

REGLAMENTO AVANZADO I

CÓMO HACER LA HOJA DE PERSONAJE

Esta parte sólo hace falta que la lean aquellos quieren hacerse ellos mismo su hoja de personaje. Al inscribiros en la partida podréis elegir si queréis haceros vosotros la hoja, o preferís que la hagamos nosotros. En el caso de que nunca antes hayáis jugado a Vampiro, sería preferible que os la hiciésemos nosotros ;).

Datos básicos:

Nombre: El nombre del Personaje. Si es un Alias, indicarlo.

Clan: Clan al que pertenece. (Algunos clanes pueden tener “plazas limitadas”. Es posible y aconsejable indicar una segunda preferencia en caso de que esto ocurra).

Generación: Pureza de la sangre. (Se hace uso de la terminología normalmente usada para determinar la antigüedad del Vampiro, referida en este caso a su Generación) Por defecto se comienza como Neonato. Los niveles de pureza mayores (menor Generación) interviene en la Reserva de Sangre, y en la capacidad para ser o no Dominado. (No es posible dominar a vampiros de categoría superior, es decir, de menor generación) También suele coincidir con la antigüedad de los vampiros, y por tanto con el respeto que se les suele tener.

Escala:

Neonato <-- Nivel por defecto. Reserva de Sangre: 3

Ancillae <-- Reserva de Sangre: 4

Antiguo <-- Reserva de Sangre: 6

Matusalén <-- Reserva de Sangre: 10

Antediluviano <-- Reserva de Sangre: 16

Es posible rebajar la Generación (Mejorarla) una posición como una Ventaja Media.

Es posible rebajar la Generación (Mejorarla) dos posiciones como una Ventaja Mayor.

(En ambos casos, dada la consecuente falta de características, habilidades y disciplinas que respalden la supuesta antigüedad de estos personajes, deberá justificarse esta circunstancia. Por defecto se asumirá que el personaje es o bien: Un recién creado de un vampiro muy anciano, un vampiro que ha permanecido en letargo desde hace cientos de años y acaba de despertar, o un vampiro aficionado al Diablerie)

Características y habilidades

Para el Rol en Vivo de Vampiro sólo se hacen uso de tres Características Generales que a su vez pueden condicionar 4 Habilidades asociadas. Es posible necesitar tanto la característica sola, como la habilidad, y está ideado para poder enfrentarse a otros jugadores dando como resultado ventajas relativas de fácil cálculo.

La media de toda característica es cero. (0), que indica que el personaje está en la media, ni destaca, ni es su punto débil. Cuando se enfrenta una habilidad (o característica) con la de otro jugador, se ve la diferencia entre ambos y esa es la Ventaja de que dispone el que tenga un número mayor.

Pej: Charlie el Ventrue tiene Subyugar 2, e intenta dominar a Mofeta el Nosferatu, que tiene Voluntad 1. Charlie tiene una ventaja de 1. Mofeta deberá ganar una tirada antes de poder tirar el 50% de rigor.

Las características son:

Físico: Implica la buena forma física. Agilidad y Fuerza muscular.

Social: Capacidades de interacción social y emocional.

Mental: Inteligencia y viveza mental.

Las habilidades son:

Combate: Para todo tipo de combate físico. Capacidad para desenvolverse en una trifulca.

Movimiento: Capacidad atlética y dinámica.

Maña: Todo lo que implique habilidad manual. Desde disparar un arma a tallar madera.

Subterfugio: Capacidad para moverse sigilosamente o hacer algo con sumo cuidado.

Engaño: Habilidad para engañar a otros. Mentir, actuar...

Carisma: Capacidad para caer bien a primera vista.

Empatía: Habilidad de comprender los sutiles procesos sociales y emocionales del entorno.

Subyugar: Capacidad para someter, intimidar o simplemente hacerse valer sobre otro.

Atención: Percepción del entorno. Nivel de apreciación de los detalles.

Deducción: Capacidad de razonamiento para hacer que todo encaje.

Voluntad: Fuerza espiritual y solidez de los principios. Fortaleza mental.

Memoria: Potencial para recordar datos y conocimientos.

