

REGLAMENTO BÁSICO

El reglamento para Rol en vivo de vampiro es una versión simplificada del juego de rol de mesa **“Vampiro: La Mascarada”**. El sistema social se mantiene, aunque los valores físicos del personaje, magias y valoraciones están sujetas a nuevos parámetros acordes con una partida de Rol en Vivo en la que lo que prima es la interpretación, y en la cual es necesario asumir ciertas cosas a efectos de facilidad de control por parte de los masters.

Personas implicadas

Masters: Los Masters son personas que no intervienen en la trama. Están para determinar reglas, ayudar a que se cumplan otras, y en general hacer que se lleve a cabo la partida. Cuando un jugador habla con un Master, se supone que no está hablando con nadie realmente. Los Masters estarán claramente identificados de alguna forma, seguramente alguna prenda de ropa (por ejemplo una gorra) de color llamativo. Pero OJO, si en algún momento el master no llevase esa prenda y estuviese caracterizado de alguna forma, se considerará que está interpretando un papel y deberá tenerse en cuenta como un jugador o figurante más. *Todos los Masters responderán en cualquier caso ante el Coordinador del juego. Él tendrá siempre la última palabra en caso de conflicto.*

Reparto: El Reparto lo componen personas que toman un papel de relevancia en la partida, con un proceder predeterminado indicado por el coordinador del juego. Poseen información privilegiada y sus personajes suelen ser más poderosos de lo normal, si bien no tiene derecho a salirse de su papel y su idiosincrasia, previamente determinada. A efectos prácticos son pnjs.

Jugadores: Los jugadores son el grueso de la partida, y aquellos por quien se realiza la misma. Participan totalmente en el juego como parte del mismo, y tienen libertad de actuación dentro de su papel para hacer lo que vean conveniente en cada caso.

Extras: Los extras son meros espectadores. Pueden tener pequeños papeles sin relevancia, y no deben intervenir en la trama más de lo que les exija este pequeño papel. Es adecuado para aquellos que simplemente deseen presenciar una partida de rol en vivo.

Reparto, Jugadores y Extras debería ir convenientemente ataviados con ropas que encajen con su personaje. (Al menos mínimamente)

Realidad y trama

A efectos prácticos, es necesario considerar que la trama no siempre ocupa el 100% del tiempo de juego, ni está perfectamente representada por todo cuanto ocurre (sería perfecto, pero no es así). En ocasiones es necesario establecer detalles que hagan ver lo que “debería” estar sucediendo y en realidad no podemos ver, o en otras es preciso determinar cómo resolver un enfrentamiento o conflicto. Por ejemplo, no es posible realmente lanzar una bola de fuego a otra persona, hechizarla para que vea un pingüino azul o volar por el cielo convertido en murciélago. En lugar de eso, es necesario establecer “fuera de juego” que eso está ocurriendo, y que todos los jugadores asuman eso como parte de la trama.

Los Masters son los que más tienen que decir en todo esto, ya que de hecho su presencia es completamente inexistente a efectos de trama (se supone que no están ahí), y en la mayoría de casos serán por tanto ellos quienes fuercen estas situaciones ante los jugadores para indicar unas cosas o exigir otras. Si por el contrario es el jugador el que precisa “salir del juego” para hacer una consulta,

resolver un problema o simplemente indicar algo, el símbolo para esto será el de "TIEMPO MUERTO", equivalente al del baloncesto. (Una palma hacia abajo, y la otra mano cortando esta también desde abajo pero en posición perpendicular, a modo de letra T) El resto de jugadores deberá respetar ese tiempo muerto (algo así como una Pausa), si bien por supuesto debe estar completamente justificado. Si hay una queja al respecto, el master puede disponer una sanción adecuada.

