



## Reglas opcionales para Vampiro

La regla que a continuación detallaré es fruto del consenso entre la “pandi” de degenerados, facinerosos y demás gente de mal vivir que le damos a esto del Rol, por lo tanto sería positivo que antes de aplicar esta norma se la expusieses a tus jugadores y la sometieses a debate acordando adaptar lo que os interese para vuestras partidas. Recordad que lo importante es divertirse.

Iniciativa mejorada para usuarios de celeridad:

Cuando un PJ. Con la disciplina de celeridad, anuncie que va a ejercitarla, se sumara su valor de celeridad a su iniciativa,  $INI = (DES + AST)$ , se conseguiría así plasmar mejor la increíble velocidad de los cainitas usuarios de esta disciplina, a modo de ejemplo:

**Jack D. Daniels** se encuentra en un callejón oscuro y apartado con su archienemigo **Jhonny W. Walker** a dos asaltos de distancia. **Jack** tiene DES 3 AST 3 y una celeridad de 3, lo que en circunstancias normales hacen una INI 6, Jhonny con su DES 4 y AST 3, suma una INI 7, por lo que declara el último y actúa primero. **Jack** declara que activa su celeridad y saca su “Albaceteña”, **Jhonny** declara que desenvainará su “Recuerdo de Toledo” y gastara un punto de sangre para aumentar su fuerza. Los personajes actúan de acuerdo con lo declarado en el orden inverso a las declaraciones. En el segundo asalto ya están a distancia de combatir cuerpo a cuerpo, y **Jack** se beneficia de los efectos de su celeridad, el primero de ellos elevando su INI 9, lo que le hará en el asalto atacar primero y dar jarabe de acero a **Jhonny**.

En el caso de que un usuario de celeridad se enfrente a un enemigo notablemente más lento, tendrá la oportunidad de atacar tantas veces como diferencia de veces entre sus iniciativas haya, teniendo una serie de límites:

El primero, como límite de ataques, el número de turnos extra de que disponga el usuario de celeridad.

El segundo, todos los ataques han de dirigirse contra un solo blanco.

El tercero, el usuario debe estar usando la disciplina.

El cuarto, la armas de fuego SIEMPRE actuarán antes de los turnos de celeridad.

He puesto ataque por acción conscientemente de que la aplicación de lo descrito será en combate, no nos engañemos, no me creo que nadie pase una tarde de sábado representando exclusivamente el pesar y la lucha interna de su PJ.

En ese mismo callejón, nuestro héroe se encuentra escondido tras cubos de basura al ghoul de **Jhonny, Gran Reserva**, que tiene INI 2, **Jack** activa su celeridad, lo que le da una INI 9, con esta fórmula dividimos la INI de **Jack** con la de **Gran Reserva** ( $9:2=4,5$ ), y como en vampiro redondeamos por lo alto nos da 5 ataques sobre el pobre desgraciado, pero no es así por que **Jack** atacaría como máximo 4 veces, una por turno mas 3 ataques que le da su celeridad, recibiendo “únicamente” cuatro tortas. En el caso de que **Gran Reserva** tuviese un 44 Magnum podría disparar antes de que se jugase los tres turnos de celeridad de **Jack**.



### **Aprendizaje de fortaleza, celeridad y potencia.**

Si hay una característica común a estas tres disciplinas es que son disciplinas físicas, y dadas las características sobrehumanas de la vitae cainita, nosotros hemos consensuado que para estas disciplinas simplificar su aprendizaje con la mera aplicación automática de los puntos de experiencia, para aquellos PJs de clanes que no tengan como disciplina de clan ninguna de las tres, debido a que la vitae cainita ya tiene los elementos que permiten desarrollar estas tres disciplinas, eso sí, al coste que se deba para disciplinas que no son de clan.

Mikel, Miguel, Iñaki, Pedro, Jesús M. y Jesús R.