A la hora de hacer el personaje, se dispone de 2 puntos para subir Características, o bien 6 puntos para subir Habilidades, (en representación a la superior experiencia de un vampiro respecto a un ser humano). (El modificador de Características altera automáticamente las Habilidades asociadas en el mismo grado, por lo que realmente supone un sumatorio neto de 8 puntos). No obstante, en cualquier caso, cada nivel ganado se paga con puntos una vez gastado el nivel anterior, o dicho de otro modo, poner algo a nivel 2 vale 3 puntos (1+2), a nivel 3 vale 6 (1+2+3), y a nivel 4 vale 10 (1+2+3+4).

Es posible Obtener 2 puntos de Habilidad como una Ventaja Menor.

Es posible Obtener 2 puntos adicionales de Característica como una Ventaja Media.

Es posible Obtener 6 puntos adicionales de Habilidad como una Ventaja Media.

Es posible Perder un punto de Característica o 3 de Habilidad como una Desventaja Menor. (Máximo 2 a restar en una sola)

Es posible empezar el juego con 0 en características y habilidades como una Desventaja Media.

Disciplinas

Cada Clan dispone de tres disciplinas. Se disponen de 2 puntos para dichas disciplinas. Pueden no asignarse puntos a alguna(s) de ellas. Cada disciplina tiene 3 grados: Inicial (1), Medio (2) y Avanzado (3). Al final del reglamento se describe cada grado y la forma de interpretar las Disciplinas una vez en juego. Al contrario que con las Características y Habilidades, cada punto es directamente un punto sin importar el nivel. (Una Disciplina a 2 cuesta 2 puntos)

Ventrue: Dominación, Fortaleza, Presencia
Malkavian: Dementación, Auspex, Ofuscación
Toreador: Presencia, Celeridad, Auspex
Gangrel: Protean, Fortaleza, Animalismo
Brujah: Celeridad, Portencia, Presencia
Tremere: Dominación, Auspex, Taumaturgia
Lasombra: Dominación, Obtenebración, Potencia
Nosferatu: Ofuscación, Potencia, Animalismo
Giovanni: Dominación, Potencia, Nigromacia
Ravnos: Quimerismo, Animalismo, Fortaleza
Setita: Serpentis, Presencia, Ofuscación
Assamita: Extinción, Celeridad, Ofuscación

A parte de esto:

Es posible Obtener 1 punto adicional de Disciplina como una Ventaja Menor.
Es posible Obtener 2 puntos adicionales de Disciplina como una Ventaja Media.
Es posible Obtener 1 punto en una cuarta disciplina (no exclusiva de un clan) como Ventaja Media.
Es posible deshacerse de un punto de Disciplina como una Desventaja Menor.
Es posible deshacerse de dos puntos de Disciplina como una Desventaja Media

Trasfondos

Los Trasfondos se consiguen mediante la compra de Ventajas y Desventajas. Un personaje que no adquiere esto se considera que es un Vampiro recién llegado a la ciudad, de posición e influencia cero (0), recursos monetarios medios (clase media), sin sirvientes ni conocidos.

Desventajas de clan Todo Clan tiene una desventaja asociada al mismo. Esta desventaja no da puntos.

- Clan Ventrue:** Posee una Exclusión de Presa. Debe escoger un tipo de sangre del cual no beberá nunca. De hacerlo "accidentalmente", lo vomitarán.
- Clan Toreador:** Los Toreador tienden a sumirse en un hechizo temporal ante una obra de arte relevante. Si el Master lo determina, un personaje toreador deberá permanecer "hipnotizado" ante la presencia de este objeto mientras el Master lo determine. (Al menos 5 minutos)
- Clan Gangrel:** El jugador deberá caracterizarse con un rasgo animal.
- Clan Tremere:** Posee un paso de Vinculación de Sangre respecto a sus Maestros de Clan. Por ello, nunca deben hacer nada en contra de su Clan.
- Clan Brujah:** El personaje tiende a entrar en Frenesí con facilidad. Si en algún momento está a 1 punto de sangre y es trabado en combate, entra automáticamente en Frenesí.
- Clan Malkavian:** El personaje posee un transtorno mental que deberá interpretar durante la partida.
- Clan Nosferatu:** El personaje es inhumanamente feo. Deberá caracterizarse como tal cuando muestre su verdadero rostro. (Se recomienda usar una careta)
- Clan Lasombra:** Los Lasombra no se reflejan en espejos. Además les molesta la luz fuerte, y deberán interpretar este hecho.
- Clan Assamita:** Un assamita que pruebe la sangre de un vampiro deberá pasar una tirada de Voluntad o entra en Frenesí para beber más de esa sangre en concreto.
- Clan Giovanni:** Al beber de un mortal causa no solo la pérdida de un punto de sangre, sino también de un nivel de salud.
- Clan Ravnos:** Todo ravnos tiene un vicio a escoger entre: Juegos de cartas, robar, mentir, hacer trucos de magia o de manos, chantajear gente... Deberá interpretarlo como tal.
- Clan Setita:** Los setitas sienten un gran miedo a la luz brillante. No solo les molesta, sino que mientras estén ante la luz brillante se considera como si estuviesen Heridos.