Además de todo esto, no obstante, hay elementos que determinan lo que ocurre en trama sin necesidad de parar el tiempo de juego. Estos elementos son mayormente las **Tarjetas** y las **Posiciones de Roleo**. Las Tarjetas son papeles de cartulina con cosas escritas, las cuales representan aquello que tienen escrito (si es un objeto), o también órdenes a otros jugadores si un Master o alguien con el poder adecuado para hacerlo se las entrega. Todo jugador considerará lo indicado en las tarjetas como parte de la trama. Si por ejemplo ve una tarjeta en el suelo que pone "Cuerpo Inmóvil", deberá considerar que hay un cuerpo en el suelo, tal vez muerto o inconsciente. Si por el contrario encontrase que un jugador lleva en la frente, o claramente visible, una tarjeta que pone "lobo", se deberá considerar que esa persona es en realidad un lobo. Recibir una tarjeta con una orden implica cumplirla, mientras que una emoción supone representarla al menos unos minutos. ("Locura" implicaría que el jugador debe volverse completamente loco, corriendo sin más, adoptando una posición fetal... etc)

Las Posiciones de Roleo, por su parte, son gestos conocidos que representan generalmente poderes y hechos sobrenaturales que están sucediendo. Una persona que lleva a cabo ese gesto deberá considerarse conforme a lo que el gesto significa.

En el reglamento avanzado se describen los diferentes Roleos de las disciplinas que lo precisan. En la Hoja de Personaje del jugador, por detrás, hay un resumen de los que es necesario saber a toda costa para reconocer lo que hacen otros jugadores.

Huelga decir, que es importante no realizar los gestos de roleo si no se está haciendo ese roleo, pues daría lugar a confusiones. Se debe tener cuidado con eso.

La hoja de personaje

Todo jugador y miembro del reparto llevará consigo una Hoja de Personaje. En ella es donde vendrán reflejados sus atributos, poderes, trasfondos, etc. Cada vez que se deba hacer un enfrentamiento por mediación del Master, se pedirá la Hoja de Personaje para comparar los datos. Los Masters también podrán pedir la hoja a un jugador en cualquier momento si lo ven adecuado o simplemente les apetece.

El jugador debe llevar consigo la hoja de personaje en todo momento. A efectos de trama, se considerará que dicha hoja no está ahí. Cada vez el jugador vea que una acción que se lleve a cabo (por él, o contra él) debería ser considerada con la habilidad pertinente del personaje (en vez de la suya propia), tiene derecho a que se haga una tirada. (Ver Enfrentamientos).

Pej: Un jugador quiere huir de una zona, y otro le persigue. A no ser que quede claro que le lleva clara ventaja, tal vez alguno de ellos exija que se tenga en cuenta la habilidad Movimiento de sus personajes, (ya que a lo mejor es un atleta de habilidad 4 que él mismo no puede representar físicamente). En ese caso, se hará un Tiempo Muerto y se indicará al otro que desea dicho enfrentamiento de habilidad, a ser posible en presencia de un master (o sin él, si hay confinza mutua)

Por supuesto, si ninguno de los dos dice nada y prefieren interpretarlo sin salir del juego, están en su perfecto derecho. (Y de hecho hará el juego mucho más fluido y divertido)

Contadores

Además de la Hoja de Personaje, el jugador dispone de unos contadores para determinar dos importantes parámetros: La Sangre y la Salud.

Sangre: La sangre viene representada por cuentas/piedras/piezas de color rojo. Lo normal es tener 3 puntos de sangre, aunque vampiros más poderosos pueden tener más. El número con el que se empieza es la reserva máxima, que viene determinada por la generación. A medida que la sangre se usa (o se pierde), se ceden cuentas al master más cercano. La forma de recuperar sangre es bebiendola de otro ser. (Que se deje, o al cual “caces” con un enfrentamiento) Un ser humano tiene 3 puntos de sangre en su interior. Se le puede quitar uno sin mayores consecuencias. Con dos puntos quedará semiinconsciente en el suelo. Si se le quitan los tres, muere. Beber pequeñas cantidades de sangre (como unas cuantas copas en una fiesta) no reporta sangre a la reserva. (A no ser que se demuestre que has bebido REALMENTE MUCHO). En las partidas, a efectos de trama, la sangre está representada por Coca-cola, o Té rojo. Al contrario que en juego de rol de mesa, no hay un límite claro en el ritmo con el cual puede gastarse sangre, si bien deberían pasar unos segundos entre un punto y otro, a no ser que se trate de un Vampiro muy poderoso y tenga el permiso explícito del master para gastar sangre a mayor ritmo.

