Méritos

Físicos

Ambidextro (Mérito de 1 punto)

Tienes una gran destreza con la “mano mala” y puedes realizar acciones con ella sin penalización. Seguirás teniendo que emplear las reglas para acciones múltiples, pero no sufrirás una penalización adicional si, por ejemplo, empleas dos armas o te ves obligado a emplear la mala.

Comer comida (Mérito de 1 punto)

Tienes la capacidad de ingerir comida e incluso saborearla. Aunque no obtienes alimento alguno de ella, esta habilidad te sirve para mantener la Mascarada. Por supuesto, no eres capaz de digerir lo que comes, así que en algún momento de la noche te verás obligado a vomitarlo.

Equilibrio Felino (Mérito de 1 punto)

Posees un sentido del equilibrio perfecto. Los personajes con este Mérito reducen las dificultades de todas las tiradas de equilibrio (p.e., Destreza + Atletismo para caminar por una repisa estrecha) en -2.

Madrugador (Mérito de 1 punto)

Nadie puede explicarlo, pero pareces tener la capacidad de necesitar menos descanso que tus compañeros de manada, por lo que sueles despertar una hora antes que los demás. Siempre eres el primero en levantarte y el último en ir a dormir, aunque hayas pasado la noche de caza. Cuando tus camaradas ya están torpes y confusos, tú sigues despierto y alerta. Tu puntuación de Humanidad o Senda se considera de 10 para los propósitos de decidir cuándo te despiertas cada noche. Los vampiros con este Mérito no pueden tomar el Defecto Sueño Profundo.

Color Saludable (Mérito de 2 puntos)

Pareces más saludable que los demás vampiros, lo que te permite mezclarte con los humanos con mayor facilidad. Aún conservas el color de los vivos, y tu piel solo es un poco fría al tacto.

Voz Encantadora (Mérito de 2 puntos)

Tu voz tiene algo que no se puede ignorar. Cuando das alguna orden los demás se sienten intimidados. Cuando seduces, se desmayan. Ya sea atronadora, gentil, persuasiva o completamente normal, tu voz llama la atención. La dificultad de todas las tiradas que incluyan el uso de la voz para persuadir, fascinar u ordenar se reduce en -2.

Arrojado (Mérito de 3 puntos)

Se te da bien asumir riesgos y sobrevivir para contarlo. Cuando intentas cosas realmente arriesgadas fuera del combate (como saltar de un coche en movimiento a otro), los personajes con este Mérito pueden sumar 3 dados a sus tiradas y negar un único “dado de fracaso” resultante (un “1” sin haberse producido ningún éxito). Por lo general, estas acciones deben tener una dificultad de al menos 8 y tener la posibilidad, en caso de fallo, de infligir al menos tres niveles de salud de daño.

Digestión Eficaz (Mérito de 3 puntos)

Eres capaz de obtener más nutrientes de lo normal de la sangre que bebes. Cada vez que te alimentes ganarás un punto de sangre adicional por cada dos que consumas. Esto no te permite exceder tu reserva de sangre máxima.

Corpulento (Mérito de 4 puntos)

Eres anormalmente grande, midiendo al menos

Matón (Mérito de 1 punto)

Tu aspecto es lo suficientemente duro como para inspirar miedo o al menos inquietud en todos los que te ven. Aunque no eres necesariamente feo per se, irradias una sensación de amenaza tranquila, hasta el punto que la gente se cruza de acerca para evitar pasar cerca de ti. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas de Intimidación contra aquellos que no te hayan demostrado su superioridad física.

Rostro Simpático (Mérito de 1 punto)

Tienes una cara que a todo el mundo le recuerda a alguien, y los desconocidos son propensos a mostrarse amistosos a causa de ello. El efecto no se desvanece si explicas el “error”, lo que te resta un -1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales apropiadas (vale para Seducción, pero no para Intimidación, por ejemplo) en las que está implicado un desconocido. Este Mérito sólo funciona en el primer encuentro.

Sentido Agudo (Mérito de 1 punto)

Uno de tus sentidos es excepcionalmente agudo, ya se trate de la vista, el oído, el olfato, el gusto o el tacto. La dificultad para todas las acciones que incluyan su uso se reducirá en -2. Este mérito puede combinarse con la Disciplina Auspex

para crear una capacidad sensorial sobrehumana

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.

2 metros y pesas como mínimo 130 kg. Aparte de destacar inmediatamente, esta masa extra te concede un nivel de salud Magullado adicional. Los personajes con este Mérito también pueden tener bonificaciones para empujar objetos, abrir puertas atrancadas, evitar ser derribados, etc.

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=1654960718

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