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.

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.

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.

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.

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 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.

Sociales

Asiduo del Elíseo (Mérito de 1 punto)

Pasas una cantidad de tiempo enorme en los diferentes Elíseos de tu ciudad. Ves y te dejas ver hasta tal punto que todos los peces gordos del Elíseo al menos saben quién eres. Las prolongadas visitas al Elíseo te proporcionan oportunidades adicionales para relacionarte con las arpías y con otros Vástagos de similar posición –y sabrán tu nombre cuando te acerques a ellos. Por lo general este Mérito es adquirido por los vampiros que respetan el Elíseo y acuden a él de forma regular.

Antiguo Ghoul (Mérito de 1 punto)

Fuiste presentado a la Sangre tiempo antes de ser convertido en vampiro. Tu larga experiencia como ghoul te permite conocer la sociedad vampírica y sentirte cómodo en ella. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales cuando estés en presencia de otros neonatos

Camino Despejado (Mérito de 2 puntos)

A diferencia de muchos vampiros, te gusta viajar. Tienes un profundo conocimiento de las rutas de viaje seguras y sus metodologías, por no hablar de los refugios disponibles en un buen número de destinos. A menos que alguien conozca tu ruta exacta y te esté buscando expresamente, puedes moverte entre ciudades sin encontrarte por azar con Lupinos, con patrulleros estatales demasiado entusiastas y similares.

Estudioso de los Enemigos (Mérito de 2 puntos)

Te has tomado el tiempo necesario para aprender y especializarte en un enemigo concreto de tu Secta. Estás enterado de algunas de sus costumbres, estrategias, habilidades y objetivos a largo plazo, y puedes aprovechar ese

(particularmente de aquellos que no han sido educados por sus sires), y un -1 permanente a la dificultad en las tiradas relacionadas con el conocimiento vampírico.

Inofensivo (Mérito de 1 punto)

Todo el mundo te conoce en la ciudad, y sabe que no supones ninguna amenaza para sus planes. Aunque esa estimación puede parecer insultante, también es la que evita que seas asesinado. Nadie piensa que merezca la pena perder tiempo quitándote de en medio, y eso te mantiene a salvo. Si empiezas a actuar de manera que demuestre que ya no eres inofensivo, las reacciones de los demás ante ti probablemente cambiarán.

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.

Protegido (Mérito de 1 punto)

Tu sire te vigiló durante algún tiempo antes de Abrazarte, y habló maravillas de ti a sus conocidos. Estos vampiros pueden estar dispuestos a mirarte con buenos ojos gracias a la recomendación de tu sire; tienes un -1 a la dificultad en las tiradas Sociales con todos aquellos que hayan escuchado los parabienes que te han dedicado.

Reputación (Mérito de 1 punto)

Tu fama ha superado las fronteras de tu secta. Todo el mundo sabe quién eres, qué has hecho y qué se supone que has hecho (lo que pudiera no ser la misma cosa). La publicidad puede ser buena o mala; lo que importa es que todo el mundo sabe tu nombre. Otro asunto es si los individuos ajenos a tu círculo social saben lo suficiente para encajar tu rostro con tu nombre.

Sire Prestigioso (Mérito de 1 punto)

Tu sire tiene o tenía una gran posición en su secta o su clan, lo que te ha reportado un cierto conocimiento. Este Mérito proporciona un -2 a la dificultad para todas las tiradas relacionadas específicamente con el sujeto de tu especialización. Por otro lado, tienes un +1 a la dificultad a la hora de tratar con otros enemigos, simplemente porque te has concentrado totalmente en tu campo.

Estudioso de los Otros (Mérito de 2 puntos)

Este Mérito funciona de manera idéntica a Estudioso de los Enemigos, solo que se aplica a un grupo que no está necesariamente enemistado con tu Secta.

Santidad (Mérito de 2 puntos)

Este Mérito es conocido como el efecto halo; todos te consideran puro e inocente, aunque no necesariamente ingenuo. Tienes una cualidad santurrona que es tan difícil de determinar como innegable. Todos confían en ti, aunque no seas de fiar. A discreción del Narrador, tiendes a recibir castigos menores por tus fallos, y caes bien a casi todos.

Viejo Amigo (Mérito de 2 puntos)

Un conocido de tus días mortales fue Abrazado al mismo tiempo que tú. Por suerte, vuestra amistad ha sobrevivido incluso a la muerte, y puedes encontrar en él una fuente constante de apoyo y ayuda en tu viejo amigo. Espera lo mismo de ti, lo que no siempre es conveniente, pero al menos cada uno de vosotros tiene a alguien a quien recurrir que recuerda los viejos tiempos –con sus días y sus noches. El Narrador debería interpretar al Viejo Amigo como un Aliado muy leal.

