

- ¿SE CANSAN LOS VAMPIROS?

No. Lo pone en el básico. Un vampiro podría empezar a sprintar según se alza y terminar justo antes de guarecerse, todo este rato (horas) a sprint a máxima velocidad (también se indica en el básico en lo referido al movimiento) y no habría sentido cansancio en ningún momento. Narrativamente, un vampiro podría sufrir “cansancio mental”, estilo Antiguo “cansado de estar solo”, “cansado de siglos de traición y política” o “cansado de la eternidad” o florituras verbales de ese estilo. Tédio, desgana, aburrimiento, ganas de morir, un vampiro puede sentir todo eso, pero no cansancio tras una batalla o ejercicio físico. Están muertos y hay que aprender a verles como cadáveres más cercanos al cine gore que a los humanos, por muy bien vestidos y chulos que les veamos. Son cadáveres.

- ¿SUDAN?

No hay reglas para el sudor, pero los vampiros de White Wolf pueden sudar en situaciones de tensión o que sean dramáticamente oportunas, igual que podrían llorar con la Humanidad adecuada o si es dramáticamente oportuno. Por supuesto, sangre en ambos dos casos.

- ¿EXISTE MUNICIÓN QUE HACE AGRAVADOS?

Oficialmente si. La famosa munición “Dragon’s breathe” (Aliento de Dragón) que se cita en el básico en Recursos (que no es otra que la que usa la famosa escopeta de Bell) causa daño agravado por ser munición incendiaria. Tenemos otro ejemplo de esta munición en la serie “Kindred” Debiera de ser una munición difícil de conseguir (prácticamente ningún vampiro la usa) y muchos narradores no la aceptan en sus partidas, pero oficialmente, existe.

Algunos de los narradores que no aceptan munición que haga agravadas, lo que hacen es convertir el daño de la munición explosiva en letal (recordemos que salvo si dan a la cabeza, a los vampiros las balas les hacen contundentes) para reflejar su mayor poder de devastación, y suben alguna cantidad de dados su código de daño (les hay que suben 1 dado, les hay que suben 3) para que también sean mas letales contra humanos (incluso les hay quienes hacen que a humanos matan directamente, al margen de los dados extra de daño que aumenten contra vampiros)

Pero en cualquier caso, oficialmente, la munición “Dragon’s breathe” es lo que necesita quien pretenda disparar munición que cause agravadas.

- ¿COMO VA ESO DE DISPARAR RÁFAGAS?

En primer lugar matizar que existen 3 tipos de ráfagas, según vacíen todo el cargador, todo el cargador pero a una zona (con varios oponentes o no) y de 3 balas a un único oponente.

Consulta las páginas 212 y 213.

Ambas tres hacen mas difícil el impactar, suben la dificultad (mira dificultad de la maniobra, si pone +2 es que se suma 2 a la dificultad que proceda) pero como se supone que es mas fácil impactar por cuestión de cantidad de balas (alguna dará) se reciben x dados mas a la tirada (mira Precisión, esos son los dados que sumas)

De esta manera el daño es indirectamente modificado al lanzar mas dados y presuponemos sacar mas éxitos, ya que cada éxito por encima del primer suma un nivel de daño.

Ejemplo: Pj herido (-2 dados) dispara una ráfaga a un tipo con cobertura detrás de una esquina.

Supongamos que el tipo tiene +2 por cobertura, la dificultad es 8 (6+2 por cobertura)

El Pj tiene Destreza 3 y Armas de Fuego 3 (6) pero por estar herido como hemos dicho (-2) solo tira 4 dados.

Como usa la maniobra ráfaga vacía el cargador entero, la dificultad de 8 sube a 10 (+2 por ráfaga) pero también lanza 10 dados más, así que al final lanza 14 dados a dificultad 10.

Imaginemos que gasta un punto de Fuerza de Voluntad para un éxito (también podría haberlo usado para cancelar el penalizador por dolor de heridas, pero bueno)

Digamos que lanza los 14 dados a dificultad 10 y saca dos 10, un 1 y tal, resultado neto, un éxito, +1 por Fuerza de Voluntad, dos éxitos.

Digamos que el oponente no logra esquivar o no lo tenía declarado (página 208, Secuencia del Turno, el recuadro de abajo a la izquierda)

Si su arma hace 5 dados de daño, como tiene dos éxitos con uno impacta y con otro sube el daño de 5 a 6.

Lanza 6 dados de daño y digamos que son todo mas de seis, el tipo absorbe, digamos que reduce 2 niveles de daño, esto serian 4, presuponiendo que es vampiro el daño es contundente y se divide entre dos, apuntándose al final del proceso 2 niveles de daño.

Parece estúpido que sea mas difícil dar disparando un cargador en ráfaga que una sola bala, pero nota que también lanzas 10 dados más.....

Con ráfagas no es posible apuntar a la cabeza (por que alguien podría pensar, *“aham, siempre que tire contra dificultad 10 como ya es el máximo, apunto a la cabeza, y así el daño contra vampiros es letal y no me lo divide entre dos”*)

- **¿CUANDO ES PIFIA?**

Cuando el resultado final de éxitos queda en negativo NO ES pifia.

Ejemplo: Tiras 4 dados y sacas (contra dificultad 6) 1, 1, 1 y 6

Esto hace un -3, cuenta como cero éxitos, pero NO es pifia por que hay un éxito, si hubiese sido 1, 5, 5 y 5 SI hubiese sido pifia, por que hay un resultado negativo y NO hay éxitos.

Entonces, cuando compras un éxito con FV, o interviene Potencia que te garantiza éxitos, o similares, ya fijo que no va a darse una pifia.

- **¿PROTEGEN LAS GAFAS DE SOL CONTRA DOMINACIÓN?**

No, y es oficial. Lo pone en el Manual del Narrador. No mirarle a los ojos si te sirve, reventarle los ojos también, pero ponerte gafas de sol tú, no sirve.

