Sobrenaturales

Aura Engañosa (Mérito de 1 punto)

Tu aura es antinaturalmente brillante y colorida para un vampiro. Pareces como mortal en todas las tentativas por leer tu aura.

Inofensivo Para los Animales (Mérito de 1 punto)

Con raras excepciones, los animales habitualmente desprecian a los vampiros. Algunos huyen, otros atacan, pero a todos no les gusta estar en presencia de un vampiro. Tú no tienes ese problema. Los animales pueden no disfrutar estando en tu compañía, pero no huyen activamente de ti.

Toque Curativo (Mérito de 1 punto)

Normalmente los vampiros sólo pueden cerrar las heridas que causan al alimentarse lamiéndolas. Con un solo toque, puedes obtener el mismo efecto.

Médium (Mérito de 2 puntos)

Posees una afinidad natural para sentir y oír a los espíritus, fantasmas y apariciones. Aunque no consigas verlos serás consciente de su presencia, pudiendo hablar con ellos y, mediante súplicas o palabras amables, llamarlos a tu presencia. Podrás pedirles ayuda o consejo, pero siempre existe un precio. Además, tu dificultad se reduce en -2 en todas las tiradas de Consciencia relacionadas con los espíritus de los muertos.

Resistencia a la Magia (Mérito de 2 puntos)

Posees una resistencia inherente a los rituales de los Tremere y a los conjuros de los magos de otros clanes. La dificultad de toda esta magia, ya sea benéfica o maliciosa, aumenta en +2 cuando se dirige contra ti. Nunca podrás aprender magias de la sangre como Nigromancia

Espíritu Mentor (Mérito de 3 puntos)

Tienes un espíritu compañero y guía. Su identidad y poderes exactos dependen del Narrador, pero puede ser llamado en situaciones difíciles para proporcionar su ayuda y consejo.

Amor Verdadero (Mérito de 4 puntos)

Has descubierto, quizá demasiado tarde, el auténtico amor. Él o ella es mortal, pero se ha convertido en el centro de tu existencia y te inspira para seguir adelante en un mundo de tinieblas y desesperación. Cada vez que sufras, el pensamiento en tu amada te dará fuerzas para perseverar. Este Mérito te concede un éxito automático en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad, que solo puede ser negado por un fracaso. Puede tratarse tanto de un gran don como de un problema, ya que el ser amado necesitará protección y algún rescate ocasional.

Disciplina Adicional (Mérito de 5 puntos)

Puedes coger una Disciplina adicional (a criterio del Narrador) como si fuera una Disciplina de clan. Todos los costes para aprender esa Disciplina se pagan como si fuera propia de tu clan. Un personaje no puede escoger este Mérito más de una vez, y los vampiros Caitiff no pueden adquirirlo.

Invinculable (Mérito de 5 puntos)

Eres inmune al Vínculo de Sangre. Los vampiros Tremere no pueden adquirir este Mérito. Nueve Vidas (Mérito de 6 puntos) El destino te ha concedido la oportunidad de acercarte más que nadie a la Muerte Definitiva y sobrevivir. Cuando se produzca una tirada que resultaría en tu muerte se volverán a lanzar los dados. Si ésta te es favorable seguirás vivo... después de consumir una de tus nueve vidas. Si esta segunda tirada también falla se volverá a repetir hasta que sobrevivas o consumas todas tus vidas. El Narrador tiene que mantener un

y Taumaturgia

.

Afortunado (Mérito de 3 puntos)

Naciste con suerte (o el Diablo cuida de los suyos...). Podrás repetir hasta tres tiradas fallidas por historia, incluyendo fracasos, aunque solo podrás hacerlo una vez por cada tirada.

Diablerie Oculta (Mérito de 3 puntos)

Las trazas negras indicadoras de diablerie no se manifiestan en tu aura.

Dotes de Oráculo (Mérito de 3 puntos)

Puedes sentir e interpretar señales y profecías. Eres capaz de extraer consejos de estos augurios, lo que te proporciona claves sobre el futuro y advertencias sobre el presente.

Cuando el Narrador crea que estás en posición para ver una profecía te pedirá que realices una tirada de Percepción + Consciencia, dependiendo la dificultad de lo oculta que esté. Si tienes éxito podrás tirar Inteligencia + Ocultismo para interpretar la visión. La dificultad será determinada en función de la complejidad del presagio.

estricto control sobre las vidas que le restan al personaje.

Fe Verdadera (Mérito de 7 puntos)

Sientes una profunda fe en la misericordia de Dios (sea cual sea el nombre con el que lo llames). Comenzarás el juego con un punto de Fe Verdadera (página 372); este Rasgo suma un dado por punto a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y Virtud. Debes tener Humanidad 9 o mayor para adquirir este Mérito, y si pierdes un solo punto la Fe desaparecerá y podrá recuperarse solo cuando se recobre la Humanidad perdida. Las personas con Fe Verdadera son capaces de realizar actos mágicos realmente milagrosos, pero la naturaleza de estos acontecimientos es decisión del Narrador.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/meritos/sobrenaturales

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