

Aspecto

Claves

□□Px

Biografía

□□Px

Equipo y Trueque

Frío

□Px

Duro

□Px

Astuto

□Px

Seductor

□Px

Extraño

□Px

Humanidad

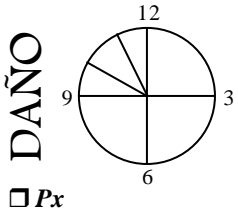
☐ (+2) *Casi humano*

☐ (+1) *Distante*

☐ (+0) *Insensible*

☐ (-1) *Bestial*

☐ (-2) *Monstruoso*  
(abandona el juego)



# El Príncipe

■ **Liderazgo:** cuando tus tropas luchan por ti tira+duro. Con un 10+ obtienes 3 puntos. Entre 7-9 obtienes 1 punto. Durante la batalla puedes gastar cada uno de estos puntos para obtener los siguientes beneficios:

- hacer un gran avance.
- mantenerse firmes ante un gran avance.
- hacer una retirada organizada sin desbandarse.
- mostrar clemencia con tus enemigos vencidos.
- luchar a muerte hasta el final.

Si fallas tus tropas se vuelven contra ti o intentan entregarte al enemigo.

■ **Riqueza:** tu dominio te proporciona lo que necesitas en tu día a día, así que mientras mantengas el poder no hay necesidad de trabajar. Si tu dominio es seguro y no se cuestiona tu liderazgo, al principio de la sesión de juego tira+duro. Con 10+ tienes excedentes a mano para cubrir tus necesidades durante esta sesión. Con 7-9 tienes excedentes, pero debes elegir una amenaza. Si fallas, o si tu dominio está en peligro o tu liderazgo comprometido, escoge una amenaza. Los valores concretos de tus excedentes y amenazas dependen de tu dominio, tal y como se indica en el dorso de la hoja.

■ **Vida pasada:** elige un movimiento de otro libreto.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes +1 extraño (máximo extraño+2)
- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
- ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
- ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+3)
- ☐ elige una nueva opción para tu dominio
- ☐ elige una nueva opción para tu dominio
- ☐ descarta una opción de tu dominio
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
- ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
- ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
- ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
- ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
- ☐ mejora los otros 4 movimientos básicos

Reserva de Sangre

- ☐ **Sangre (+2)** - Saciado
- ☐ **Sangre (+1)** - Satisfecho
- ☐ **Sangre (+0)** - Hambriento
- ☐ **Sangre (-1)** - Cercano al Frenesí

Otros Movimientos

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo puedes darle al otro personaje regalos equivalentes a 1-trueque sin que te cueste nada.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa lujosa, vistosa, recargada, de gala, de etiqueta, sobria, castrense.
- Rostro fuerte, severo, cruel, de finos rasgos, aristocrático, lleno de tedio o hermoso.
- Mirada fría, autoritaria, lánguida, astuta, comprensiva o generosa.
- Cuerpo enorme, delicado, fibroso, abotagado, anciano, alto o sensual.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío-1 Duro+2 Seductor+1 Astuto+1 Extraño=0
- Frío+1 Duro+2 Seductor+1 Astuto+1 Extraño-2
- Frío-2 Duro+2 Seductor=0 Astuto+2 Extraño=0
- Frío=0 Duro+2 Seductor+1 Astuto-1 Extraño+1

¿De qué te alimentas?

- De animales (Human.+2)
- De voluntarios (Human.+1)
- De quien se lo merece (Human.=0)
- De cualquiera (Human.-1)

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes. Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno pregunta una o ambas:

- ¿Quién de vosotros ha estado a mi lado incluso antes de que me convirtiera en el Príncipe? Anótale Bio+2.
  - ¿Quién de vosotros me ha traicionado o robado alguna vez? Anótale Bio+3.
- Anótale al resto Bio+1. Está entre tus intereses conocer los asuntos de cada cual.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre** y **Liderazgo**, **Riqueza** y **Vida Pasada**.

■ **Bebedor de Sangre:** Cuando te alimentes de un mortal, tira+sangre. Con 10+ puedes obtener 2-sangre y causar 2-daño u obtener 1-sangre. Con 7-9 obtienes 1-sangre y causas 2-daño. Con 6- obtienes 1-sangre y el humano muere o se revuelve contra ti (a elección del MC). Gasta 1-sangre para curarte un daño, sumar +1 a la siguiente tirada para **ponerte agresivo** o **tomar algo por la fuerza**, realizar una proeza física, crear un siervo (con un vínculo de sangre) o crear un nuevo vampiro.

### MEJORAS

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro, cuando tires por un atributo, por Bio o sufras daño, marca un Px. Cada 4 Px, marca un círculo de mejora. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# El Príncipe

## TU DOMINIO

Por defecto tu Dominio tiene:

- una población de entre 50.000 y 300.000 almas (o alrededor de la décima parte en la Edad Oscura).
- una mezcla de distritos industriales, comerciales y residenciales, con funcionarios públicos competentes y relativamente tranquila y segura (excedente: 1-trueque, amenaza: conspiraciones).
- como defensa, una mansión, un bloque, una edificación antigua o un barrio convenientemente fortificado que te sirve de refugio. Tus tropas obtienen +1 armadura cuando luchan tras tus defensas.
- como arsenal, una armería con armas ligeras para tus tropas.
- como tropa, un grupo de 40 tipos violentos (2-daño, banda mediana, indisciplina, 1-armadura).