- **¿LOS DEMONIOS TIENEN FE VERDADERA?**

No, los puntos de Fe no constituyen nada similar a Fe Verdadera, ni esta puede ser poseída por los demonios.

- **¿COMO SE LUCHA CON UN ARMA EN CADA MANO?**

Consulta la Página 212 del manual de Vampiro: La Mascarada, tercera edición.

Por si no usas La Mascarada, te comento que se cuentan como acciones múltiples, pero con la mano mala (habitualmente la izquierda) tienes un -1. Esto serviría para armas blancas o de fuego, aunque el narrador debería de restringir eso de disparar rifles de asalto, uzis y tal a dos manos así como quien ve llover...

Ejemplo:

Vas con una espada corta en cada mano, tienes -1 dado por heridas.

También tienes Celeridad 2 para hacer mas completo el ejemplo.

Tienes una reserva de 6 dados (Destreza 3 y Armas Cuerpo a Cuerpo 3)

Atacarías tal que con 3 y 2 dados respectivamente.

Esto es, tienes 6 dados, como es una acción múltiple, restas tantos dados a la primera acción como acciones hagas, como haces dos, restas 2, y 6 de reserva que tienes menos 2 son 4 para el primer ataque. A partir de ahí, vas quitando un dado por cada acción extra, la primera 4, la segunda 3, y ya está porque solo eran dos.

Pero ahora hay que quitar un dado por heridas Así que queda 3 y 2.

Nótese que el primero sería con la derecha, a digamos, una dificultad de 6, y el segundo con la zurda, a 7 (un punto mas alto por mano mala)

Luego vendría Celeridad al acabar el round.

Celeridad se tira a reserva completa, tirarías 5 dados (tienes reserva de 6, pero -1 por heridas) para un ataque, y otros 5 para otro (tienes dos acciones, si tuvieses Celeridad 5 tirarías cinco ataques en vez de dos)

Hay un Merito que es Ambidiestro que te quita esto de mano mala, cuesta 1 punto (puntos gratitos al crear el PJ, no de experiencia, eso consulta con tu master).

Nótese lo de acciones múltiples, si son X acciones, a la primera tirada quitas X dados, además de heridas, y luego un dado mas por cada acción hasta las que tuvieses declaradas.

Un truco suele ser usar 1 punto de Fuerza de Voluntad para durante un round ignorar los penalizadores por heridas, a veces vale la pena (especialmente si estas tullido, ¡que es -5 dados!).

Recuerda que las heridas quitan dados, pero los penalizadores suelen ser al nuevo objetivo (como la mano mala).

- ¿ENTONCES QUE VENTAJA TE APORTA LLEVAR 2 ARMAS SI PUEDES DIVIDIR LA ACCIÓN Y PEGAR 2 VECES CON TU MANO BUENA?

Ninguna en absoluto.

Vampiro no está diseñado como Dungeons, y no se premian ataques extra ni cosas así.

No hay ventaja alguna mas que llevar dos armas por si pierdes una, o una lleva sangre Assamita pero también quieres hacer daño letal... en fin, circunstancias, ventajas a nivel matamata *per se* el reglamento de Vampiro no confiere.

Es mas, por usar la mano mala (izquierda, si no eres zurdo) tienes un -1 en esa mano.

No recibes bloqueos ni gaitas, digamos que ante las reglas es inútil llevar dos armas, pero es un recurso para la narración.

- ¿COMO VA ESO DE RESISTIR DAÑO?

Contundente: es daño por caídas, puñetazos, bates de béisbol, puños americanos, mazas, etc., como su nombre indica, el tipo de daño que recuerda a “una gran ostia” es contundente. Que te caiga una caja encima es contundente, por ejemplo.

En algunas circunstancias el narrador podría determinar que es letal, pero eso ya es otro cantar, el impacto de un coche a 200 Km./h suena a contundente, pero podría ser que se considerase letal por algunos master, pero en general es como te digo.

Este daño se resiste con Resistencia + Fortaleza, y el daño resultante se divide entre dos y redondea hacia abajo antes de apuntártelo.

Ejemplo: Te caes de 12m, como cada 3m es un dado de contundente, se tiran 4d10, suponemos que en todos sale mas de 6, te llevas 4 niveles contundentes, tiras Resistencia 2 + Fortaleza 1 (suponiendo que tengas estos valores) y sacas 1 y 6, de los 4 absorbes 1, te comes 3, que se dividen entre dos (hacia abajo) quedando al final que te comes un contundente.

Letal: El daño letal es mas jodido, como los vampiros esta muertos el contundente se lo pasan un poco por el forro de los cojones, pero el daño letal les puede enviar al Letargo con una cierta facilidad para ser criaturas inmortales.

Este daño se absorbe como el contundente pero no se divide entre dos.

Lo causan armas de filo, tiros a la cabeza (las balas si dan en el cuerpo los vampiros as consideran como contundentes), vamos, a un vampiro le mata mas una espada que le corte 35 cm. que una bala que le de en el corazón o el cerebro, lo que cuenta es la destrucción de cuerpo que causa, no el daño biológico, ya que ya están muertos y que una balita de 2cm se le meta en el cerebro como que no importa mucho...

Agravado: Mucho miedo para los vampiros. Lo causa el sol, ciertas magias de los magos (en concreto las potenciadas por Cardinal si has leído Mago) las garras de Protean 2 y cosas por el estilo. Este daño solo se absorbe con Fortaleza, y si no la tienes (que es lo normal) pues te jodes y te comes integro lo que sea.

