Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad es uno de los Rasgos más activos e importantes del juego. Como hay tantos modos de gastar y recuperar estos puntos, su valor fluctúa más que cualquier otro (aparte de la reserva de sangre). Se trata de un recurso muy versátil, así que tienes que estar seguro de saber utilizarlo.

Gastar Fuerza de Voluntad

Comprar éxitos

Un jugador puede **gastar un punto de Fuerza de Voluntad de su personaje para obtener un éxito automático en una acción**. Solo puede gastarse **un punto por turno** de este modo, pero **el éxito queda asegurado y no puede ser cancelado**, ni siquiera por un fracaso.

Usando la Fuerza de Voluntad de este modo es posible lograr una acción dada gracias a la mera concentración. En una tirada extendida estos éxitos adicionales pueden representar la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Se requiere **declarar el uso de la Fuerza de Voluntad antes de tirar los dados**. A discreción del Narrador puede ser que para una acción determinada no sea posible comprar éxitos con Fuerza de Voluntad (como atacar en combate, por ejemplo).

Resistir el dolor

Gastando un punto de Fuerza de Voluntad se pueden **ignorar durante un turno las penalizaciones por heridas**. Esto permite al personaje sobreponerse al dolor para realizar una última acción heroica (o malvada). Sin embargo, **un personaje incapacitado o en letargo no puede emplear esta opción**.

Reprimir instintos

Generalmente, un jugador puede **tratar de reprimir una acción instintiva anunciada por el Narrador mediante el gasto de Fuerza de Voluntad**. **Puede requerir una tirada además del punto**, y el Narrador puede cancelar esta posibilidad en cualquier momento.

Además, un jugador **podría tener que pagar varios puntos para resistirse durante varios turnos**. A veces estos impulsos pueden vencerse, pero en ocasiones no habrá más opción que rendirse al instinto (cuando el jugador se queda sin puntos o no está dispuesto a gastar más).

Reprimir trastornos

Con permiso del Narrador, se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para **evitar que se manifieste un trastorno mental**. Si se gastan suficientes puntos **la locura podría ser superada y eliminada**, ya que una negación suficiente puede remediar el mal (de nuevo, con el consentimiento del Narrador).

Los Malkavian nunca podrán superar su trastorno inicial, aunque se puede emplear Fuerza de Voluntad para evitar que se somatice.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/voluntad/start?rev=1623593365

Last update: **13/06/2021 16:09**