Elige 4:

- tu población es grande, más de 300.000 almas. Excedente: +1trueque, amenaza: +descontrol de la población vampírica y peligro a la Mascarada.
- tu población es pequeña, menos de 50.000 almas. Amenaza: conflictos por las zonas de caza en vez de conspiraciones.
- recibes tributos a cambio de protección. Excedente: +1trueque, amenaza: +obligación.
- tu Dominio es una zona de paso de gente muy distinta. Excedente: +1trueque, amenaza: +disturbios.
- tu Dominio tiene un importante distrito rojo. Excedente: +1trueque, amenaza: +criminalidad.
- tu Dominio cuenta con un bullicioso y reputado mercado en el que se comercian productos de todo tipo. Excedente: +1trueque, amenaza: +decadente.
- tus hombres se dedican a sus propios negocios turbios. Excedente: +1trueque, amenaza: +represalias.
- tu tropa es grande en lugar de mediana, unas 100 personas violentas.
- tu tropa está bien disciplinada. Elimina indisciplina.
- tu arsenal es sofisticado y está bien provisto. Tu tropa recibe +1daño.
- tu refugio tiene buenas defensas, es firme y está construido con hierro y roca, resultando muy resistente. Tu tropa recibe +2 armadura cuando lo defiende.
- alguna otra que se te ocurra (defínela).

Y elige 2:

- los dirigentes humanos de tu población son corruptos y fascistas. Amenaza: corrupción y tiranía.
- tu población es perezosa y adicta a las drogas. Excedente: -1trueque, amenaza: +empobrecimiento.
- tu Dominio está disputado por otras fuerzas sobrenaturales. Amenaza: +lupinos / +magos / +otros.
- tu Dominio es vasallo de otro al que paga tributo. Excedente: -1trueque, amenaza: +represalias.
- tu tropa es pequeña en lugar de mediana, solo 10-20 personas violentas.
- tu tropa es una manada de hienas rabiosas. Amenaza: +salvajes.
- tu arsenal es insignificante y obsoleto. Tu tropa hace -1daño.
- tu refugio no está fortificado y tus tropas no obtiene bonificación de armadura cuando lo defienden.
- alguna otra que se te ocurra (defínela).

Aspecto

Claves

□□Px

Biografía

□□Px

Equipo y Trueque

Frío  
□Px

Duro  
□Px

Astuto  
□Px

Seductor  
□Px

Extraño  
□Px

Humanidad

□(+2) *Casi humano*  
□(+1) *Distante*  
□(+0) *Insensible*  
□(-1) *Bestial*  
□(-2) *Monstruoso*  
(abandona el juego)

DAÑO

□Px

# El Guardián del Elíseo

■ **El Guardián del Elíseo:** al inicio de cada sesión en el que te encuentres a cargo del Elíseo, tira+seductor. Con 10+ obtienes +2trueques y un chisme jugoso. Con 7-9, +1trueque y dos chismes, uno cierto y uno falso. Si fallas, habrá problemas.

□ **¿A esto lo llamas problemas?:** cuando haces algo *bajo presión* tira+seductor en lugar de tirar+frío, una vez por sesión.

□ **Sensual y peligrosa:** cuando la situación se vuelva tensa, prepárate para clavar tu mirada en alguien y tira+seductor. Con 10+ obtienes 2 puntos. Entre 7-9 solamente 1 punto. Puedes gastar cada uno de estos puntos para establecer contacto visual con uno de los PNJ presentes, que se quedará paralizado o intimidado hasta que rompas dicho contacto. Si fallas, tus enemigos te identificarán como su amenaza prioritaria.

□ **Metido en todos los tinglados:** haz correr la voz sobre lo que quieres (puede ser una persona o cualquier cosa, lo que sea) y tira+seductor. Con 10+, aparece en tu local para ti, como por arte de magia. Con 7-9, tu gente hará un esfuerzo para conseguirlo y complacerte, o al menos lo intentarán. Con un fallo, aparece en tu local para ti, pero con desagradables obligaciones añadidas.

□ **Todo el mundo se deja caer por aquí:** cuando deseas saber algo acerca de alguien (nómbralo), tira+seductor. Con 10+ puedes preguntarle al MC 3 cosas. Con 7-9 puedes preguntar 1.

- ¿Cómo le van las cosas y qué pasa con él?
- ¿Quién o qué es lo que más ama en este mundo?
- ¿A quién conoce, le gusta y/o confía?
- ¿Cuándo será la próxima vez que nos crucemos?
- ¿De qué manera podría llegarle física o emocionalmente?

□ **Tan solo dame un motivo:** nombra a alguien que probablemente vaya a comer, beber o ingerir algo que tú hayas tocado (lo cual incluye a la posible víctima de un vampiro). Si es un PNJ tira+duro y si es un jugador tira+Bio. Con 10+ sufrirá 4-daño (perforante) en algún momento durante las siguientes 24 horas. Con 7-9 serán 2-daño (perforante). Con un fallo, algunas personas a elección del MC, quizá incluyendo a tu objetivo, o quizá no, sufrirán 3-daño (perforante). En cualquier caso, será como si no se hubieran alimentado.

