



1/1/19

NORMATIVAS CONFLICTIVAS EN TEATRO DE LA MENTE

TEMAS FICHA

En casos puntuales se podrá valorar el permitir que un jugador tenga una senda, disciplina, mérito, defecto etc. Que no está contemplado en Teatro de la Mente. Para evitar el “efecto llamada” es decir, que porque fulanito tiene X yo también quiero tenerlo”, esa serie de excepciones quedaran recogidas por escrito por parte de narración con el formato que se expone más abajo. Esto se aplicará tanto a jugadores como a pnj.

Si las historias presentadas por los jugadores cuadran con alguno de los casos reflejados, se les aplicará directamente el que tengan ese punto.

Deberán de ser excepciones que sean aplicadas en el momento de creación de la ficha, no pudiéndose salvo excepciones justificadas cuyos motivos quedarán por escrito, sumarse en el transcurso de la partida.

En el caso de dudas o conflictos de carácter personal, el documento se pondrá a disposición de las personas implicadas en ese tema, quienes se comprometerán a no compartirlo ni difundirlo, por escrito. Podrán ver, así mismo, la fecha de creación y de cambios en el mismo.

Fecha:

Manual Referencia:

Adquisición:

Jugador:

Motivo de la excepción:

Clanes permitidos en la ciudad:

Assamita (obligatorio Mérito Visir o Hechicero. Máximo 1 en la ciudad)

Brujah (prohibido mérito línea de sangre verdadero Brujah)

Gangrel (normal o línea de sangre coyote sólo)

Giovanni (limitado a 1 por crónica y afin a la Camarilla)

LaSombra Antitrigu (prohibido línea de sangre Kyasid)

Malkavian

Nosferatu (necesaria caracterización adecuada)

Toreador (prohibido Línea de Sangre Volgirre)

Tremere (prohibido Línea de Sangre Telyavo) personaje sujeta la historia a aprobación de Narración.

Tzimisce (obligado coger línea de sangre Koldún o Cárpatu)

Ventru

Caitiff (obligado a coger Defecto 14^a Generación o 15^a Generación)

Ravnos (limitado a 1 por crónica y afin a la Camarilla)

Gárgola (personaje que puede ser libre o ligado a personaje Tremere sujeto a aprobación de narración y a caracterización adecuada)

NOTA DE NARRACIÓN SOBRE LOS CLANES PERMITIDOS: a pesar de estar permitidos algunos clanes sin limitación, si un clan se llena llena de personajes, narración puede limitarlo.

Temas de la Ficha Actual que difieren con cómo se usan las de Teatro de la Mente:

Focos: te dan un +1 a las tiradas que usan ese atributo en concreto

No usamos: estatus, rasgos de la bestia o reserva de tiradas



FUERZA DE VOLUNTAD

La norma de Teatro de la Mente indica que en determinados grados de vinculo no puedes hacer daño a tu Amo salvo que gastes FV. Especificques o no ese gasto, si haces daño, se te restará la FV por parte de narración.

Tras leer la normativa, daño se interpreta como daño moral o físico siendo consciente de ello (insultar, menospreciar, engañar, golpear... etc). Todo eso tendrá que hacerse en presencia del personaje al que se está vinculado.

A nivel 3, además no puedes ir en contra de los intereses o acciones de tu Amo salvo perdiendo fuerza de voluntad. Esto implica, que además de lo anterior, aunque el personaje al que estés vinculado no esté delante, no podrás hacer nada de lo anterior ni ir en contra de sus intereses.

Por mentira, se entenderán mentiras diferentes, aunque estén relacionadas. Ejemplo:

Fulanito tiene un coche rojo y una casa con un gran jardín.

Begoña, pregunta a su esclavo Waldo, cómo puede saber cuál es el refugio de Pepe.

Waldo le dice que verá aparcado un coche azul (pierde un FV).

Begoña le insiste para que le dé más detalles.

Waldo contesta que verá un coche azul delante de un bloque de pisos (pierde otro FV)

El tema es el mismo. Son dos mentiras diferentes.

En el manual se especifica que la FV se perderá a razón de 1 punto cada hora.