El vampiro necesita tener sangre para vivir, y si en algún momento perdiese los tres puntos, entraría automáticamente en Frenesí, estado en el cual atacaría al jugador más cercano obligatoriamente. Tener una sola cuenta no obliga al jugador a hacer nada, si bien debería mostrarse hambriendo y ansioso. (Como con el “mono”)

Los usos de la sangre son:

Curación: Cada punto de sangre cura un nivel de salud.

Potenciación: Al gastar un punto de sangre, se pueden potenciar las características físicas durante unos minutos. Cada punto gastado da un éxito automático en acciones físicas. (Puede ser también un nivel de daño adicional)

Gasto: Algunas disciplinas vampíricas requieren un gasto de 1 PS. (Punto de Sangre)

Un Master debería estar presente en el momento de hacer uno de estos gastos, a no ser que haya testigos imparciales que lo den por válido. Cualquier intento de trampa al respecto, puede ser motivo de sanción grave.

Salud (o Vida): La salud del personaje viene determinada por 3 cuentas/piezas de otro color. Poseer las 3 piezas indica estar en perfecto estado de salud. Perder una significa estar Herido, lo cual resta un nivel a todas las “tiradas” momentaneamente (o dicho de otro modo, exige un éxito más). Perder dos significa estar Herido grave, e implica que el personaje apenas puede andar y seguramente le duela mucho. Esto resta dos niveles a sus Características, y el jugador deberá representar este lamentable estado. Al perder los tres niveles, generalmente se muere, a no ser que seas un Vampiro. En estos casos, se gasta automáticamente Sangre para reponer al menos un nivel de salud. Si el Vampiro llega a perder todos sus indicadores de Sangre y Salud, entra en Letargo y se le retira del juego. (En este punto, y para comodidad general, el jugador pasa a ser un **Espíritu** y se le coloca una bandana blanca que así lo indica. Hay cierta controversia con ¿tienen espíritu los vampiros? y ¿qué ocurre con el espíritu de un vampiro cuando entra en Letargo?... Pero sinceramente, nos la pela). Por supuesto, todo el mundo ignorará a los espíritus como si no estuvieran, a no ser que se posean

poderes para verlos.

Hay que considerar además la existencia del llamado "Daño Agravado", causado por ciertos seres o armas. El jugador no podrá recuperar nunca su salud perdida por este tipo de daño. (Al menos no durante la partida) Si el jugador muere por este daño, su personaje muere definitivamente. *Nota: En el juego de rol de mesa el daño agravado hace también más daño proporcional que el letal al ignorar ciertas protecciones. Sin embargo, en el rol en vivo se ha calculado para que haga el mismo daño, excepto con la particularidad indicada)*

Armas

Cualquier tipo de arma deberá ser representada por réplicas fabricadas con poliespan, gomaespuma, o algo similar. Se prohíben las armas que puedan ser confundidas por armas de verdad (¡¡¡y mucho menos armas de verdad!!!), debido a los malentendidos que ello podría originar si el entorno de juego no está perfectamente cerrado y aislado del resto del mundo.

Cada arma tiene un nivel de Daño. Las armas cuerpo a cuerpo suman este nivel al que pudiera hacerse de por sí, mientras que las de distancia tiene un daño fijo.

Arma Cuerpo a Cuerpo Pequeña	+1 Per: Un cuchillo, garras, o colmillos.
Arma Cuerpo a Cuerpo Grande	+2 Pej: Una espada o un bate
Arma Cuerpo a Cuerpo Gigante	+3 Pej: Un wolkswagen
Pistola	2
Escopeta o Pistola pesada	3
Fusil de asalto	4
Granada	5 (1 de ellos Agravado)
Lanzallamas	3 (Agravados)

Resolución de enfrentamientos

Cada vez que hay un enfrentamiento entre las Acciones de dos jugadores que dependerían de sus habilidades, se precisa determinar una Resolución o Tirada (lo que en el juego de rol de mesa sería una Tirada de Dados). Esto es una acción Fuera de Juego, así que seguramente haya un master presente y/o se haya pedido Tiempo Muerto.