Para curarte de cualquier daño hay que gastar sangre. Un Punto de Sangre cura un casilla de daño letal o contundente pero para curar una misma casilla de daño agravado son 5 puntos, pudiendo curarse solo una a la noche, aunque se puede ADEMÁS gastar un punto de Fuerza de Voluntad, pasar la noche en reposo y gastar OTROS 5 ps (para un total de 10 a la noche y un punto de Fuerza de Voluntad) y curarte dos. Este proceso podría encadenarse siempre que se pague la sangre y la Fuerza de Voluntad.

Todo lo dicho hablo de vampiro, por supuesto los humanos no resisten las letales, no dividen los contundentes entre dos, las balas les hacen letales, y todas esas cositas que implica estar vivo. Los humanos también se recuperan del daño muchísimo mas lento, como se indica en la tabla de recuperación en el básico.

- ¿HECHICERÍA KOLDÚNICA ES LO MISMO QUE TAUMATURGIA?

El problema es que antes de publicarse reglas sobre Hechicería Koldúnica, dijeron que sus efectos eran los mismos que unas sendas concretas taumátúrgicas pero bajo otro nombre. Ambos tienen razón, pero los que defienden que solo es Taumaturgia bajo otro nombre no están al día, y parten de

información desfasada.

Luego publicaron las sendas y una multitud de rituales, con un sistema completamente distinto a Taumaturgia.

En cuanto a Hechicería Koldúnica, puedes encontrar sendas y rituales del viejo sistema no revisado (pero ya definido como distinto a Taumaturgia) en Magia de Sangre (donde encontrarás las 5 sendas básicas y unos cuantos rituales), Sacrificio de Sangre (mas rituales), Pecados de Sangre (mas rituales) y libro del Clan Tzimisce Revisado (una senda rara y otros rituales). Todo ello para Vampiro: La Mascarada. Luego para Edad Oscura tendrías el Libellus Sanguinis I (rituales) y Transilvania Nocturno también aparece un ritual más.

El sistema de Hechicería Koldúnica revisado (cambia algunos detalles y algunos poderes) aparece en la Guía de Los Altos Clanes (para EO: Vampiro). En ella encuentras las 5 sendas básicas y una gran cantidad de rituales (que se agradece que estén recopilados en un único libro, a diferencia de antes que te volvías loco buscando)

- **¿ESO DE GASTO MÁXIMO DE SANGRE POR TURNO COMO VA?**

Según la Generación se definen un valor máximo para Habilidades, Atributos y Disciplinas, una reserva máxima de sangre, y un valor de sangre máxima por turno.

El máximo de gasto de sangre por turno afecta a cualquier tipo de gasto de sangre.

Si puedes gastar n Puntos de Sangre por turno, SOLO puedes gastar n, distribúyelos como quieras, pero nunca podrás gastar más de n ese turno.

Date cuenta que Potencia (por ejemplo) no gasta sangre, así que un 13 que gasta solo uno de sangre puede gastarlo para Celeridad y usar Potencia, que no gasta. Pero si quisiera ADEMÁS usar 1 para curarse, ya no podría, por que eso serian dos y solo puede 1.

- **¿COMO SE SALE DEL LETARGO?**

Hay varios tipos de Letargo.

- El auto impuesto
- Por heridas
- Por falta de sangre

El de falta de sangre se produce cuando un día despiertas y al consumir tu punto de sangre de rigor ves que era el último. ¡Epa! ¡Al letargo! O circunstancias similares, cualquier gasto de sangre voluntario o no que te lleve a cero Puntos de Sangre.

Si se cree que esta en este tipo de Letargo, basta con dar sangre al cainita para despertarlo... si es el caso.

El auto impuesto decides cuanto tiempo quieres estar en Letargo, y tienes oportunidad de despertar a ese tiempo o a la mitad con una tirada, si mal no recuerdo.

Si un cainita esta en letargo voluntario, se podría intentar despertársele, es cuestionable, ya que no hay reglas concretas por lo que sé, solo una breve reseña en el manual básico, esto es muy subjetivo.

Véase el caso de típicos vampiros poderosos con secuaces que velan su sueño y dicen cosas como “cuando el maestro despierte...”, esperar es una opción perfectamente válida...

Luego los que te produce el daño duran tanto como tu Humanidad indique (hay una tabla en el

manual).

Si crees que este es el tipo de daño que tiene a un vampiro en letargo, olvídate.

Claro, un vampiro tampoco puede decir de otro "tiene Humanidad 6" dentro de lo que es el mundo de fantasía del juego, por que un vampiro no conoce las reglas del manual, claro.

Tendrá una idea (quizás, igual ni eso) de que Humanidad podía tener el tipo y esperará cosas como *"este tardará cientos de años en despertarse"* (o años, o semanas, o días...).

Una lectura personal que yo hago es que al Abrazar chiquillos, o realizar actos malvados, la Bestia es poco a poco liberada sobre el mundo, por así decirlo, filosóficamente, con lo cual tu te vas debilitando... y por eso vas viendo como tus letargos duran mas... nótese que en caso de que los Letargos sean algo frecuente en la crónica yo creo, desde mi humilde punto de vista, que el master debería variar la duración presentada en la tabla de duración del Letargo, ya que si no... coño, ¿nunca jamás en la historia ha habido un vampiro en Letargo por un tiempo diferente a los indicados? ¿todas son cifras perfectas? se puede variar arriba abajo la duración del Letargo, me imagino, a favor o en contra del PJ/PNJ...

- ¿SE PUEDE DIABLERIZAR A UN KUEI-JIN?

No, es una respuesta oficial. Los Laibon por otro lado, si, por que son cainitas.

Sobre diablerizar garous u otras cosas raras, la gente debería pensar lo que dice. Diablerizar es algo que se hace entre cainitas, no puedes diablerizar a un garou, ni a un mago, ni a un humano, podrás secarles hasta matarles, pero hasta ahí, la Diablerie no es posible.

- ¿CUANTOS VAMPIRO HAY EN EL MUNDO?