## Mejoras ○○○○○○

- recibes +1seductor(máximo seductor+3)
  - recibes +1frío(máximo frío+2)
  - recibes +1duro(máximo duro+2)
  - recibes +1extraño(máximo extraño+2)
  - recibes un nuevo movimiento de Guardián
  - recibes un nuevo movimiento de Guardián
  - añade una opción de seguridad al Elíseo
  - terminas con el interés de alguien por el Elíseo
  - recibes un movimiento de otro libreto
  - recibes un movimiento de otro libreto
- 
- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
  - retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
  - crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
  - cambia el tipo de personaje por otro nuevo
  - elige tres movimientos básicos y méjoralos
  - mejora los otros 4 movimientos básicos

## Reserva de Sangre

- **Sangre (+2)** - Saciado
- **Sangre (+1)** - Satisfecho
- **Sangre (+0)** - Hambriento
- **Sangre (-1)** - Cercano al Frenesí

## Otros Movimientos

Si le consigues algo a otro personaje (sexo, sangre o cualquier otra cosa), cuenta como si tuvierais un momento de intimidad.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa informal, ostentosa, elegante, de carnicero, fetichista, blanco inmaculado, sobrios colores oscuros.
- Rostro ojeroso, infantil, precioso, expresivo, grande, tatuado, de porcelana o lleno de cicatrices.
- Mirada fría, brillante, inquisitiva, sincera, traviesa o tuerto.
- Cuerpo inquieto, achaparrado, gordo, voluptuoso, inusual o flaco.
- Manos flexibles, rápidas, precisas, nerviosas, con cicatrices, juguetonas o dedos de salchicha.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+1 Duro-1 Seductor+2 Astuto=0 Extraño+1
- Frío=0 Duro+1 Seductor+2 Astuto+1 Extraño-1
- Frío-1 Duro+2 Seductor+2 Astuto=0 Extraño-1
- Frío=0 Duro=0 Seductor+2 Astuto+1 Extraño=0
- ¿De qué te alimentas?
- De animales (Human.+2)
- De voluntarios (Human.+1)
- De quien se lo merece (Human.=0)
- De cualquiera (Human.-1)

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar la Bio. En tu turno pregunta una o ambas:

- ¿A cuál de vosotros encuentro más atractivo? Anótale Bio+2.
  - ¿Cuál de vosotros es mi favorito? Anótale Bio+2.
- Anótale al resto Bio+1. Conocer a la gente forma parte de tu vida.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, **Guardián del Elíseo** y 2 movimientos de Elíseo.

■ **Bebedor de Sangre:** Cuando te alimentes de un mortal, tira+sangre. Con 10+ puedes obtener 2-sangre y causar 2-daño u obtener 1-sangre. Con 7-9 obtienes 1-sangre y causas 2-daño. Con 6- obtienes 1-sangre y el humano muere o se revuelve contra ti (a elección del MC). Gasta 1-sangre para curarte un daño, sumar +1 a la siguiente tirada para **ponerte agresivo** o **tomar algo por la fuerza**, realizar una proeza física, crear un siervo (con un vínculo de sangre) o crear un nuevo vampiro.

### MEJORAS

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro, cuando tires por un atributo, por Bio o sufras daño, marca un Px. Cada 4 Px, marca un círculo de mejora. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# El Guardián del Elíseo

## EIELÍSEO

Diriges el Elíseo, un territorio neutral y libre de violencia entre vampiros. Suele ser un establecimiento con una atracción principal, apoyada por dos atracciones menores. Elige una principal y 2 de apoyo: ☐ “comida” de lujo ☐ música ☐ moda ☐ montones de “comida” ☐ sexo ☐ espectáculo ☐ juegos ☐ arte ☐ drogas ☐ escaparate (mirar y que te miren) ☐ tertulia ☐ centro de culto ☐ animales ☐ libros y cultura ☐ hospedaje ☐ relax ☐ baños ☐ masajes ☐ buenas vistas ☐ otro (defínelos)

Para la atmósfera del Elíseo, elige y subraya 3 o 4: *bullicio, intimidación, humo, sombras, perfume, sudor, terciopelo, fantasía, latón, luces, acústica, anonimato, carne, espiar conversaciones, sangre, intriga, violencia, nostalgia, especias, silencio, lujo, desnudos, restricción, olvido, dolor, perversión, dulces, protección, mugre, ruido, baile, relax, fruta fresca y ánforas, una jaula, otros (defínelos)*

Sus habituales incluyen 5 PNJs (al menos).

¿Cuáles es el mejor de tus habituales? ¿Cuál es tu peor habitual?

Hay tres PNJs (al menos) que tienen un interés en el Elíseo:

¿Quién quiere formar parte de sus noches? ¿A quién le debo algo?

¿Quién quiere que desaparezca, o en su caso ocupar tu lugar al mando?

Para la seguridad, elige: Una banda (3-daño, banda pequeña, 1-armadura).

O en su lugar elige 2 de:

- ☐ una ballesta escondida (3-daño, cerca, oculta, recargar, escabroso).
- ☐ un centinela que conoce su trabajo (2-daño, 1-armadura).
- ☐ puertas reforzadas y buen sistema de seguridad (1-armadura).
- ☐ discreción: lugar secreto, con contraseña, códigos y señales, solo con invitación, por recomendación.
- ☐ empleados entrenados que funcionan como una banda (2-daño, banda pequeña, 0-armadura).
- ☐ laberíntico: es una madriguera con callejones sin salida, escondites y vías de escape.
- ☐ sin localización fija, siempre nuevos lugares.