Para este sistema de juego, se hará por defecto uso de la Moneda. Lanzando una moneda al aire, cada jugador escoje cara o cruz, y de ese simple modo se ve quién ha ganado. Esto, no obstante, es en caso de que ambos jugadores posean el mismo nivel en sus habilidades enfrentadas. Para los casos en que haya una diferencia de nivel, dicho nivel determina los éxitos consecutivos necesarios para llegar al punto de igualdad antes mencionado.

Esto significa que la diferencia de niveles entre habilidades sigue una progresión de 1/2, 1/4, 1/8, 1/16... Por tanto, una gran diferencia entre niveles de habilidad es muy determinante a la hora de ganar un enfrentamiento. (De ahí que el nivel máximo de habilidad al hacer la hoja de personaje sea de 4) *Nota: Si hay que tirar muchas veces una moneda, puede agilizarse tirando varias a la vez.*

Todo enfrentamiento deberá, una vez resuelto, representarse en la medida de lo posible conforme al resultado. Por supuesto, se puede exigir que haya un Master presente (o incluso que él realice el enfrentamiento) para evitar problemas, si bien en ocasiones puede que los jugadores vean

preferible hacerlo "entre ellos" para agilizar el juego. Además, y sobretodo en el caso de usos de poderes vampíricos, es posible que el jugador prefiera que la persona contra la que quiere hacer una tirada no lo sepa, o bien no lo sepa en ese momento. (Por ejemplo, se quiere intentar dar una orden con Dominación, y sería bueno saber si se logra o no la tirada enfrentada antes de pasarle la tarjeta con la orden) Es este caso es perfectamente posible pedir a un Master hacer la tirada previamente a los hechos, sin conocimiento de la víctima. (El Master tiene una lista con las Voluntades de cada jugador). Eso sí, en este caso, de no lograr la tirada el primer jugador debiera interpretar igualmente el "intento", aunque no le pase tarjeta alguna.

Sea como sea, un Master tiene también la potestad de aplicar éxitos gratuitos a un jugador si hay circunstancias que así lo justifican, o incluso asumir que no hace falta hacer una tirada en un momento dado. (Por ejemplo si hay 4 o más grados de diferencia, o las circunstancias atenuantes son muy claras) Esto es recurrible al coordinador del juego, pero sería preferible no hacerlo para mantener el buen ritmo de la partida.

Combate

Un combate es un enfrentamiento físico directo, y deberá resolverse si es posible por mediación de un Master si hay dudas sobre quién ha golpeado a quien. (Hay casos, como en un ataque por sorpresa, que esto no es necesario, ya que el golpe tendrá seguramente éxito antes de que el otro reaccione). Esto se lleva a cabo por tanto cuando ambos combatientes están alerta, y se lleva a cabo de la forma común. Se enfrenta la puntuación de Combate de cada jugador, y el jugador en desventaja deberá por tanto superar la prueba. El que gana, ha golpeado al contrario.

El Daño causado es sin embargo por defecto 1. Eso quiere decir que el verdadero daño se realiza sumando el daño del arma, o bien por sumatorios especiales (Disciplinas, potenciación física). Niveles de Físico por encima de 4 también sumarían al nivel de daño automáticamente.

A todo esto, no obstante, se le deberá restar una serie de factores de protección como puede ser Blindaje, ciertas Disciplinas, o valores de Físico por encima de 4. Además, todos los Vampiros, por ser no-muertos, disponen de 1 nivel gratuito de protección.

En el caso de que un ataque de como resultado un daño de cero o menos, este no habrá tenido la potencia necesaria para dañar al objetivo. Caso de que sí, cada nivel de daño quita un nivel de Salud. Tras eso, se puede declarar Huir (si se está de pie), seguir peleando, o bien hacer otra cosa (si procede). Indicar también que por supuesto es responsabilidad del propio jugador indicar en cada caso qué puede sumar al daño o la defensa en cada caso. Si no lo indica o se le ha olvidado que tenía "nosequé", no podrá aplicarse. (Si el Master quiere, puede recordárselo, a su juicio y discrección)

En caso de que el objetivo del ataque sea otro como "Atrapar" "Empujar", etc, deberá indicarse previamente.

