenerte cerca. Pero en cuanto te haya sacado hasta la última gota de información, el mecenazgo se puede desvanecer. (Nota: Este Mérito debería equivaler a un Mentor de un círculo con un interés específico. Sin embargo, a diferencia de un Mentor, Conocimiento Útil no implica una relación permanente).

Fría Lógica (Mérito de 1 punto)

Aunque algunos podrían decir que eres un “tipo gélido”, tienes el don de separar la información basada en los hechos de los barnices emocionales o históricos. Puede influirte la emotividad o no, pero puedes ver claramente cuando otros están empañando los hechos con sus sentimientos (-1 a la dificultad en todas las tiradas para percibir engaños y similares).

Introspección (Mérito de 1 punto)

Tienes una profunda sabiduría sobre los motivos últimos de todas tus acciones. Mediante este ejercicio nocturno, también comprendes los motivos y causas que se encuentran tras las acciones de los demás. Añade dos dados a tus reservas de Percepción cuando realices una acción contra alguien con la misma Naturaleza o Conducta que tú.

Código de Honor (Mérito de 2 puntos)

Te adhieres a un código personal. Los detalles del mismo deben ser elaborados junto al Narrador antes del comienzo del juego, y el personaje deberá seguirlos de forma estricta. Los vampiros con este Mérito ganan dos dados adicionales a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad o de Virtud cuando actúen de acuerdo con su código (p.e., defendiendo a los desamparados) o cuando intenten evitar situaciones que podrían forzarles a romperlo.

Lingüista Natural (Mérito de 2 puntos)

Tienes don de lenguas. Puedes sumar tres dados a cualquier reserva referente a lenguajes hablados o escritos y cada adquisición del Mérito: Lenguaje te proporciona dos lenguajes adicionales en lugar de uno.

Memoria Eidética (Mérito de 2 puntos)

Recuerdas con todo detalle las cosas que has visto y escuchado. Con una mínima concentración eres capaz de rememorar documentos, fotografías, conversaciones, etc. En situaciones tensas y con numerosas distracciones deberás hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para poder asimilar todo lo detectado por tus sentidos.

Sueño Ligero (Mérito de 2 puntos)

Puedes despertar inmediatamente ante la menor señal de problemas o peligro, sin vacilación o entumecimiento alguno. Puedes ignorar las reglas sobre las restricciones de Humanidad/ Senda al número de dados disponibles durante el día.

Calma (Mérito de 3 puntos)

Posees una calma natural y no es fácil sacarte de tus casillas. Recibes dos dados extra cuando

Lenguaje (Mérito de 1 punto)

Conoces un lenguaje además de tu lengua nativa. Puedes adquirir este Mérito varias veces, reflejando en cada ocasión una lengua diferente. (Nota del traductor: Es lógico suponer que no es necesario adquirir este Mérito si el personaje procede de una sociedad plurilingüe y conoce las lenguas nativas de su entorno general. Si ha recibido una educación específica dirigida a proporcionarle una lengua adicional, sí debería adquirirse.)

Sentido Común (Mérito de 1 punto)

Tienes una cantidad importante de... sentido común y pragmatismo. Cada vez que el personaje esté a punto de actuar de forma contraria a la razón el Narrador podrá hacerle sugerencias o advertencias sobre las consecuencias de dicha acción. Se trata de un Mérito muy útil para jugadores principiantes que no conocen bien el juego.

Sentido Temporal (Mérito de 1 punto)

Tienes un sentido innato para controlar el tiempo y eres capaz de estimar de forma precisa un periodo transcurrido sin necesidad de usar un reloj u otros dispositivos mecánicos.

Aptitud Informática (Mérito de 2 puntos)

Estás familiarizado con el uso de material informático, y tienes talento para ello. Otros vampiros pueden no entender los ordenadores, pero para ti es algo intuitivo. Resta -2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con los ordenadores y la informática.

intentas resistirte a un frenesí. Los Brujah no pueden adquirir este Mérito.

Precoz (Mérito de 3 puntos)

Aprendes rápido. El tiempo para aprender una Habilidad concreta (o Habilidades, a criterio del Narrador) se divide entre dos, como el coste de experiencia.

Voluntad de Hierro (Mérito de 3 puntos)

Cuando estás decidido y has hecho una elección nada logra apartarte de tu objetivo. Si gastas un punto de Fuerza de Voluntad, cualquier poder de Dominación

, Dementación

o cualquier magia, hechizo o senda de Taumaturgia

dirigido a alterar la mente incrementa su dificultad en +3 para poder afectarte. Los niveles más poderosos de Dementación

y Dominación

pueden superar incluso esta resistencia. Contra poderes de nivel 6, el gasto de Fuerza de Voluntad mediante Voluntad de Hierro sólo incrementa la dificultad del poder en +2. Contra poderes de nivel 7, la dificultad sólo se incrementa en +1. Los poderes de nivel 8 o más no pueden resistirse con Voluntad de Hierro. Este Mérito no afecta a la Presencia

u otros poderes que afecten a las emociones. Los personajes con puntuaciones de Fuerza de Voluntad inferiores a 8 no pueden adquirir este Mérito.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/meritos/mentales?rev=1654964266

Last update: **11/06/2022 18:17**