## Personal y PNJs

## Otros Movimientos

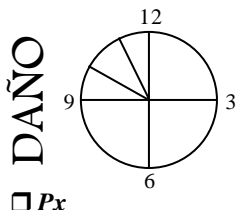
Aspecto
Claves

Biografía

Equipo y Trueque

Frío □ Px
Duro □ Px
Astuto □ Px
Seductor □ Px
Extraño □ Px

Humanidad
<input type="checkbox"/> (+2) <i>Casi humano</i> <input type="checkbox"/> (+1) <i>Distante</i> <input type="checkbox"/> (+0) <i>Insensible</i> <input type="checkbox"/> (-1) <i>Bestial</i> <input type="checkbox"/> (-2) <i>Monstruoso</i> (abandona el juego)



# El Idealista

- **Visionario:** cuando compartes tu visión del futuro con el personaje de otro jugador, tira+duro. Con 10+ recibes 3 puntos, con 7-9 recibes 2 puntos. Cuando quieras puedes gastar 1 punto para hacer que el otro personaje marque experiencia. Con un fallo, el otro personaje recibe 1 punto que puede usar para que tú ganes experiencia en los mismo términos.
- **Conoce a tu enemigo:** cuando *abres tu mente a lo oculto* tira+duro en lugar de extraño, una vez por sesión.
- **Ojos limpios:** cuando *estudias a una persona* tira+duro en lugar de astuto, una vez por sesión.
- **Presencia imponente:** cuando le das a alguien una orden o una advertencia tira+duro. Si tienes éxito, el otro elige una de estas opciones:
  - Quedan paralizados.
  - Se encaran contigo.
  - Te obedecen, cumplen tu orden o siguen tu advertencia.
  - Retroceden con las manos donde puedas verlas.
- Con 10+ además tienes un +1 a tu siguiente tirada contra ellos. Con un fallo hacen lo que quieren y además tienes un -1 en tu siguiente tirada contra ellos.
- **Indómito:** cuando entras en combate tira+duro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 2 puntos. Con una fallo obtienes 1 punto pero tienes un -1 a la siguiente tirada. Durante la batalla puedes gastarlos en:
  - Nombra a un PNJ dentro de tu alcance. Lo matas, desarmas o dejas fuera de combate (a elección del MC).
  - Nombra a un personaje a tu alcance. Redirige su ataque a otro personaje a tu alcance o a ninguna parte (contra el suelo...).
  - Nombra a un personaje en la escena, pero fuera de tu alcance. Recorres la distancia que os separa antes de que reaccione.
  - Nombra a un personaje a tu alcance. Mientras permanezcas luchando, interceptarás todos los ataques contra ese personaje y no sufrirá daño.
  - Ignora todo el daño que vayas a recibir de un ataque.
- **¿Estás conmigo?:** cuando hables con otro PJ sobre una injusticia, tira+astuto. Con 10+ ganas 2 puntos. Con 7-9 ganas 1. Gasta un punto para que el PJ *te ayude* o *interfiera* (a su elección) en una tirada relacionada con dicha injusticia. Cada vez que lo haga, marca +1 Bio con él. Si fallas, él gana 1 punto que podrá gastar de la misma forma para aumentar Bio contigo.
- **Potencia:** obtienes +1duro (máximo duro+3).

## Mejoras ○○○○○○

- recibes +1 duro (máximo duro+3)
  - recibes +1 frío (máximo frío+2)
  - recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
  - recibes +1 astuto (máximo extraño+2)
  - recibes un nuevo movimiento de Idealista
  - recibes un nuevo movimiento de Idealista
  - recibes seguidores (defínelos) y **Fortuna**
  - recibes una banda (defínela) y **Liderazgo**
  - recibes un movimiento de otro libreto
  - recibes un movimiento de otro libreto
- 
- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
  - retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
  - crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretes dos
  - cambia el tipo de personaje por otro nuevo
  - elige tres movimientos básicos y mejóralos
  - mejora los otros 4 movimientos básicos

## Reserva de Sangre

- **Sangre (+2)** - Saciado
- **Sangre (+1)** - Satisfecho
- **Sangre (+0)** - Hambriento
- **Sangre (-1)** - Cercano al Frenesí

## Otros Movimientos

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, activa inmediatamente tu movimiento de **Utopía**.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa práctica, de superviviente, de viaje, de combate urbano, cómoda.
- Rostro curtido, lleno de cicatrices, sombrío, arrugado, triste, severo, llamativo o dulce.
- Mirada tranquila, cautelosa, clara, distraída, centrada, risueña, estricta, ardiente, triste o melancólica.
- Cuerpo delgado, inquieto, relajado, sólido o voluptuoso.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+1 Duro+2 Seductor=0  
Astuto+1 Extraño-1
- Frío=0 Duro+2 Seductor-1  
Astuto+2 Extraño-1
- Frío+1 Duro+2 Seductor+1  
Astuto=0 Extraño-1
- Frío+2 Duro+2 Seductor=0  
Astuto-1 Extraño-1

¿De qué te alimentas?