ANEXO: Como Vampiro, se posee la capacidad natural de hacer emerger dos temibles colmillos de su boca. Estos sirven para beber sangre, pero también pueden usarse en combate. Si un Vampiro desea hacer uso de sus colmillos como arma, deberá indicarlo antes de la tirada de enfrentamiento. (Y representarlo a ser posible enseñando los dientes amenazadoramente, o con una prótesis de plástico si se dispusiese de ella). A la hora del enfrentamiento de tiradas, el atacar a base de mordiscos requiere un éxito adicional (o resta uno a su Habilidad de combate, según se mire) para representar así la incomodidad de tener que "llegar con la boca al objetivo". Sin embargo, a la hora de hacer daño, este se considerará Agravado. *Nota: Por supuesto, se recuerda que mostrar los colmillos implica demostrar que se es un Vampiro, a efectos de romper la Mascarada.*

Diablerie

La diablerie (asesinar a otro vampiro bebiendolo completamente para después "absorber" su alma y adquirir así parte de sus poderes y una sangre más pura en caso de ser de menor generación), es un pecado mortal en la Camarilla. Este pecado, además, se distingue en el Aura para todo aquel con Auspex 2, y en su sangre para Taumaturgia de Sangre. No obstante, puede haber formas de ocultarlo.

Para cometer diablerie en una partida de rol en vivo, es necesario estar a solas con la víctima durante 1 minuto entero una vez se ha bebido su sangre por completo. (Se supone que bebiendo de la misma) Al hacerlo, se rebaja la generación a la siguiente categoría si la sangre del objetivo era más pura. Además se obtienen sus Disciplinas a rango 1 el resto de la partida.

Vinculación de sangre

Un ser (incluso un vampiro) que bebe tres veces de la sangre de un vampiro, queda emocionalmente vinculado a él de forma absoluta y desproporcionada. Durante el transcurso de una noche no hay tiempo material para beber tres veces, (deberían ser al menos tres noches diferentes), pero es posible dar de beber a alguien al menos una vez, y en ocasiones pueden existir precedentes que transformen eso en un vínculo completo.

- Beber una vez de la sangre de un vampiro ya hace que este tenga un éxito automático en una tirada Social contra ti.
- Beber por segunda vez te une emocionalmente e él como la disciplina Unión emocional de Presencia.
- Beber por tercera vez convierte al vampiro en un esclavo emocional del vampiro. Le obedecerá en todo y dará su vida por él sin dudarlo.

Frenesí

Un Vampiro que entra en Frenesí se deja llevar por la Bestia y actúa por instinto. Si este frenesí es por hambre, atacará al ser con sangre más cercano, a no ser que haya varios donde elegir frente a él, si bien siempre deberá atacar a alguien con la intención de beber de él. En estado de frenesí, el vampiro posee dos éxitos automáticos para resistir controles mentales o emocionales. Es posible entrar en Frenesí por Hambre (al llegar a Sangre cero), de forma provocada por determinadas disciplinas, o bien de forma voluntaria. (Si está más o menos justificado, y teniendo en cuenta que "salir" del frenesí no es voluntario, sino que se hará cuando un master así lo decida)

Sin embargo, durante el Frenesí, si el jugador no lo interpreta correctamente un Master cercano puede obligarle a hacerlo, indicándole qué debería hacer al ser controlado por su Bestia interior. Por defecto, un vampiro en Frenesí lo hace enseñando los dientes.

Rótschreck

El Miedo al Fuego o la Luz Solar es algo inherente a los vampiros. Cada vez que alguien se deba enfrentar a un fuego o la luz del sol, debe considerar su Voluntad para saber si huye al entrar en este estado. Para no hacerlo, deberá poseer al menos tanto nivel en Voluntad como el indicado por los Masters. Si no lo iguala o supera, retrocede. Si es por más de un nivel, huye aterrado de la fuente de miedo.

De forma orientativa: Un pequeño fuego (cerilla, bola de papel ardiendo) podría tener nivel -1. Un

fuego repentino o mediano, como una papelera ardiendo, nivel 0. Un fuego grande o justo frente al vampiro, nivel 1. Un fuego grande que claramente amenaza al vampiro y está a punto de quemarle, nivel 3. Estar acorralado por el fuego o quemándose, nivel 5 o más.