Narración piensa que esto no es aplicable en el vivo fácilmente y puede hacer el trabajo a los narradores complicado por dos motivos:

- 1) Habría que estar anotando y controlando cada conversación y cosa que pase, y la hora en qué sucede.... no somos omnipresentes.
- 2) En entrevistas, hay muchas conversaciones que, debido a la vida personal de los implicados, a lo mejor para decir unas cuantas líneas, pasan a veces hasta días entre una parte y otra.

A fin de facilitar a narración el trabajo (Sí, sabemos que a muchos no os gustará como jugadores pero creemos que narración tiene también derecho a no ser esclavos de la partida), no se tendrá en cuenta el tema del tiempo.

DIABLERIE

Las reglas de diablerie oficiales, incluso las opcionales que se suministran para completar, son asombrosamente sosas, por ello se han tomado reglas opcionales de sitios de Internet con una afirmada calidad, para hacer un sistema que haga la diablerie más interesante. Se aumentan beneficios, pero también se incluyen riesgos, hasta el punto en que el diabolista puede perder parte de su identidad, e incluso su alma.

Las reglas aquí expuestas se han redactado, según el orden en que el Narrador debería aplicarlas, para que sea más sencillo.

En estas reglas se usa tanto la Fuerza de Voluntad temporal como la permanente.

La diablerie se puede hacer en el vivo, pero los cálculos son complejos y se dirá el resultado para el entrevista (antes de iniciar éste)



Concepto de Fuerza de Voluntad Temporal

En ficha sólo viene especificada la fuerza de voluntad permanente que es la que se entiende que tiene el personaje en todo momento y que sólo la perderá si el diabolista fracasa la tirada.

La fuerza de voluntad temporal, no viene en ficha, y es el resultado de ir restando puntos de fuerza de voluntad a la permanente según va sucediendo la Diablerie

Cometer la diablerie

Primero, el diabolista debe extraer toda la sangre de la víctima, o al menos la víctima debe estar vacía, por el motivo que sea.

Entonces empieza la verdadera diablerie. El diabolista debe conseguir chupar los niveles de salud de la víctima. Tira Físico (sumando si hay un foco en fuerza un +1) a DF 8. Cada éxito quita un nivel de salud a la víctima y añade uno de sangre al diabolista. Un fallo es tan sólo un turno perdido, y podrá seguir intentándolo. Un fracaso representa cansancio mental ante el inmenso esfuerzo, perdiendo el diabolista un valioso punto de Fuerza de Voluntad temporal (aunque muy importante para los siguientes pasos).

Cuando la víctima haya perdido el último nivel de salud y uno más, la diablerie se habrá consumado, y empezará la fiesta.

Estando con tu nivel de sangre al completo, la sangre que extraigas durante la diablerie se expulsará de tu cuerpo de forma literal (sangrarás por los poros, ojos, orificios...etc. estés dónde estes).

La batalla interior

Una vez el diabolista ha reclamado el alma, se desata en su interior una lucha entre el alma absorbida y la del anfitrión. Ambas tirarán la fuerza de voluntad temporal. Para el diabolista la dificultad es siempre 6, mientras que la de la víctima depende de la diferencia entre las generaciones, siendo $8 + \text{la generación de la víctima} - \text{la generación del diabolista}$.

Por ejemplo, si un vampiro de generación 10 diaboliza a uno de 12, la dificultad es 10, mientras que, si lo hacen al revés, la dificultad es 6.

Los éxitos de la víctima han de apuntarse en el personaje como un rasgo llamado Fuerza de Voluntad Sombra. Ésta será un dolor para el personaje que sólo podrá superar con tiempo. En caso de quedar Fuerza de Voluntad Sombra, el Narrador deberá apuntar en algún sitio la puntuación en disciplinas que poseía la víctima y su Senda de Iluminación (o Humanidad), así como su puntuación en la misma.

Después se compararán los éxitos de la víctima con los del diabolista. Si son los mismos, felicidades, has pasado este trago sin más perjuicios, y puede pasar al siguiente punto. Si el diabolista sacó más, mejor, restará la diferencia de la Fuerza de Voluntad Sombra y pasará también al siguiente punto. Si la víctima sacó más éxitos, oh, oh.