Oficialmente sobre los 60.000. 40.000 cainitas y 20.000 Kuei-Jin. Sale a una media aproximada de vampiro cada 100.000 personas.

- ¿Se puede abrazar a un animal?

No, oficial 100%

- ¿Y a un Garou?

Técnicamente es posible, pero las reglas velan para que no.

Se hace una tirada de Gnosis a dificultad 6 para que muera. Si tiene éxito, muere en paz y sin dolor, si falla, muere agónicamente pero su espíritu queda libre, pero el fracaso... ¡AH! el fracaso... es el único momento en el que puede salir la Abominación. Claro, que para obtener un éxito gratuito puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad, que seguramente hará (interpretación pura y dura), y de esa forma el fracaso se vuelve imposible.

Un Garou Abrazado se vuelve una Abominación.

- ¿Y OTROS SOBRENATURALES?

Un mago abrazado pierde sus facultades de mago, y se vuelve un vampiro normal.

Un cazador nunca puede ser abrazado, muere.

El recipiente de un demonio abrazado, muere.

Los wraiths no pueden ser abrazados (surrealista).

Las momias al ser abrazadas mueren... pero ya volverán (son inmunes) .

Las hadas mueren

- ¡OYE! SOBRE LOS ANIMALES ABRAZADOS BERLÍN NOCTURNO DICE QUE...

Si, incluso contando el recuadro del Berlín Nocturno, lo de los animales no es oficial. Los desarrolladores de White Wolf se echaron para atrás.

- ¿UN GHOUL ABRAZADO MANTIENE SUS DISCIPLINAS?

Si, viene en el Manual del Narrador.

- ¿QUE PASA SI DOS VAMPIROS PONEN SANGRE EN UN MORTAL PARA ABRAZARLO?

CASO 1: Generaciones muy diferentes, no se explica cuanto es mucho, ganas la más potente y el individuo sale de ese clan, si son un Ventrue de 8va y un Brujah de 12va, saldrá un Ventrue de 9na absolutamente normal

CASO 2: Si son generaciones más o menos iguales, digamos un Ventrue de 11va y un Brujah de 12va. En este caso saldría un Caitiff dicen, y dicen que toma la Generación resultante del de sangre mas débil (el bruja de 12) Por tanto, saldría un Caitiff de 13.

- ¿Y SI SACAS SANGRE DE VAMPIRO, DESANGRAS A UNO, Y SE LA METES?

Oficialmente la sangre de vampiro funciona a través de la voluntad del vampiro, no puedes hacer una “transfusión” para abrazar a nadie, podrías a lo sumo dominar al vampiro para que el lo hiciese, coaccionarle, amenazarle, engañarle, pero no puedes forzar un abrazo sin la voluntad del vampiro (tampoco serviría bombear la sangre de un vampiro en Letargo).

- EXPLÍCAME LO DE LAS HERIDAS Y LOS HOMBRES LOBO

Los Garou son capaces de absorber cualquier tipo de daño con su Resistencia. Regeneran automáticamente un nivel de salud Contundente y/o Letal por turno. Si están en una situación de tensión (por ejemplo un combate, o corriendo) deben pasar primero una tirada de Resistencia (dificultad 8) para poder regenerar el nivel de daño. Este tipo de regeneración se aplica en cualquiera de sus formas, excepto en su forma de Raza (es decir, los Homínidos no regeneran en forma humana y los Lupus en forma de lobo) la única excepción es el Metis, que regenera en todas sus formas. Las heridas agravadas las regeneran a razón de un nivel de salud por día de descanso (vamos, que no hagan excesivos esfuerzos físicos).

Espero que te haya servido la breve explicación. Además te voy a dar una aclaración sobre las ediciones:

Si juegas con segunda edición: los Garou sólo mueren cuando les hagas 8 heridas agravadas. Las Letales no les matan (pero sí les dejan inconsciente) y regeneran un Nivel de Salud por día, hasta que lleguen a Incapacitado, momento en que comenzarán a regenerar a su velocidad normal.

Si juegas en tercera edición: los Garou mueren por letales o agravadas. Si llega a Incapacitado y sufren un Nivel de Daño más, mueren.

Una última cosa sobre la regeneración Garou:

Todos los Garou pueden “mantenerse activos” para curar sus heridas más rápidamente. Esto se traduce en el sistema de juego en que al llegar a nivel Incapacitado el Garou puede hacer una tirada de Rabia a dificultad 8, cada éxito regenera un nivel de daño (sea agravado o no) y seguir

combatiendo o lo que estuviera haciendo. Esta tirada sólo puede hacerse una vez por escena y es un arma de doble filo (como cualquier uso de la Rabia): El Garou puede caer en Frenesí. En segunda edición, si en la tirada de Rabia saca 4 éxitos o más, cae en Frenesí Furioso. En tercera edición el Frenesí Furioso es automático, independientemente de los éxitos que saque (evidentemente si no saca éxitos da igual, porque habrá muerto).

- ¿ENTONCES SI LES CORTO LA CABEZA?

Página 16 Manual del Narrador edición revisada.

¿Pueden los hombres lobo regenerar miembros amputados?

Si la lesión que causo la amputación del miembro no dejo una cicatriz de batalla, entonces si, Sin embargo, una cabeza cortada no vuelve a crecer, la decapitación mata a un hombre lobo en el acto.

- ¿DONDE HAY REGLAS PARA CROSSOVERS?

En el Manual del Narrador de la tercera edición tienes.

- ¿SE SUBEN, O NO SE SUBEN DISCIPLINAS CON LA DIABLERIE? SE HABLA MUCHO QUE SI LA DIABLERIE HACE O NO HACE, DA O NO DA TALES COSAS. ¿PERO CUAL ES LA POSTURA OFICIAL? ¿QUE PONE EN LOS REGLAMENTOS Y QUE ES LO QUE SE INVENTA LA GENTE?