Posiciones de roleo básicas (o ¿qué demonios está haciendo ese tipo?)

Aunque cada jugador será informado de qué Posiciones de Roleo debe aprenderse por sus propias Disciplinas, es necesario no obstante conocer algunas posiciones básicas que, al ser usadas por otro jugador, deben saberse interpretar correctamente. Esta sección, por tanto, es un extracto de las posiciones descritas en la sección Disciplinas del reglamento avanzado, desde el punto de vista de un observador. Lo ahora descrito se resume a su vez en la Hoja de Personaje, por detrás, para tenerlo a modo de recordatorio durante el juego.

Actuar como un animal o cosa con una tarjeta visible con el nombre de dicho animal o cosa: El personaje en cuestión ha adoptado la forma de dicho animal o cosa. A todos los efectos, deberá actuarse como si se estuviese viendo eso.

Sañalar permanentemente con el dedo y el brazo extendido una tarjeta en el suelo: El jugador está usando Auspex para extender sus sentidos. Su cuerpo se encuentra a efectos de trama en el lugar indicado por la tarjeta.

Señal de "Tiempo Muerto": Como en el baloncesto. El jugador que ha hecho esa señal ha interrumpido la trama para consultar algo a un Master o indicar algo que deba saberse para el correcto funcionamiento del juego. Hacer la señal de tiempo muerto sin justificación (solo, por ejemplo, para ganar tiempo) puede verse sancionado.

Alguien dice "Celeridad" o al llegar a un sitio la gente se mueve a cámara lenta: Si hay gente moviéndose a cámara lenta al llegar a un sitio, es que alguien en la zona está usando Celeridad. Dicha persona, o un Master, habrá dicho "Celeridad" en voz alta indicando también el grado de la misma. Si tu personaje no tiene ese grado, deberá actuar también a cámara lenta. (O deteniéndose, si hay más de un grado de diferencia)

Ser señalado por alguien que dice "Control": Ese jugador te está dominando y deberás obedecer sus órdenes. Puedes exigir una tirada para resistir dicho control, a no ser que un Master ya lo haya hecho previamente (incluso sin que tú lo supieras). El control se mantiene mientras haya un contacto visual o físico de esa persona.

Alguien te arroja una bola de papel rojo: Esa bola de papel es ácido corrosivo. Si te da o te roza si quiera ligeramente, te ha impactado.

Posición de brazos semiextendidos con palmas hacia abajo: El personaje está envuelto en una nube de tentáculos de oscuridad que atacan a su alrededor.

Alguien tiene los brazos semiextendidos con las palmas hacia arriba: Ese jugador ha activado una disciplina de presencia que le hace parecer cuasi-divino. Todos dejan de hacer lo que estaban haciendo y le hacen caso. Nadie puede contradecirle ni llevarle la contraria, y mucho menos intentar atacarle mientras siga en esa posición.

Posición de brazos cruzados sobre el tórax: Esa persona está en Ofuscación. Deberá ignorarse completamente a dicha persona a no ser que se posea un nivel de Auspex igual o superior a lo que indique con los dedos de una de sus manos.

Alguien se muestra enseñando los dientes, y puede que también gruñendo y con las manos en posición de "garra" hacia arriba (excepto si está atacando que pueden no estar hacia arriba): Ese vampiro ha "sacado los dientes" y puede causar daño agravado con sus mordiscos. Si además muestra la posición de garras, ha usado Protean para sacarlas, lo cual le permite hacer dicho daño atacando normalmente. Estará en un estado que podría recordar a un "depredador", aunque no será tan extremo como en el caso de haber entrado en Frenesí.

Mano en el pecho mientras habla: Esa persona está hablando con espíritus, o entablando un enlace con el mundo espiritual en general. Si además tiene la otra mano en posición de Stop, es que los espíritus no pueden tocarle. Si eres un espíritu solo podrás hablar con esa persona, pero podrás interactuar físicamente si no tiene la mano en Stop.