En tal caso, resta la diferencia de la Fuerza de Voluntad permanente del diabolista. La Fuerza de Voluntad temporal bajará acordeamente.

Mientras dure la digestión (ver más abajo), el comportamiento del personaje se verá marcado por la personalidad de la víctima, de acuerdo con la diferencia de éxitos:

- 0 o menos: No se cambia el comportamiento.
- 1: El personaje toma algún rasgo sutil de personalidad, alguna entonación distinta, alguna palabra que la víctima solía usar.



- 2: Se manifiestan algunos rasgos más evidentes. Además, el diabolista toma algún defecto de la víctima, si los tuviera. Lo más normal es alguno psicológico, después alguno sobrenatural, pero incluso los físicos se pueden manifestar de forma atenuada, por ejemplo, un vampiro podría empezar a cojear inconscientemente, aunque su pierna esté perfectamente.
- 3: Además de lo anterior, el diabolista cambia su Conducta por la que tenía la víctima (se proveerá al jugador de la información necesaria a este respecto). El efecto durará hasta que acabe la digestión, y el vampiro tendrá que tirar Fuerza de Voluntad si quiere comportarse de otra forma. En caso de fallo, la víctima podrá intentar tiradas de tomar el control, y en caso de fracaso se pierde un punto de Fuerza de Voluntad temporal antes de hacer dicha tirada. El Narrador puede forzar la tirada si piensa que el jugador no está interpretando la nueva conducta.
- 4: Como el caso 3, pero lo que el diabolista cambia es su propio Aspecto. El cambio es permanente, pero transcurrida la digestión podrá cambiarlo mediante el gasto de experiencia (1 punto si la naturaleza era parecida, 2 si no, 3 si son opuestas).
- 5 o más: Mal rollo. La víctima se apodera del cuerpo. Esto puede ocurrir inmediatamente o en el momento en el que el Narrador lo encuentre oportuno desde el punto de vista dramático, aunque en caso de posponerlo debería buscar un momento lógico, no por ejemplo en mitad de un combate o una escena. Si le queda algo de Fuerza de Voluntad al jugador, ésta se queda como Fuerza de Voluntad Sombra.

Los personajes perspicaces pueden notar estas alteraciones en la personalidad del diabolista con una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 10 menos la diferencia de éxitos del listado anterior. Con un éxito notarán algo raro, mientras que serán necesarios dos o tres éxitos para relacionarlo con la víctima, según lo bien que la conociera.

Si como resultado de la pérdida de Fuerza de Voluntad ésta llega a cero o menos, la víctima se queda con el cuerpo. Se sigue el proceso siguiente intercambiando víctima y diabolista, y el resto de los efectos se tratan más adelante.

Animus

El personaje puede querer tomar información de los recuerdos de la víctima. El personaje que quiera hacer esto, deberá tirar Inteligencia + Empatía a DIF 6. Si quedó Fuerza de Voluntad Sombra, el personaje puede sumarla a la reserva.

El número de éxitos determinará la tirada será el valor de un nuevo rasgo, Animus. El jugador apuntará entre paréntesis el nombre del personaje al que pertenecen estos recuerdos. Por ejemplo, si la víctima se llamaba Abdelazis obtuvo tres éxitos en la tirada, escribirá:

Animus (Abdelazis) ***

El fracaso en la tirada es de lo más perturbador. Los recuerdos de la víctima y los del diabolista se fusionan y quedan de forma incoherente, de forma que le es imposible distinguir que recuerdos pertenecen a quién.

Por cada dos puntos de Animus conseguido, el personaje obtendrá un punto de conocimiento de la víctima. Si el personaje no conoce el idioma de la víctima, éste punto será en Lingüística para poder comprenderlo. El resto de puntos serán en Conocimientos en los que la víctima le superase, y se perderían los puntos si no hay ningún campo donde el diabolista supiese menos.

