Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad es uno de los recursos más activos e importantes para el personaje. 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.

Recuperar Fuerza de Voluntad

También es posible recuperar estos puntos de la misma forma que se gastan. Las siguientes situaciones pueden devolver un punto o más de Fuerza de Voluntad, aunque **la reserva del personaje nunca puede exceder su puntuación**. El único modo de aumentar la puntuación permanente de Fuerza de Voluntad es mediante el gasto de puntos de experiencia.

Por lo general, su reserva puede recuperarse cada vez que el personaje **cumpla un objetivo** o tenga la **oportunidad de recuperar la confianza**. Los casos específicos dependen siempre del Narrador, al que se recomienda que sea prudente a la hora de devolver estos puntos. Se trata de un recurso poderoso y versátil, y permitir a los jugadores disponer libremente de él puede restar emoción y peligro a la historia.

Fin del capítulo

La reserva de Fuerza de Voluntad de los personajes **se recupera totalmente al final de un capítulo** de la historia (y no en cada sesión). El Narrador puede restringirlo exigiendo a los personajes lograr (al menos en parte) los objetivos deseados o aumentar de algún modo su autoestima. Por ejemplo, si una aventura termina en un empate en el que no se logra destruir a un antiguo poderoso y corrupto, pero en la que se frustran sus planes inmediatos, permite a los personajes recuperar sus reservas de Fuerza de Voluntad.

"Buenas Noches"

Los personajes recuperan **un punto de Fuerza de Voluntad cada noche al levantarse**. Es fácil de controlar y permite una recuperación continuada (por no mencionar que los jugadores ya estarán trabajando en esa parte de la hoja al marcar su consumo diario de sangre).

Realizar hitos y hazañas

Si un personaje logra algún **objetivo excepcional o** consigue un **enorme éxito** podría ser recompensado con la recuperación de un **punto de Fuerza de Voluntad**. Por ejemplo, si consigue alejar a un grupo de cazadores de vampiros del refugio de su sire el vampiro podría recibir este premio.

Seguir su Naturaleza

Si un personaje se comporta de forma que **cumpla su Naturaleza** se le puede premiar con **entre uno y tres puntos de Fuerza de Voluntad** (como se indica en las descripciones de los Arquetipos). Por ejemplo, si un Rebelde se opone ferozmente a un poderoso antiguo que más tarde demuestra ser un espía del Sabbat podría recibir un punto de Fuerza de Voluntad.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/voluntad/start?rev=1623594863

Last update: **13/06/2021 16:34**