- De animales (Human.+2)
- De voluntarios (Human.+1)
- De quien se lo merece (Human.=0)
- De cualquiera (Human.-1)

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes. Volved a tomar turnos para determinar la Bio. En tu turno pregunta a todo el mundo:

- ¿Hay un lugar para ti en el futuro que espero?  
Anótales Bio+1 si dicen que sí.  
Anótales Bio+2 si dicen que no.  
Ahora estás pendiente de ellos.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, **Visionario** y otros 2 movimientos de Idealista.

■ **Bebedor de Sangre:** Cuando te alimentes de un mortal, tira+sangre. Con 10+ puedes obtener 2-sangre y causar 2-daño u obtener 1-sangre. Con 7-9 obtienes 1-sangre y causas 2-daño. Con 6- obtienes 1-sangre y el humano muere o se revuelve contra ti (a elección del MC). Gasta 1-sangre para curarte un daño, sumar +1 a la siguiente tirada para **ponerte agresivo** o **tomar algo por la fuerza**, realizar una proeza física, crear un siervo (con un vínculo de sangre) o crear un nuevo vampiro.

### MEJORA

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro, cuando tires por un atributo, por Bio o sufras daño, marca un Px. Cada 4 Px, marca un círculo de mejora. Cuando hayas marcado el 5° círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# El Idealista

### TU MISIÓN

Tu vida siempre ha sido una serie de pruebas y vicisitudes, conducida por un propósito superior. Puedes haberlo escogido tú o haberte venido impuesto, pero para bien o para mal es parte de ti. Escoge la misión alrededor de la cual gira tu vida:

- Protector de algo vulnerable o delicado.
- Protector de una persona o comunidad.
- Buscador de secretos y/o reliquias.
- Cazador de una persona, un ser o un grupo.
- Alcanzar un ideal o una utopía
- Destruir un objeto o lugar.
- Otro (defínelo).

Si en un momento dado tu misión concluye (ya ganes, pierdas, empates o pierda todo el sentido), escoge una nueva o cambia de tipo de personaje (siempre que puedas adquirir dicha opción).

### TUS ADVERSARIOS

Existen otros que quieren interferir o frustrar tu misión: tus adversarios. Escoge 2 ó 3:

- Son numerosos: centenares o incluso más
- Son sanguinarios: desean hacer todo el daño posible a tus seres queridos y allegados.
- Están locos: son impulsivos e impredecibles y eres incapaz de entender sus actos ni sus motivos.
- Despiertan confianza: muchos pensarán que tú eres el villano o que estás equivocado.
- Son temidos: pocos se atreverán a ayudarte contra ellos.
- Otro (defínelo).

### Otros Movimientos

# El Forastero

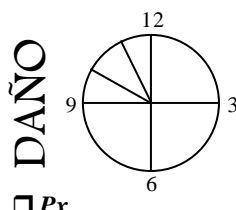
Aspecto
Claves

Biografía

Equipo y Trueque

Frío □ Px
Duro □ Px
Astuto □ Px
Seductor □ Px
Extraño □ Px

Humanidad
<input type="checkbox"/> (+2) <i>Casi humano</i> <input type="checkbox"/> (+1) <i>Distante</i> <input type="checkbox"/> (+0) <i>Insensible</i> <input type="checkbox"/> (-1) <i>Bestial</i> <input type="checkbox"/> (-2) <i>Monstruoso</i> (abandona el juego)



■ **Fundirse con la tierra:** puedes refugiarte bajo un suelo de tierra, trasmutando tu cuerpo para unirlo y fundirte con ella.

□ **Reflejos imposibles:** la agilidad con la que te mueves sin cargas equivale a una armadura. Desnudo o casi totalmente desnudo estás protegido por 2-armadura; si llevas solamente ropa, pero no protecciones, aplicas 1-armadura. Si llevas protecciones usa el valor de estas.

□ **En algún lugar ahí fuera:** nombra una persona, lugar o cosa que se encuentre en plena naturaleza y que quieras encontrar. Tira+astuto y si tienes éxito, tus sentidos e instinto te indicarán dónde está. Con 10+ el MC escoge 2. Con 7-9 escoge 3:

- Está muy lejos.
- Está en territorio hostil.
- Está en peligro.
- No está exactamente donde crees.
- No es lo que esperabas.
- Ha sido reclamada para sí por alguien o algo.

□ **La llamada salvaje:** cuando llames a uno o más animales en tu ayuda tira+astuto. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 1. Puedes gastar estos puntos de uno en uno para hacer que cada animal:

- cumpla una orden sencilla que le des
- actúe como tus ojos u oídos
- luche para protegerte

Si fallas, son los animales los que ganan 1 punto sobre ti.

□ **Posesión** (requiere **La llamada salvaje**): cuando dispones de suficiente tiempo e intimidación física con un animal puedes trasladar tu conciencia dentro de su cuerpo y controlarlo, mientras tu propio cuerpo yace en letargo. Tira+extraño. Con 10+ el control es completo y puedes usar poderes mentales hasta que abandones el cuerpo (por elección, si el cuerpo cae dormido, tras sufrir daño significativo o por expulsión sobrenatural). Con 7-9 tu control es limitado y no puedes usar tus poderes.

□ **Garras de la bestia:** puedes convertir tus uñas y manos en largas y bestiales garras (3-daño, mano, naturales, escabrosas).