Oficialmente se baja una Generación, pudiendo llegar a abajarse dos, o más, si la diferencia de generaciones es muy alta y a discreción del master.

Se produce un aumento temporal (una escena) de algunas Disciplinas, poca cosa, y no se gana en principio nada.

Esto se demuestra en:

Página 225 del básico de Vampiro: La Mascarada tercera edición. (Donde creo que viene el 90%)

Dice que se baja 1, 2 si el diabolizado es de mas de 5 generaciones de diferencia, por encima de eso, a discreción del narrador, pone que puedes saltar 3 incluso mas (todo esto literal).

Aparte del “subidón” momentáneo, no habla aquí para nada de ganar Disciplinas.

Página 213 del Edad Oscura: Vampiro, lo mismo que en Vampiro: La Mascarada.

Especifica que se sube una Generación excepto si la diferencia es de cinco generaciones, en cuyo caso, a discreción del narrador, pueden ser dos o mas (si se lee detenidamente se ve que no es lo mismo que en La Mascarada, que hay una ínfima matización, pero ya veis que es lo mismo) y también comenta que esa subida temporal (termino que aparece en cursiva) de Disciplinas es de un punto o dos (cosa que en LM no matizan).

Esto es lo que está escrito.

- ¿Y QUE ES ESO DE QUE POR EJEMPLO CON CELERIDAD 6 NO HACES 6 ACCIONES EXTRA POR TURNO?

Celeridad hasta 5 es lo que hay.

Luego ya cuando subes a 6 tienes opciones, seguir pagando el precio normal, con lo que tendrías

una simple Celeridad 6, y punto, o pagar el precio indicado del poder de nivel 6, con lo cual tienes Celeridad 5 y un poder de nivel 6.

Si, podrías ADEMÁS pagar después del poder el precio del nivel y combinar ambas, así siempre, pero vamos, hay gente que (incorrectamente ante el manual) hace "Celeridad 5, subo a 6, en vez del precio normal pago lo que dice la Guía de la Camarilla y ahora tengo el poder este raro si quiero usarle, o si no, gasto un Punto de Sangre y tengo 6 acciones"

Si tu pagas el precio y pasas de 5 a 6 sigues teniendo 5 (Celeridad, Fortaleza o Potencia) ahora, también tienes un poder raro por si quisieras usarlo, vulgarmente hablando, tienes Celeridad 6, esto es, dominas ese poder de nivel 6, pero si libremente deseas no usarlo, con tu Celeridad 5 te quedas (siempre que por otro lado no hayas pagado la subida "normal sin poderes" que a veces hasta podría salir mejor).

Y el error es ese. Y pasa con Celeridad, Fortaleza y Potencia. Todas las que "no tienen poderes por nivel" pero por encima de nivel 6 si.

Si, podrías ir subiendo "Celeridad sin poderes" a 6, 7, y el nivel 8 de Celeridad decir "este si le pago" no tienes que ir pillándotelos todos para poder pillarte uno mas avanzado.

Igual que sobra decir (pero ya puestos se dice también) que si subes a Fortaleza 6 y ves que hay dos poderes de Fortaleza 6, tu pillas uno, dices que tienes Fortaleza 6, si, pero en concreto tienes ese poder, nada de "como tengo Fortaleza 6 puedo usar todos los poderes de nivel 6". Digamos que tendrías Fortaleza 5 + un poder de nivel 6. Igual que se puede comprar "Disciplina en bruto" antes o después de haber comprado un poder, también se puede comprar un poder (digamos, de nivel 6) después de comprar otro poder también de nivel 6, de tal forma que podrías ir adquiriendo todos los de todos los niveles, y además, la Disciplina "en bruto".

Pero, por supuesto, esto es una millonada de Puntos de Experiencia.

- LA CAÍDAS DE VAMPIRO SON MUY SUAVES

Si. Lo son.

La tabla de caídas para Vampiro funciona más o menos bien... para vampiros, para humanos y otros cuerpos biológicamente normales, resulta mejor usar el sistema presentado en Demonio: La Caída sobreescribiendo al que corresponda en otros juegos (por supuesto esta medida no es oficial). Este sistema nace de una premisa. Aunque algunos sobrenaturales (hombres lobo, vampiro, fantasmas) no son cuerpo biológicamente normales, todos los demás de los habitualmente jugados en Mundo de Tinieblas si (demonios, imbuidos, magos, gente mundana...).

Partiendo de esto, resulta curioso que cada juego (dentro de estos en los que interpretas a cuerpos que biológicamente no son normales) tenga un sistema de caídas, y en otros otro.

Por eso, para estandarizar, y para crear un sistema para humanos mundanos (pues es ridículo que las caídas de los humanos se regulen, por ejemplo según el sistema de Vampiro solo por que jugamos a Vampiro) esta comunidad propone usar este sistema, que no es mas que el de Demonio (las distancias han sido redondeadas dado que en el básico de demonio se tradujeron las distancias literalmente desde el sistema yanki).

Así, los humanos, hadas, imbuidos, magos, momias, y demonios usarán este sistema de caídas, en lugar del que su básico incluya, en tanto los cuerpos que no son normales, que no responden a la lógica normal de las caídas (garous, vampiros, fantasmas...) no.

Por supuesto, cualquier poder que verse sobre caídas es aplicable, esto es únicamente una sustitución a la clásica sección "Caídas" que los manuales de Mundo de Tinieblas suelen traer.

Metros	Salvación	Daño
3	7	2 niveles contundentes
6	8	5 niveles contundentes
9	9	10 niveles contundentes
12	NO	10 niveles letales

Salvación representa una tirada de Destreza + Atletismo, contra esa dificultad, donde cada éxito anula un nivel de daño de la caída. Representa caer bien, rodar, agarrarse a algo y quedar colgado... acorde a la narración adecuada.