Cada vez que el diabolista quiera tratar de indagar en los recuerdos, podrá tirar su reserva de Animus. La dificultad viene determinada por la importancia de esos recuerdos para la víctima o el impacto que tuvo en él. Es más fácil recordar un episodio traumático (3) que la dirección de alguien (6). La cantidad de información



determina cuántos éxitos se necesitan. Por ejemplo, con un éxito podría recordar un teléfono u obtener la imagen del encuentro con alguien, mientras que se podrían necesitar tres para recordar una conversación y seis o más para conocer el contenido de un libro leído por la víctima. La tirada puede repetirse para acumular éxitos mientras no se falle.

Por contra, el Animus hace más fuerte la presencia del alma sombra y complicará la digestión. Cuando se vaya a perder Fuerza de Voluntad Sombra, si existe Animus, se pierden puntos en éste. Cuando el Animus se haya agotado, el resto de la pérdida se hace de Fuerza de Voluntad Sombra.

El acto de acceder a los recuerdos es consciente y un personaje no está obligado a tratar de ganar Animus, pudiendo descartar este apartado si lo desea. Hay que indicarlo a Narración durante el proceso de diablerie.

Descenso de generación

Si el diabolista es de Generación más alta baja en uno su Generación.

Disciplinas

El diabolista ganará un punto automáticamente de cualquier disciplina, que no sea de conocimiento (taumaturgia y nigromancia básicamente), siempre que la víctima la tuviera al nivel 4, dos puntos si la tenía al 5 o más. Las disciplinas a 3 o – se descartan. Si el diabolista tenía ya puntos en esas disciplinas, los adquiridos se sumarán.

Aunque tu adquieras las disciplinas a cierto nivel eso no implica que el personaje sepa cómo usarlas, porque se entiende que se transfiere la capacidad pero no el conocimiento. Debido a eso, sin tener que gastar puntos de experiencia para ello, será necesario que el personaje interprete el entrenamiento de las mismas, o pida ayuda para ello a alguien que sí la tenga y le enseñe

Defecto de clan

El diabolista se encontrará con que sufre el defecto del clan diabolizado. El efecto dura lo que dure la digestión.

Si el vampiro ya poseía el defecto del clan cuya sangre ha tomado, puede ver la debilidad aumentada en algún modo.

Éxtasis

El vampiro siente durante un tiempo una sensación de éxtasis, similar a un orgasmo. Deberá tirar Moralidad o Senda. Si no consigue éxitos, quedará el resto de la escena riendo histérico sin articular palabra o hablando de forma extraña, con un comportamiento cercano a la locura, dejado a interpretación del Narrador. No importa cuánta Humanidad tuviera, durante ese tiempo pensará y hablará como un monstruo sin remordimiento.

Si se pasa la tirada, moderará su comportamiento, pero seguirá actuando eufórico y nervioso, como si estuviera colocado.

Lo más importante es que el fracaso de la tirada hace al vampiro adicto a la diablerie.

Pérdida de Humanidad (o Senda)

Sólo cuando se le pase el subidón podrán venir los remordimientos para el vampiro. El acto de la diablerie es terrible, pues supone no sólo matar a alguien, sino también



devorar y destruir su alma, negándole cualquier posibilidad de trascendencia o vida postrera.

La experiencia además fortalece la parte bestial del vampiro, haciendo trizas su Humanidad.

El diabolista habrá de enfrentarse a la pérdida de hasta tres puntos de Humanidad. Para resistir a esa pérdida, se deberá superar una tirada de Moralidad contra la DIF que se resulta de Moralidad/2+3

Si ha conseguido tres éxitos o más, el vampiro se encontrará terriblemente afligido y atormentado por lo que ha hecho. Si más adelante se empeña en volver a cometer diablerie, el Narrador puede decidir quitar un punto de Humanidad antes porque su arrepentimiento no fue sincero.

Si saca menos de tres éxitos, el personaje estará a la vez espantado por el horror y deleitado por la experiencia, y tendrá dudas cuando se encuentre la ocasión. Si no sacó ningún éxito estará fascinado por la experiencia y probablemente volverá a repetirla cuando tenga ocasión, siempre que sea seguro. Si hubo un fracaso, se habrá hecho adicto.

Si al vampiro le quedan tres o menos puntos de Moralidad/Senda, es ya bastante monstruoso, y sólo se enfrentará a la pérdida de un punto.