Ventajas y desventajas

El jugador dispone de 5 puntos para completar su personaje. Hay tres categorías de Ventajas y Desventajas. Solo es posible escoger la misma ventaja o desventaja una vez. Las Ventajas cuestan puntos. Las Desventajas dan puntos. Por potivos de control de juego, solo es posible tener 1 Desventaja (sin contar la desventaja obligatoria de Clan), a no ser que la combinación propuesta por el jugador haga mucha gracia al Coordinador del juego y este permita tener así más de una desventaja. Sin embargo, no se debe contar con ello.

Menores (1 punto)

Medias (5 puntos)

Mayores (10 puntos)

Nota: La magnitud de las Ventajas y Desventajas no son proporcionales. Hay una descompensación intencionada que hace que los Desventajas sean mucho menos rentables que las Ventajas.

Ventajas menores

- Obtener 2 puntos de Habilidad
- 1 punto adicional de Disciplina.
- Comer Comida: El personaje puede comer comida.
- Adinerado: El personaje posee cierto capital superior a la media, lo que le permite acceso a objetos de cierto valor.
- Miembro del principado: El personaje es miembro del principado, por vivir habitualmente en la ciudad. Esto hace que no deba presentarse ante el príncipe, y que su presencia sea conocida por este.
- También tendrá información de primera mano sobre otros vampiros de la ciudad, que se le indicará antes de comenzar la partida.
- Criado: El personaje tiene un criado humano. El jugador deberá buscar a un jugador humano que haga de criado suyo. Este obedecerá todas sus órdenes, pues se supondrá vinculado a él por defecto.
- Influencia: El personaje posee cierto grado de influencia en el mundo mortal, lo cual puede otorgarle ciertas ventajas interpretativas. Puede ser un policía, un miembro del clero, un importante jefe del hampa, un político local, un periodista de prestigio, un miembro de algún tipo de organización oculta humana...
- Posición Menor: El personaje dispone de cierto grado de posición en la sociedad vampírica. Sin embargo, si no es miembro de la ciudad, esta posición le servirá de poco más que a posibles efectos protocolarios. La posición menor suele implicar "trabajar" para el príncipe o la primogenitura, obedeciendo sus órdenes pero gozando de las ventajas que esta posición representa como sus representantes.

Ventajas medias

- Rebajar una Generación (Ancillae)
- 2 Puntos de Característica.
- Obtener 2 puntos de Disciplinas.
- Obtener 6 puntos de Habilidad.
- Obtener 1 punto en una cuarta disciplina, (no exclusiva de Clan)
- Voluntad de Hierro: El personaje parte siempre con un éxito gratuito en tiradas enfrentadas con Voluntad.
- Deuda de gratitud: Otro jugador a escoger te debe un pequeño favor que no comprometa su seguridad ni su beneficio personal. (Puede negarse si así lo considera)

- Medium: El personaje puede “ver y oír” a los espíritus (jugadores con Bandana de Espíritu).
- Resistencia mágica: En tiradas enfrentadas, el jugador dispone de un éxito gratuito contra Taumaturgia.
- Suerte: El jugador dispone de 1 Bola especial que le otorga un éxito a usar a lo largo de la partida.
- Espíritu Amigo: El jugador deberá buscar a un amigo que haga el papel de espíritu amigo. Este espíritu le acompañará y él podrá verlo y oírlo. El espíritu hará todo lo que el jugador ordene.
- Rico: El personaje posee un elevado capital, lo que le permite acceso a objetos de mucho valor
- Poseer un Ritual Taumaturgico o Nigromántico escogido por el Master. (Imprescindible poseer dichas Disciplinas)
- Poder menor (no Disciplina) a escoger por el Master u Objeto Mágico de poder medio a escoger por el Master. (Se admiten sugerencias, que pueden ser perfectamente ignoradas)
- Aliado: El personaje posee un Aliado en la ciudad. Un Vampiro de cierta categoría al que conoce hace tiempo y que estará predispuesto a ayudarlo dentro de los límites de la amistad.
- Posición: El personaje posee una posición clara en la ciudad como mano derecha de un primogénito o servidor de confianza del propio príncipe, por ejemplo. También puede tratarse de una posición aún mayor pero de fuera de la ciudad, lo cual le proporciona un claro trato de deferencia en esta ciudad. (Deberá justificarse convenientemente si el resto de trasfondos o atributos no parece encajar con esto).