Si no te sirve dejar que vampiros y otros caigan "suave" y sean los biológicamente normales los que "caigan duro", si lo que buscas es que los propios vampiros se hagan mas daño en las caídas, puedes a ellos también hacerles participes de este sistema.

- ¿COMO INTERACTÚA UN WRAITH CON EL MUNDO CORPÓREO? ¿PUEDEN ATACAR?

No, no pueden.. Te explico, digo que no puede atacar porque entiendo que preguntas atacar el sentido de pegar. Tu ahora mismo podrías tener un wraith (te recomiendo usar ese termino en vez de espíritu para aclarar que no te refieres a los espíritus de hombre lobo) pegándote puñetazos, pero es que al vivir en las tierras tras el manto, ellos son... fantasmas, no son sólidos ni siquiera parcialmente. Sus puños pasan a través de tu materia como tu materia pasa a través de ellos (además que tu no les ves).

Por esto, no puede pelear.

Por otro lado, diversos arcanoi tienen efectos que pueden ser usados como ataque más o menos, pero a priori yo no veo a los wraith con alto potencial de ataque, no es esa la idea.

Por ejemplo un wraith, puede encarnar humanos (poderes 4 y 5 en la página 171), "poseerles" toman un cuerpo huésped y lo controlan, y entonces ya si podrían pegar puñetazos, disparar y tal, o tienen otro poder que es "Toque Mortal" (nivel 4, página 172,) que ellos siguen igual, pero si agarrasen una pelota, podrían levantarla y tirarla, fenómeno Poltergeist que llamaríamos los humanos. O abrir ventanas, o escribir a maquina, cosas así, quizás lanzar un cuchillo si, pero luchar con una espada no es la idea. Por debajo de Toque Mortal hay un poder para ir dando golpes desde las tierras sin piel a las tierras de la piel. También pueden mas o menos recuperar su cuerpo físico mortal, y por ello, pues atacar, pero son poderes de nivel 4 y 5 (página 163)

Luego habrá otros efectos que igual con creatividad los puedes usar como ataque en casos concretos, no estoy muy puesto, pero ahora no caigo en otras triquiñuelas.

Luego atravesar paredes (algo que pensamos que pueden hacer infinitamente) les costaba un Punto de Corpus (supongo que por cuestiones metalúgicas, por que de ser así no tiene mucho sentido). Pero no solo paredes, todo tipo de objetos sólidos, desde una lata lanzada que le atravesase, a balas, a un tío que corra a través de él, a que él mismo decida "voy a atravesar esta pared". Estas cosas cuestan SOLO un Punto de Corpus, da igual que te atravesase un dado lanzado por un crió enfurecido que un camión a 150 por la autopista, siempre solo un punto. Todo wraith tiene una puntuación permanente de Corpus de 10 (podría tener menos, ya que las pifias quitan 1, pero mas no), y va gastando temporalmente de esa cifra. Esto requiere un grado de voluntad humana que se

me hace difícil de explicar, porque el conductor que está dando marcha atrás, el niño que tira la pelota, todo este tipo de cosas hechas por humanos, que no saben por supuesto que el wraith está ahí (o aunque lo sepan) sirven pero una lata que se tira hacia atrás despreocupadamente no, o un tiesto que sin mas cede y cae atravesando al wraith tampoco, o un coche que viene marcha atrás por que se aparcó sin meter primera ni freno de mano, o cosas así, simplemente lo atraviesan sin mas (según se deduce de una cierta línea del manual de wraith, algunos narradores podrían no estar de acuerdo con esta lectura, pero yo creo que es la correcta).

Además, cuando esto sucede, con gastar solo un Punto de Corpus, el efecto se mantiene Resistencia turnos, de tal forma que si en el turno 1 estas en medio de la calle (en el reino de los muertos, claro, y una bala perdida te atraviesa, visualmente no pasa nada, pero en las tierras tras el Manto, la bala se “ve” (todo lo que se puede ver una bala, quizás se vea mas como un fino hilo de muerte que se diluye en un par de segundos que como un objeto, narración pura) y al atravesar tu cuerpo, un Punto de Corpus, y si tienes Resistencia 2 pongamos, y al turno siguiente empiezan a volar ráfagas en fuego cruzado, estando tu en medio, da igual, por que ese turno ya eres “caballito blanco”, y al siguiente también, pero al tercero (el cuarto si contamos el primero) vuelves a la normalidad. Durante estos turnos eres etéreo para el mundo normal, para los wraith sigues siendo sólido. Los wraith en pelea se quitan Niveles de Corpus, no de Heridas, el Corpus es su “tabla de heridas”.

Todo esto desde el manual de wraith (página 146, aunque ya puesto mejor mirar también la 254), desde la óptica de Vampiro esto se traduce en Movimiento Mental, etc., como se indica al final del básico, pero si quieres profundizar en Wraith, mírate su manual, pero vamos, resumiendo tus dos preguntas de forma general espero que te sirva.

- ME HAN DICHO QUE LOS APOSTATAS NO SON BAALIS. ¿ESTÁ LOCO EL QUE ME LO HA DICHO?

Date cuenta que ser Apostata (tener el Merito Apostata) te aplica lo que te dice, ni mas ni menos, no hay por que presuponerle nada mas que lo que explícitamente se dice en él (página 43 del Libro de Clan Baali) por esto, no debe presuponerse ni que el Apostata gana el Defecto de Clan Baali, ni que pierde el de su antiguo clan. Básicamente es el mismo punto que trato en la cita anterior, pero presentado de otra forma.

Por esto, ningún clan se liberaría de su Defecto de Clan, y por esto, un Nosferatu seguiría siendo monstruoso.

Aclarado esto, analicemos en el Libro de Clan Baali (página 43) el Merito Apostata.