Amigo de los Subterráneos (Mérito de 3 puntos)

Aunque no eres un Nosferatu, sabes orientarte en las cloacas, corredores, canales, túneles de metro y otras rutas subterráneas de tu ciudad natal. Puede que no caigas bien a los Nosferatu de la zona (ni a ninguna otra criatura que more entre el fango), pero no son propensos a matarte en el acto cuando te ven en su

grado de prestigio. Aunque es posible que ya no tenga ningún trato contigo, el simple hecho de ser su chiquillo te ha marcado para siempre. Este prestigio podría ser de gran ayuda al tratar con los antiguos o con otros neonatos, aunque también podría engendrar celos y desprecio.

Superviviente del Sabbat (Mérito de 1 punto)

Has sobrevivido al menos a un ataque del Sabbat y/o a un intento de reclutamiento. Tu experiencia te ayuda a prever situaciones en las que el Sabbat podría poner tu vida en peligro. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas de Percepción en cuestiones relacionadas con el Sabbat. Este Mérito se emplea fundamentalmente para evitar emboscadas y similares.

Favor (Mérito de 1-6 puntos)

Alguien te debe un favor. El vampiro deudor pudiera ser el neonato más humilde de la ciudad o el propio príncipe; todo depende de cuantos puntos cueste el Mérito. Sólo se te debe ese favor (a no ser que escojas varias veces el Mérito), así que usarlo adecuadamente es de una importancia capital. Dependiendo de la posición y de otros factores, el vampiro que te debe un favor puede estar resentido por su deuda, y podría llegar a forzar su “cancelación” –llegando hasta el punto de crear situaciones de las cuales deba “rescatarte” para equilibrar de esta manera la balanza.

Amigo de la Ley (Mérito de 2 puntos)

Por alguna razón (quizá tu sonrisa encantadora o tu magnífica técnica al lamer culos), caes bien al jefe policial de la zona, sheriff u Obispo. Está dispuesto a pasar por alto tus infracciones menores y a contarte cosas que se supone que no debes saber. Incluso te advierte de las redadas cuando los superiores no se sienten muy generosos. Por supuesto, abusar de este contacto podría convertir a un vampiro amistoso en un enemigo –y el cambio podría no manifestarse hasta que fuera demasiado tarde.

territorio. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas relacionadas con el mundo subterráneo (ir a hurtadillas de un lugar a otro bajo tierra, encontrar rutas en subsótanos, etc.). Los Nosferatu no pueden adquirir este Mérito.

Estrella en Ciernes (Mérito de 3 puntos)

Eres uno de los vampiros prometedores de tu ciudad, una estrella en ciernes en el firmamento de tu Secta. Todo el mundo quiere conocerte y ser tu amigo, incluso aquellos que están en el poder te tientan con puestos de mayor responsabilidad. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales contra cualquier vampiro de tu Secta que no se oponga activamente a tu ascenso.

Topo (Mérito de 3 puntos)

Tienes un informador infiltrado en una de las organizaciones enemigas de tu Secta que te pasa todo tipo de información acerca de sus compañeros. Tú decides lo que haces con la información, pero abusar de ese conocimiento podría ser un buen método para hacer que mataran a tu informador. El otro bando también tiene espías, ya sabes...

Amistad con un Clan (Mérito de 4 puntos)

Un Clan concreto (que no es el tuyo) te aprecia especialmente. Pudieras haber hecho un favor a todo el clan en algún momento, o quizá hayas declarado públicamente tu apoyo hacia sus objetivos. Sea cual fuere el caso, tienes un -2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales relacionadas con los miembros del Clan en cuestión. Por supuesto, la reacción que tu relación amistosa puede despertar en tu propio Clan es harina de otro costal.

Amistad con Primogénito/Obispo (Mérito de 4 puntos)

Los vampiros gobernantes de tu ciudad te valoran a ti y a tus opiniones. Se te llama para consultarte decisiones, y tus recomendaciones tienen mucho peso. Tu puesto quizá no sea

Bravucón (Mérito de 2 puntos)

Formas parte del escuadrón de bestias al que recurre el sheriff de la zona cuando necesita músculos. Como consecuencia de esto, participas en acciones que otros se pierden por completo, sumas puntos ante los que están en el poder, y de vez en cuando tienes la oportunidad de actuar fuera de la ley. Lo fuera de la ley que el sheriff esté dispuesto a dejarte actuar depende de las circunstancias y de lo bien que caigas al sheriff.

Vínculo Roto (Mérito de 4 puntos)

Fuiste Vinculado por Sangre pero te has deshecho del lazo en secreto, y eres libre para actuar como desees. Tu regente no tiene ni idea de que ya no estás vinculado, y sigue amenazándote como si lo estuvieras. A criterio del Narrador, la experiencia de haber sido vinculado una vez puede volverte inmune a serlo de nuevo. Los vampiros del Sabbat no pueden adquirir este Mérito.

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

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

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.

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 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 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.

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.

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.

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

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

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

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.

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 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/start?rev=1654963251

Last update: **11/06/2022 18:00**