Méritos

Físicos

Sociales

Líder Natural (Mérito de 1 punto)

Has sido bendecido con un cierto magnetismo que los demás respetan de forma natural. Recibes dos dados extra cada vez que haces tiradas de Liderazgo. Debes tener Carisma 3 o mayor para adquirir este Mérito.

Mentales

Sobrenaturales

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.

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.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/meritos/start?rev=1623593364

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