Se pueden recuperar puntos de Moralidad/Senda, pero es tremendamente complicado porque implicaría hacer acciones tremendamente ligadas a la Senda o de una santidad exacerbada

Digestión

El diabolista normalmente guarda restos del alma consumida durante un tiempo relativamente alto. Durante ese tiempo lentamente va absorbiendo esos restos hasta consumirla por completo.

Cada mes que pase desde la diablerie, el diabolista hace una tirada de su Fuerza de Voluntad (dificultad 6) contra la Fuerza de Voluntad Sombra (a 8). Si el diabolista saca más éxitos, puede restar la diferencia de la Fuerza de Voluntad Sombra. Si saca más éxitos la sombra, el Narrador podrá decidir un número de ocasiones igual a la diferencia para que la sombra actúe en el cuerpo del vampiro.

El diabolista astuto puede forzar la tirada anterior antes de que le toque. Para hacerlo ha de buscar formas de minar psicológicamente a su víctima. Puede hacer daño a sus seres queridos, puede hacer cosas en contra de su Naturaleza, cosas en contra de la Senda de Iluminación, y similares. El Narrador sólo permitirá que surta efecto una vez por cada tipo de acto (por ejemplo, si la víctima irónicamente seguía la Senda de Caín, no podrá minarle la voluntad siempre bebiendo sangre de animales, pero sí puede una noche beber sangre de animales y la siguiente quemar un fragmento del Libro de Nod).

Cuando la Fuerza de Voluntad Sombra se reduzca a cero, la digestión durará tan solo un mes más. Si en la última tirada de digestión sobraron éxitos, cada éxito de sobra reducirá el tiempo en una semana.

Durante la digestión el diabolista no podrá aumentar su Fuerza de Voluntad con experiencia.

Mientras dura la situación el vampiro puede aprovechar para aumentar más fácilmente sus disciplinas, al considerarse como propias de clan. Cuando la digestión finaliza el coste de aumentarlas será el normal.

Las vetas negras

Con la digestión completa acaban los restos del alma de la víctima, pero el alma del diabolista sigue marcada. Unos horribles rastros negros aparecen superpuestos en su aura y son evidentes para cualquiera que use Visión del Alma y obtenga al menos dos éxitos.



Las marcas se desvanecen en un año tras la digestión

Incluso quienes no tienen Auspex pueden sentirlo en cierto grado. Un vampiro puede tirar Percepción + Empatía a una dificultad de diez menos su Humanidad (la del vampiro que trata de percibirlo). Cuantos más éxitos saque, mayor será la sensación de que hay algo malo en el diabolista. Los mortales se sentirán incómodos sin necesidad de tirada, mientras que los vampiros que tengan una Senda de Iluminación no serán capaces de apreciarlo.

Si el resultado de la batalla inicial fue desastroso para el diabolista (ver la sección sobre este paso) o si en algún momento la Fuerza de Voluntad temporal llega a 0, la víctima poseerá al infortunado diabolista.

En tal caso la víctima conserva sus habilidades, pero tiene los atributos de su anfitrión, incluso los sociales y mentales. El nuevo vampiro podría encontrar que es más inteligente o estúpido simplemente porque su nuevo cerebro tiene otra capacidad, o que su magnetismo personal ha desaparecido ahora que tiene un físico distinto.

Si el vampiro tomó el control en el momento de la diablerie, su Fuerza de Voluntad Sombra será la Fuerza de Voluntad temporal del diabolista en ese momento. Si tomó el control durante la posesión, la Fuerza de Voluntad Sombra será la mitad de la Fuerza de Voluntad permanente del diabolista.

En el caso de la posesión durante la digestión también ganará cinco puntos de Animus (y dos de conocimientos), y recordará algunos datos del diabolista incluso cuando estos hayan desaparecido.

Por lo demás, la diablerie funciona igual. La víctima tomará los beneficios como si ella hubiera diabolizado a su atacante, ganará el defecto de clan y también deberá enfrentarse al proceso de digestión.

Adicción a la diablerie

La diablerie es muy placentera y adictiva. Los vampiros que la practican a menudo suelen hacerse adictos a ella.