Partiendo siempre de la base ya expuesta de que un Apostata técnicamente NO es un Baali (aunque los propios Baalis digan que si) este merito funciona como pone que funciona. No otorga al Apostata el Defecto del Clan Baali ni le elimina el que ya poseyese su clan, ni nada parecido. A todos los efectos (técnicos, no interpretativos) un Apostata pertenece a su viejo clan, mantiene como de clan sus viejas Disciplinas de clan, etc.

Para este re-abrazo, se le abre un canal al Apostata, se le desangra, y vuelve a ser sangrado con vitae Baali, pero esto no le convierte en Baali, como desangrar a un Brujah y después darle sangre Lasombra, no le hace Lasombra. No hay forma de cambiar el clan de un individuo.

Incluso, lo que dice el merito Apostata sobre las Disciplinas, debería matizarse.

Si es cierto que tampoco pasa nada (cosas mas raras se han visto en las reglas de White Wolf) por al crear un PJ con el Merito Apostata calcular así sus Disciplinas de clan (las que se pagan a precios

mas asequibles) y punto, pero si queremos hacer las cosas puntillosamente, no deberíamos hacerlo así.

Si ya estamos jugando un PJ, que decide hacerse Apostata, tras interpretarlo y tal, ¿que sucedería? Que cambiaríamos de Senda de Iluminación, y que nos enseñarían Daimonion (que no seria de clan) nada más, y es que eso es lo que es hacerse Apostata, es un asunto narrativo, político social, no de reglas. ¿Como nos van a cambiar las Disciplinas? Lo que pasa que es muy cómodo redactar así el Mérito para cuando estas creado el PJ para empezar con Disciplinas Baali (y liándolo todo de paso).

Si vamos a crear un Apostata para empezar ya siendo un Apostata que en su día “fue” de otro clan, y entonces aplicamos eso que dice el Merito, pero en ese caso, básicamente estamos haciendo lo mismo, porque en vez de abandonar una Senda de Iluminación para coger otra, directamente empezamos con ya la de los Baali, lo único, la incongruencia de reglas que se nos toma, de las tres disciplinas Baali, dos (Daimonion no) que podemos cambiar por las de nuestro viejo clan, cuando en realidad mas que poder, TENDRIAMOS QUE, y Daimonion se nos considera de clan, aunque realmente no debiera, pero bueno, una vez mas, como con los Caitiff/Sangre Débil, conceptos que White Wolf no explico por separado lo suficientemente bien y llevan a error.

Personalmente, yo lo que hago para corregir el Merito (ya que desde lo expuesto considero que esta mal redactado) es que le quito toda carga de reglas al Merito y lo dejo como un Defecto Social sin mas, que viene a significar “vale, bienvenido al club de los Baali, ahora puedes aprender Daimonion aunque no sea de tu clan” y le mantengo su valor en puntos (2) y todo igual por lo demás.

Considero por tanto las mismas reglas para un Apostata creado directamente con el Merito, que para uno que decide apostatar durante la partida

- ¿COMO VA LO DE REGENERAR MIEMBROS UN VAMPIRO?

Pagina 18 del Manual del Narrador revisado.

"Cuando recupera el nivel de salud asociado a la perdida del miembro, se considera que le ha vuelto a crecer.

En algunos casos, cuando el personaje se cura rápidamente, el miembro no vuelve a crecer, si no que se adhiere de nuevo al cuerpo. Por ejemplo si un Assamita corta la mano de un Toreador y este gasta un Punto de Sangre para curar el nivel de daño en esa misma escena, la mano queda unida de nuevo al brazo. Si la curación es inmediata, (al turno siguiente a recibir la herida) el miembro cortado puede siquiera no llegar a tocar el suelo, pues la vitae vampirica lo retiene en su sitio y hace que vuelva a unirse al brazo.

Un miembro cortado que queda atrás asume características propias de la edad de su antiguo dueño."

Creo que habría que haberlo pulido más, pero yo os pongo lo que pone. Yo haría que el miembro regenerado se deshiciese al regenerarse. Esto es, o se te pega, o te crece y el viejo se deshace, por que si no, siempre con mis ejemplos extremos, neonato, va a un banco de sangre, se corta la mano. Sale de la habitación cerrando la puerta. Se cura. Claro, el miembro no puede pegarse a él, le sale otro (bueno, un poco rápido me parece, pero no voy a eso). Entra, su mano sigue ahí... Repite el proceso.

4 horas después el suelo está lleno de manos...

Y además eso, el proceso es muy rápido en esos casos, yo hubiese destinado mas párrafos a matizar

las cosas y a hilar muy fino, cosas como que el miembro te sale a la noche siguiente o tal, que el que se cae se deshace...

- ¿QUE EFECTOS TIENE BEBER LA SANGRE DE OTRO SOBRENATURAL?

- Garous

La sangre garou es muy nutritiva, los garou cuentan con una reserva de 25 Puntos de Sangre, que regeneran al ritmo de uno por hora.

Esta sangre puede acabar resultando adictiva (no se documentan reglas), y cada Punto de Sangre bebido aumenta en 1 la dificultad para Resistirse al Frenesí (hasta 10 máximo).

Además, si el garou posee el Trasfondo de Pura Raza, según su puntuación, la pureza de su sangre dará al vampiro algunos beneficios al turno siguiente de gastar puntos de sangre garou, según su nivel en ese trasfondo.

1 +1 acción

2 +1 acción, + 1 extra en Fuerza

3 +2 acciones, + 1 extra en Fuerza

4 +2 acciones, + 2 extra en Fuerza

5 +3 acciones, + 3 extra en Fuerza

- Amenti

La sangre de las amenti cuenta doble. Cada punto bebido cuenta como dos Puntos de Sangre. Tristemente, la amenti con cada Punto de Sangre que le beban, pierde un punto de Sekhem. (Para un Kuei-Jin, los Puntos de Sangre se consideran Puntos de Yang, y siguen siendo dos por Punto de Sangre bebido)

Además, cada Punto de Sangre amenti que beben, otorga un punto temporal (mientras la sangre esté en el sistema) de Humanidad, a todos los efectos y consecuencias.