□ **Forma animal:** puedes adoptar la forma de murciélago o lobo, adquiriendo todas sus capacidades. Tira+duro. Con 10+ te transformas sin problemas. Con 7-9 escoge 1. Si fallas escoge 2, aunque el MC puede añadir complicaciones adicionales:

- La transformación es agotadora (gasta 1-sangre)
- La transformación produce un dolor agónico (1-daño).
- La forma es inestable o parcial.
- Has sido visto en el proceso.

□ **Forma de niebla** (requiere **Forma animal**): puedes adoptar la forma de un jirón de niebla. En esta forma puedes flotar en el aire a voluntad y evitar toda clase de daño físico (aunque no el proveniente del fuego o la luz solar). Tampoco podrás interactuar con objetos físicos o personas. Tira+duro y sigue los mismos pasos descritos en **Forma animal**.

## Mejoras ○○○○○○

- recibes +1 frío (máximo frío+2)
  - recibes +1 duro (máximo duro+3)
  - recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
  - recibes +1 extraño (máximo extraño+2)
  - recibes un nuevo movimiento de Forastero
  - recibes un nuevo movimiento de Forastero
  - recibes un rebaño (defínelo) y **Apacentar**
  - recibes una banda (defínela) y **El Cabecilla**
  - recibes un movimiento de otro libreto
  - recibes un movimiento de otro libreto
- 
- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
  - retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
  - crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretes dos
  - cambia el tipo de personaje por otro nuevo
  - elige tres movimientos básicos y mejóralos
  - mejora los otros 4 movimientos básicos

## Reserva de Sangre

- **Sangre (+2)** - Saciado
- **Sangre (+1)** - Satisfecho
- **Sangre (+0)** - Hambriento
- **Sangre (-1)** - Cercano al Frenesí

## Otros Movimientos

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, tira+frío. Con un 10+ no pasa nada, no ha sido gran cosa. Entre 7-9, él o ella se anota +1 a su Bio contigo en su ficha, pero tú te anotas -1 a tu Bio con ese personaje. Si fallas, tienes que pirarte: tienes -1 hasta que te demuestres a ti mismo que esa persona no te posee.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Prendas de piel, de cuero, ropas de viajero gastadas, ropa de camuflaje, harapos, hojas o taparrabos.
- Rostro noble, cansado, curtido, con cicatrices, barbudo o bronceado.
- Mirada furiosa, vigilante, lánguida, salvaje, curiosa, serena o inexpresiva.
- Cuerpo delgado, musculoso, ágil, tatuado, lleno de cicatrices o fibroso.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+1 Duro+2 Seductor=0 Astuto+1 Extraño-1
  - Frío=0 Duro+2 Seductor-1 Astuto+1 Extraño+1
  - Frío+1 Duro+2 Seductor+1 Astuto-1 Extraño=0
  - Frío+0 Duro+2 Seductor-2 Astuto=0 Extraño+2
- ¿De qué te alimentas?
- De animales (Human.+2)
  - De voluntarios (Human.+1)
  - De quien se lo merece (Human.=0)
  - De cualquiera (Human.-1)

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes. Volved a tomar turnos para determinar la Bio. En tu turno pregunta 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién me ha ofendido más allá de las palabras? Anótale Bio+3.
  - ¿A cuál de vosotros consideraría una buena presa? Anótale Bio+2.
  - ¿Cuál de vosotros me parece un ver-dadero superviviente? Anótale Bio+1.
- Anótale al resto Bio-1. Son unos extraños para ti.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, ***Bebedor de Sangre, Fundirse con la tierra*** y otros dos movimientos de Forastero.

■ ***Bebedor de Sangre***: Cuando te alimentes de un mortal, tira+sangre. Con 10+ puedes obtener 2-sangre y causar 2-daño u obtener 1-sangre. Con 7-9 obtienes 1-sangre y causas 2-daño. Con 6- obtienes 1-sangre y el humano muere o se revuelve contra ti (a elección del MC). Gasta 1-sangre para curarte un daño, sumar +1 a la siguiente tirada para ***ponerte agresivo*** o ***tomar algo por la fuerza***, realizar una proeza física, crear un siervo (con un vínculo de sangre) o crear un nuevo vampiro.

### MEJORA

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro, cuando tires por un atributo, por Bio o sufras daño, marca un Px. Cada 4 Px, marca un círculo de mejora. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# El Forastero

## TU TERRITORIO

Dibuja un plano que responda a: ¿Dónde está tu refugio? ¿Y tu zona de caza? ¿Dónde el Dominio más cercano? ¿Con qué otros lugares tiene comunicación? ¿Qué lugar evitas a toda costa? ¿Cuál consideras seguro? ¿Cuál no te queda más remedio que visitar? ¿Cuál no has podido explorar aún y por qué?