Cuando alguna de las condiciones mencionadas arriba se cumple, o cuando el Narrador cree que el personaje se está insurgiendo demasiado en la práctica, se empieza a obsesionar con la idea de volver a cometerla.

Cada mes debe superar una tirada de Moralidad dificultad 4 para superar el impulso. Si falla la tirada, deberá arreglárselas para diabolizar a un vampiro. Cuando el personaje no avance en su cometido o se le frustre, el Narrador deberá otorgar alguna penalización, como un punto de Fuerza de Voluntad temporal, subir la dificultad a tiradas de Voluntad o que requieran concentración, aumentar la dificultad para resistir el frenesí, etc (y restar puntos de experiencia si se debe a la falta de intención por parte del jugador).

Si la tirada fracasa, además se aumentará la adicción.

Además, si se le presenta una oportunidad clara para volver a diabolizar, deberá tirar Autocontrol a la misma dificultad, con -2 si la víctima es un amigo o aliado.

Si en alguna diablerie se dan las condiciones para que el vampiro se haga adicto, la intensidad de la adicción aumentará. El narrador puede hacerlo subiendo la dificultad de la tirada o subiendo cada cuánto ha de hacerla (15 días, una semana, tres días, hasta cada noche).

Cambios en las percepciones sobre la diablerie

Estas reglas llegan a suponer cambios que impactan incluso en la ambientación.

Muchos de los beneficios y peligros de la diablerie son experimentables, por lo que los diabolistas aprenderán algunas cosas sobre el proceso.

Debes manejar esta información con cuidado. En la Camarilla el tema es tabú (que no ilegal o punible) por lo que apenas se da a los chiquillos información sobre la diablerie. El que la ha practicado, hace mejor en no compartirlo, por lo que el conocimiento



general no es muy grande, y el Narrador debería contar poco de las reglas que va a usar.

En el Sabbat y entre ciertos clanes la diablerie es más común. Aún así, el Narrador puede querer ser reservado con la exactitud de la información. También depende de si conocen quien la haya practicado de primera mano.

El mayor cambio respecto a la ambientación es que la diablerie fortalece incluso si el vampiro es de mayor Generación, salvo que sea muy poco poderoso. Lo cierto es que en la ambientación oficial el Sabbat ya recomienda la diablerie, sin discernir mucho a quién.

Otro cambio importante es que la víctima puede tomar control del cuerpo. Dos recomendaciones surgen de aquí: Primero: la diablerie es para mentes fuertes. Segundo: no es recomendable beber una sangre mucho más poderosa que la tuya. El diabolista debería empezar su carrera por objetivos más fáciles. El peligro de posesión añade un punto de paranoia sobre el diabolista.

También es evidente que muchos diabolistas cambian su comportamiento tras la diablerie. Los diabolistas adquieren comportamientos que no son propios, y en algunas ocasiones absurdos o perturbados. Aunque hay muchos motivos por los que un vampiro se empieza a comportar de forma perturbada, sin duda muchos de esos comportamientos atraerán atención indeseada.

Algo menos conocido será el hecho de la diablerie permite robar los poderes secretos de los clanes. Y que también transmite sus maldiciones. En cualquier caso, aunque no se sepa el motivo, que un vampiro de repente se vuelva monstruoso o empiece a no reflejarse en los espejos resultará asombroso y llamativo. Por otro lado, algunos clanes como los Tremere estarán muy preocupados por quien haya podido robar poderes secretos de esta forma.

También puede ser conocido por algunos la capacidad para robar recuerdos a la víctima.

Anotaciones sobre los defectos de clan

Algunos defectos como el de los Brujah y el de los Lasombra, simplemente empezarán a aplicarse desde el primer momento. Algunos defectos tienen más intrínquilis de lo que parece:

- **Gangrel:** Los rasgos pueden aparecer en el próximo frenesí. El Narrador puede imponer un rasgo si se falla la tirada del Éxtasis (es similar a un frenesí), pero seguramente será más interesante mantener al jugador preocupado antes. Queda a discreción del narrador si desaparecen los rasgos tras la digestión. Al fin y al cabo, el defecto no es “tener rasgos animales”, sino que aparecen en los frenesís.
- **Malkavian:** En vez de anunciar el trastorno en el momento, el Narrador puede esperar el tiempo necesario para pensar uno adecuado. Una vez elegido uno, el Narrador no tiene por qué explicar lo que le está pasando. El personaje puede ser asaltado por monstruos, ver indicios de conspiración contra él o encontrar textos indescifrables. En una partida un miembro de la Mano Negra recibía de sus superiores encargos que, curiosamente, coincidían con los deseos y objetivos del personaje, y después era reprendido por esos mismos superiores (esta vez, los de verdad). El jugador pasó mucho tiempo intentando averiguar quiénes eran los impostores y cómo podían adivinar las contraseñas que acordaban con los superiores reales.
- **Nosferatu:** El Narrador puede querer hacer una transformación espectacular en el momento, pero quizás sea más apropiada la aparición paulatina de deformidades, especialmente si el jugador ignora que se absorben los defectos de clan. En cualquier caso, no tiene por qué funcionar todas las veces de la misma manera.
- **Tremere:** Aunque nos quieran engañar los desarrolladores, estos cabrones no tienen defecto de clan.



- **Ventrué:** El Narrador tendrá que decidir si le aplica la restricción de la víctima o una apropiada para el diabolista. Una versión incrementada supondría restringir más la alimentación (por ejemplo, de “madres solteras” a “madres solteras extranjeras”).
- **Tzimisce:** Aunque al principio no lo parezca, puede ser la más terrible de todas. Para cuando el personaje se dé cuenta de qué le pasa es posible que no pueda valerse por sí mismo. Y más si está lejos de su tierra natal.
- **Assamita:** Además de darles el defecto, el Narrador puede decidir que se haga adicto a la diablerie.
- **Giovanni:** Qué curioso, obtuvieron su propio defecto de forma parecida.
- **Samedi:** El cambio no debería ser instantáneo, pero el Narrador puede jugar a su gusto con tiempos y desencadenantes. Por ejemplo, puede decidir que la carne se corrompe al curarse.

Las diableries ya no son delitos si son cometidas en frenesí. Eso no quiere decir que estén bien vistas por la comunidad vampírica, pero en esos casos no son delitos. Es cierto, que se puede alegar que en frenesí no se puede cometer diablerie, porque tiene que haber una voluntad por parte del personaje de “tomar el alma” del diabolizado. No estamos de acuerdo, el frenesí no implica que no tenga intención. Implica que tus intenciones no las controlas... puedes tener perfectamente intención inconsciente de ir a hacer daño y dentro de ese daño, podría darse el tema de diabolizar.

PELEAS ENTRE PERSONAJES EN ENTREVIVOS

Iniciativa: Físico + mentales+ 1d10 (si tienes en los focos destreza o astucia es un +1)

Una vez establecidas las iniciativas de todos los personajes participantes para saber en qué orden golpean. Se pasa a la pelea.

En caso de que un personaje ataque a otro por sorpresa, narración podrá determinar tras las tiradas de iniciativa que ese personaje golpea primero en la primera acción.

Luego el orden será el establecido por las iniciativas

Si hay empate de iniciativa gana el que tenga foco en destreza, sino el que tenga más en Físicos

Pelea: Físicos + Habilidad de Ataque (armas de fuego siempre y cuando la acción sea un disparo o lanzamiento de objeto a distancia, pelea a mano limpia es cualquier tipo de arte marcial y pelea con armas es cualquier tipo de arma que lleves sujeta en todo momento, incluido puño americano). Algunos focos en físico dan lo siguiente:

- Si la acción es una presa o una proeza de fuerza tener el foco en fuerza te da un +1
- Si la acción es golpear o usar un arma, el foco de destreza te da un +1

Esquivar: Físicos + Esquivar (con un +1 en caso de destreza). Sólo se esquivará si el número de éxitos es igual o superior al número de éxitos del atacante. Sólo se puede esquivar una vez por turno (eso quiere decir que si te atacan más de dos personajes, sólo podrás librarte de un golpe y en disparos en ráfaga sólo te libraras de un impacto).