Mientras dure el efecto, toda la Humanidad perdida se entiende perdida del valor permanente, no del nuevo valor virtual (si de Humanidad 5 subes a 6, y pierdes uno, aunque sea por un pecado de nivel 6, uno por el que normalmente no chequearías, al pasar el efecto tienes 4)

Un vampiro que siga una senda, “tendría dos sendas” (la suya y la Humanidad virtual) Para actuar en contra de la Humanidad, debería tirar Instintos contra su valor de Humanidad, si hay éxitos, puede cometer ese pecado. Si no los hay no. Incluso con esto, el hacer o dejar de hacer un acto dado, sigue sujeto a ser pecado. Quieres matar, tiras, puedes (si no hubiese pasado no hubieses podido), pero quizás matar también sea pecado respecto a tu otra senda....

Estas reglas traducidas a interpretación significan que la sangre de amenti rebosa de benévola moralidad. Si un vampiro inhumano la bebe, se volverá “débil y blando como un humano”, pero si el que la bebe se aferra a principios morales humanos, descubrirá que cobra una nueva rectitud moral.

- Changelings

Beber sangre de changeling cuentan como Puntos de Sangre, por supuesto, y además fuerza una tirada de Coraje (dificultad Puntos de Sangre bebidos +3) en la que con un fallo, el vampiro se vuelve incapaz de distinguir fantasía y realidad (Changeling, página 208, segundo umbral de locura) y gana un trastorno temporal acorde a la naturaleza del changeling. Con un fracaso (Changeling, tercer umbral de locura), se sufren los mismos efectos que con un fallo pero ADEMÁS un trastorno permanente (acorde siempre a la naturaleza del changeling).

- Magos

Ninguno, son Puntos de Sangre normales

- Imbuidos

Ninguno, son Puntos de Sangre normales

- Kuei-Jin

No hay reglas publicadas en ningún sentido.

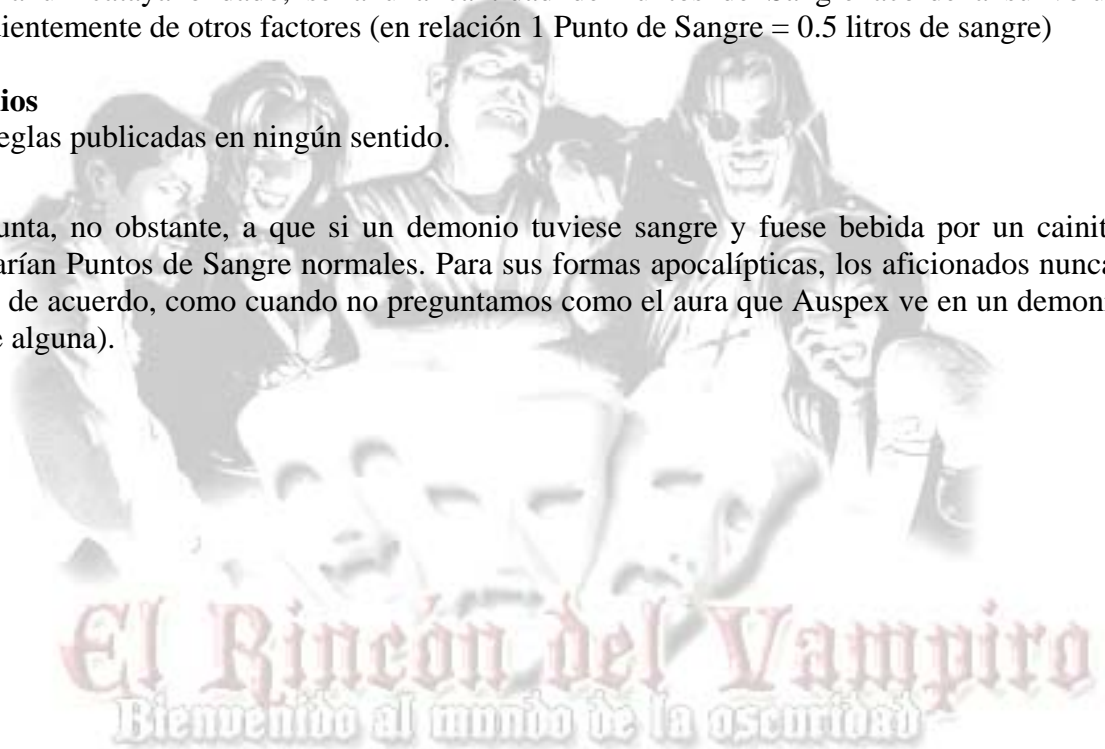
Todo apunta, no obstante, a que si un kuei-Jin tuviese sangre y fuese bebida por un cainita, se considerarían Puntos de Sangre normales.

Ni siquiera a mayor Dharma se debiera poseer mayor Reserva de Sangre, ya que la sangre no está unida a tal concepto, la sangre no forma parte del concepto Kuei-Jin, y por tanto, de tener sangre en su sistema un catayano dado, sería una cantidad de Puntos de Sangre acorde a su volumen, independientemente de otros factores (en relación 1 Punto de Sangre = 0.5 litros de sangre)

- Demonios

No hay reglas publicadas en ningún sentido.

Todo apunta, no obstante, a que si un demonio tuviese sangre y fuese bebida por un cainita, se considerarían Puntos de Sangre normales. Para sus formas apocalípticas, los aficionados nunca nos ponemos de acuerdo, como cuando no preguntamos como el aura que Auspex ve en un demonio (si es que ve alguna).



MAQUETADO POR NACHITOUS
PARA EL RINCÓN DEL VAMPIRO