## Otros Movimientos





## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa muy formal y/o impersonal, ropas de hospital, de fetichista, de bufón, normal y corriente pero con un detalle inadecuado, harapos.
- Rostro con cicatrices, pálido, barbilampiño, huesudo, barbudo, grueso y húmedo, anguloso o dulce.
- Mirada dulce, perdida, profunda, reconfortante, con ojos muy claros, húmedos, siniestros o vidriosos.
- Cuerpo demasiado huesudo, obeso, menudo, blandengue o jorobado.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+1 Duro+1 Seductor-2
- Astuto+1 Extraño+2
- Frío=0 Duro=0 Seductor+1
- Astuto=0 Extraño+2
- Frío+1 Duro-2 Seductor-1
- Astuto+2 Extraño+2
- Frío+2 Duro-1 Seductor-1
- Astuto=0 Extraño+2
- ¿De qué te alimentas?
- De animales (Human.+2)
- De voluntarios (Human.+1)
- De quien se lo merece (Human.=0)
- De cualquiera (Human.-1)

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno pregunta 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién ha dormido en mi presencia (a sabiendas o no)? Anótale Bio+2.
- ¿Quién de los que he observado esconde un secreto? Anótale Bio+2.
- ¿Quién es al que más desagrado y menos confía en mí? Anótale Bio+3. Anótale al resto Bio+1. Tienes extrañas premoniciones sobre ellos.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, **Ojos del caos** y otros 2 movimientos de Lunático.

■ **Bebedor de Sangre:** Cuando te alimentes de un mortal, tira+sangre. Con 10+ puedes obtener 2-sangre y causar 2-daño u obtener 1-sangre. Con 7-9 obtienes 1-sangre y causas 2-daño. Con 6- obtienes 1-sangre y el humano muere o se revuelve contra ti (a elección del MC). Gasta 1-sangre para curarte un daño, sumar +1 a la siguiente tirada para **ponerte agresivo** o **tomar algo por la fuerza**, realizar una proeza física, crear un siervo (con un vínculo de sangre) o crear un nuevo vampiro.

### MEJORAS

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro, cuando tires por un atributo, por Bio o sufras daño, marca un Px. Cada 4 Px, marca un círculo de mejora. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# El Lunático

### TU OTRO YO

La locura ha dejado su impronta en tu mente y tu alma. ¿En qué consiste tu trastorno mental? :  
○ eres poseído por el espíritu de tus víctimas ○ bulimia ○ esquizofrenia ○ megalomanía ○ paranoia  
○ obsesión/compulsión ○ personalidad múltiple ○ fobia (defínela) ○ fuga disociativa y amnesia  
○ psicosis maniaco-depresiva ○ neurosis (defínela) ○ demencia ○ alucinaciones ○ otro (defínelo)  
¿Qué estímulos hacen que se manifieste tu trastorno? ¿Cómo reaccionas? ¿Cómo puedes controlarlo?

Cuando adquieras el movimiento **Oráculo**, consigues a su vez la capacidad utilizar **Augurio**.

○ **Augurio:** cuando te abandones a tu trastorno mental y te dejes arrastrar por tu locura (con todo lo que ello pueda suponer), entras en un estado de súbita iluminación que te permitirá entrar en contacto con lo oculto. Tira+extraño. Si tienes éxito puedes elegir 1 opción:

- Te pones en contacto con lo oculto o con alguien o algo relacionado con lo oculto.
  - Aíslas y proteges a una persona u objeto de lo oculto.
  - Aíslas y contienen un fragmento de lo oculto.
  - Haces llegar un mensaje a través de lo oculto a un tercero
  - Abres una ventana a lo oculto.
- Por defecto, el efecto durará tanto tiempo como lo mantengas y penetrará solo superficialmente en lo oculto, de manera local y derramará inestabilidad. Con un 10+ elige 2. Entre 7-9 elige 1:
- Persiste unos instantes sin que lo mantengas activamente.
  - Penetra profundamente en lo oculto.
  - Penetra más allá del ámbito local de lo oculto.
  - Es estable, contenido y no derrama inestabilidad.
- Si fallas, tu locura te domina del todo y se agrava hasta límites insospechados.

### Otros Movimientos

Aspecto

Claves

□□Px

Biografía

□□Px

Equipo y Trueque

Frío  
□Px

Duro  
□Px

Astuto  
□Px

Seductor  
□Px

Extraño  
□Px

Humanidad

□(+2) *Casi humano*  
□(+1) *Distante*  
□(+0) *Insensible*  
□(-1) *Bestial*  
□(-2) *Monstruoso*  
(abandona el juego)

DAÑO

□Px

# El Seductor

■ **Apacentar:** si visitas a tu rebaño al inicio o en el transcurso de la sesión, tira+seducutor. Con 10+ obtienes excedente (como mínimo 2-sangre). Con 7-9 obtienes tanto excedente como amenaza.

□ **Dejar sin aliento:** obtienes +1seducutor (máximo seductor+3).

□ **Perdido:** cuando susurras el nombre de alguien a lo oculto tira+seducutor. Si tienes éxito, esa persona vendrá a ti, haya o no una buena razón para ello. Con 10+ recibes un +1 a la siguiente con esa persona. Si fallas el MC te hará 3 preguntas; respóndelas con sinceridad.

□ **Pleno de arte y gracia:** cuando interpretes tu arte (cualquier acto de expresión o cultura) o cuando expongas su resultado ante un público tira+seducutor. Con 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Gasta uno de estos puntos para nombrar a un PNJ de tu audiencia que:

- *querrá conocerte* • *querrá obtener tus servicios* • *te amará* • *te dará un regalo* • *admirará a tu mecenas o tu benefactor*

Si fallas, no obtienes ningún beneficio, pero tampoco sufres daño o pierdes una oportunidad. Lo habrás hecho muy bien, sin más.

□ **Un desnudo arrebatador:** cuando pierdes una prenda de ropa, por tu propia mano o por acción de otra persona, nadie que pueda verte puede hacer nada salvo seguir mirando. Tienes en tu poder su completa atención. Si quieres, puedes excluir de este efecto a una o varias personas pronunciando su nombre.