Ventajas mayores

- Rebajar dos Generaciones (Antiguo)
- Invulnerable: El personaje es inmune al Vínculo de Sangre.
- Poseer Fe Verdadera: Esta ventaja da poder al personaje para rechazar Muertos Vivientes si enarbola un símbolo mágico. (Estos no podrán acercarse). El contacto de dicho símbolo hace además daño agravado. El personaje no podrá ser Vampiro.
- Poseer un Ritual Taumaturgico o Nigromántico a Escoger (Libro básico, o inventado mediante negociación). (Imprescindible poseer dichas Disciplinas)

Desventajas menores

- Perder 1 punto de Característica o 3 de Habilidad. (Máximo 2 a restar en una sola)
- Perder 1 punto de Disciplina.
- Desfiguración extrema: El personaje debe estar desfigurado de forma especialmente horrenda. No podrá tener más de -2 en Carisma.
- Deformidad limitante: El personaje debe ser deforme (Cojera extrema, chepa deformante, un miembro pegado al cuerpo...). No puede tener más de 0 en Físico, ni más de 2 en sus Habilidades asociadas.
- Fobia: Deberá asignarse algo más o menos común (que seguramente aparezca en la partida), a lo que mostrar un manifiesto pánico. El Master debe aprobar ese algo.
- Consunción Conspicua: Si en algún momento el personaje se alimenta de un humano, no obtiene su sangre si no se come además su corazón. (Matándolo, por supuesto)
- Miembro a Prueba: Estás a prueba por parte de autoridades mayores. Si haces algo mínimamente mal, tu destino será seguramente la muerte.
- Objetivo: Alguien obtendrá cierto beneficio si te mata, o posees algo que alguien busca a todo riesgo.
- Pordiosero: Sólo tienes ropa, y será imposible empezar el juego con nada que no sea eso. Además el personaje huele mal y tiene mal aspecto, cosa que deberá representar.
- Ghoul: El personaje es un Ghoul. Un ser humano vivo que se alimenta periódicamente de sangre de Vampiro, lo que le permite disponer de ciertos poderes vampíricos. Dispondrá de 1 punto de Disciplinas en vez de 3, y nunca más de 2 puntos en una sola disciplina.

- En Deuda: El personaje está en deuda con otro vampiro, que le podrá pedir un favor ante el cual deberá mostrarse participativo si no compromete su seguridad o beneficio personal de forma clara. (En caso de duda, un master puede obligarle a actuar en post de favor)

Desventajas medias

- Empezar con todas las Características y Habilidades a 0.
- Perder 2 puntos de Disciplinas.
- Mudo: El jugador no podrá hablar en toda la partida.
- Sordo: El personaje será completamente sordo. El jugador dispondrá de tapones o cascos con música alta que le inhabiliten los oídos por completo durante toda la noche.
- Ciego: El personaje es ciego. El jugador se vendará los ojos durante toda la noche.
- Miembro no-grato en la ciudad: El Príncipe no te ha permitido estar ahí, pero tú estás ahí... Con las consecuencias que ello pueda suponer.
- Ser un Ser Humano. El personaje será un humano vivo, un simple sirviente de otro vampiro, a escoger. No poseerá Disciplinas Vampiricas, aunque dispondrá de la protección de su señor.
- En sus Manos: El personaje le debe la vida a otro jugador, o bien la vida de alguien apreciado, o bien el otro jugador sabe algo de él que de conocerse significaría su muerte. Sea como sea, la vida de este está en sus manos, por lo que si este le pide un favor, por muy grande que sea, deberá aceptar o sufrir las consecuencias.
- Vinculado: El personaje está vinculado a otro personaje. Deberá mostrarse sumiso y de acuerdo con todo lo que diga. Nunca se planteará traicionarle. Dará su vida por él si fuese necesario.

Desventajas mayores

Tendrás que ser ciego, sordo, mudo y parapléjico para poder optar a esto.

El resto de Desventajas del juego de Rol de mesa pueden adquirirse a voluntad pero no dan puntos.