Resistencia: si impacta y no esquivas recibes un daño, para resistir hay que hacer tirada de Resistencia + Fortaleza si se tiene. Sólo se podrá resistir el fuego, la luz solar y el daño agravado* si se posee Fortaleza. En caso de que el daño sea superior a los



éxitos en resistencia, recibirás la diferencia en puntos de daño. En caso de que la resistencia supere el daño no recibes heridas.

Daño: Si es arma a distancia se usarán las tablas dónde ya viene especificado. En caso de armas de cuerpo a cuerpo, a parte del daño específico de cada arma, se sumará el número de éxitos -1 de la tirada de impacto.

*daño agravado: agua bendita, cualquier arma con fe verdadera, cualquier arma mágica, luz solar, fuego, garras gangrel, garras hombres lobo...etc.

PELEAS ENTRE PERSONAJES EN EL ReV

Se usará el sistema piedra, papel, tijera, según las tablas que han estado accesibles siempre durante las partidas a todos los jugadores
El daño siempre será de 1 punto

LIBERTAD DE INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE

Como en toda partida, nadie tiene porqué saber todas y cada una de las cosas que condicionan a un determinado personaje a hacer una determinada acción siempre que sean lógicas. Si supiéramos todo de todos, le quitaríamos cierta magia a la partida.

¿Esto qué quiere decir?... pues que si tu llevas a un personaje maleducado, no tendrá lógica que de repente se convierta en el rey de la cortesía, que si tienes manía a tal persona no tendrá lógica que repentinamente y sin una molestia previa detestes a ese personaje y quieras hacerle la vida imposible, o que si tu objetivo es crear una red policial firme no tiene sentido que te conviertas repentinamente en un capo de la mafia.

¿Eso quiere decir que mi personaje no puede hacerlo? No, quiere decir que esas acciones que contradicen la historia del personaje deben ser consecuencia de una evolución que se refleje.

¿Es esto una norma que atenta contra el libre albedrío del jugador? Posiblemente, pero una partida de rol es una creación comunal de una historia, de una aventura... ¿cómo veríamos que por ejemplo, sin venir a cuento, de un capítulo a otro y sin explicación, Sheldon Cooper dejase de ser el extraño científico inteligente y socialmente complicado que es, en un tipo tonto que no sabe leer ni escribir y tremendamente amable?

No creemos que fuera bien tomado. Sin embargo, habría sido libre decisión de los guionistas... pero la libertad de guion, cuando estás creando algo que ve más gente que tú, está supeditada al bien de la creación y a cómo lo vayan a entender desde fuera.

En el rol pasa lo mismo.

HUMANIDAD



Aparte de cómo pueda un jugador interpretar en partida la cantidad de humanidad que tenga o no un personaje, en este tema hay que tomar en consideración algunas cosas... porque ¿qué es ser inhumano?

Según la segunda acepción del diccionario:

“Que no tiene o tiene muy poca capacidad de sentir afecto, comprensión y solidaridad hacia las demás personas, ni siquiera cuando sufren”.

¿Eso quiere decir que no puede sufrir? No, simplemente que su sufrimiento vendrá desde un punto meramente egoísta.

Ejemplo:

Pedro diaboliza a Pablo durante una misión y deja a sus compañeros tirados

Interpretación 1: Pedro como tiene humanidad muy alta se siente fatal al haber matado a un vampiro

Interpretación 2: Pedro que es un bruja de sangre caliente teme volver a repetirlo y meter en problemas a sus compañeros

Interpretación del pnj: Pedro es consciente de que su humanidad está cada vez más tambaleante y tiene un miedo egoísta a que vuelva a suceder y perder humanidad

Las dos primeras interpretaciones no cuadrarían con un personaje que se sabe que ha diabolizado a gente y por tanto ha tenido que sufrir sin duda una pérdida de humanidad.

Se puede pedir a esos jugadores o pnjs, que fuera de la partida, te cuenten porqué han hecho algo que no nos cuadra. Pero se tendrá que aceptar la explicación que se dé de ese hecho como parte de la libertad de los matices que se da a la interpretación, siempre que sea lógica y no contradiga lo indicado anteriormente en coherencia de personaje.

Equipo de Narración de FdR