□ **Hipnótico:** cuando pasas un rato a solas con alguien se queda prendado de ti. Tira+seducutor. Con 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 2 puntos. Tu objetivo puede gastar cada uno de estos puntos cuando:

- te dé algo que quieras • sea tus ojos y oídos • luche para protegerte • haga algo que le pidas

Los PNJ no podrán actuar contra ti mientras te queden puntos. No ocurre esto con los PJ, en cuyo caso puedes gastar cada uno de esos puntos para obtener uno de los siguientes efectos:

- que se distraigan pensando en ti. Estarán actuando bajo presión.
- que se inspiren pensando en ti. Reciben +1 a la siguiente.

Con un fallo, el objetivo recibe 2 puntos que puede usar contra ti de igual forma.

□ **Mirada insondable:** cuando *seduzcas* a alguien, haz además una pregunta sobre dicha persona como si la hubieras *estudiado* con éxito.

## Mejoras ○○○○○○

- recibes +1 frío (máximo frío+2)
  - recibes +1 frío (máximo frío+2)
  - recibes +1 duro (máximo duro+2)
  - recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
  - recibes un nuevo movimiento de Seductor
  - recibes un nuevo movimiento de Seductor
  - recibes una nueva opción para tu rebaño
  - recibes seguidores (defínelos) y **Fortuna**
  - recibes un movimiento de otro libreto
  - recibes un movimiento de otro libreto
- 
- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
  - retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
  - crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
  - cambia el tipo de personaje por otro nuevo
  - elige tres movimientos básicos y mejóralos
  - mejora los otros 4 movimientos básicos

## Reserva de Sangre

- **Sangre (+2)** - Saciado
- **Sangre (+1)** - Satisfecho
- **Sangre (+0)** - Hambriento
- **Sangre (-1)** - Cercano al Frenesí

## Otros Movimientos

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, elige una de las siguientes:

- Los dos recibís +1 a la siguiente.
- Recibes +1 a la próxima pero él recibe -1.
- Debe darte un regalo por valor de al menos 1-trueque.
- Puedes hipnotizarlo como si hubieras sacado un 10+, aunque no tengas ese movimiento

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa vistosa, lujosa, fetichista, decente y modesta, informal, que muestra más de lo que esconde, que esconde más de lo que muestra.
- Rostro impactante, dulce, extraño, agraciado o de gran belleza.
- Mirada risueña, burlona, siniestra, sombría, atribulada, arrebatadora, radiante o fría.
- Manos fuertes, rápidas, delicadas, Callosas, gesticulantes o firmes.
- Cuerpo delgado, tonificado, aún no desarrollado, entrado en carnes, de formas exuberantes o antinatural.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter

### CARACTERÍSTICAS

- Frío+1 Duro-1 Seductor+2 Astuto+1 Extraño=0
- Frío=0 Duro=0 Seductor+2 Astuto=0 Extraño+1
- Frío-1 Duro=0 Seductor+2 Astuto+2 Extraño-1
- Frío+1 Duro+1 Seductor+2 Astuto+1 Extraño-2
- ¿De qué te alimentas?
- De animales (Human.+2)
- De voluntarios (Human.+1)
- De quien se lo merece (Human.=0)
- De cualquiera (Human.-1)

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno pregunta 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién de vosotros es mi amigo? Anótale Bio+2.
  - ¿Quién de vosotros es mi amante? Anótale Bio+1.
  - ¿Quién de vosotros está enamorado de mí? Anótale Bio-1.
- Anótale al resto Bio-1 o Bio+1 según tus gustos, preferencias o arrebatos.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, **Apacentar** y otros 2 movimientos de Seductor.

- **Bebedor de Sangre:** Cuando te alimentes de un mortal, tira+sangre. Con 10+ puedes obtener 2-sangre y causar 2-daño u obtener 1-sangre. Con 7-9 obtienes 1-sangre y causas 2-daño. Con 6- obtienes 1-sangre y el humano muere o se revuelve contra ti (a elección del MC). Gasta 1-sangre para curarte un daño, sumar +1 a la siguiente tirada para **ponerte agresivo** o **tomar algo por la fuerza**, realizar una proeza física, crear un siervo (con un vínculo de sangre) o crear un nuevo vampiro.

### MEJORAS

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro, cuando tires por un atributo, por Bio o sufras daño, marca un Px. Cada 4 Px, marca un círculo de mejora. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# El Seductor

## TU REBAÑO

Tienes un pequeño grupo de personas (define qué son, admiradores, amantes, seguidores, tu séquito, tu servicio, tus compañeros, tu familia...) que saben qué eres y te permiten alimentarte de ellos. Escoge 1:

- En el fondo les asustas un poco. Amenaza: tratan de huir de ti o te rehúyen.
- Confían en que vas a convertirlos en vampiros. Amenaza: te presionan y pierden la paciencia.
- Están indefensos y tú cuidas de ellos. Amenaza: se ponen en peligro.
- Están profundamente enamoradas de ti. Amenaza: sienten celos y se disputan tus visitas.
- Realmente no saben muy bien qué eres ni qué les haces. Amenaza: tratan de descubrir la verdad.

Tu rebaño te permite que te alimentes de ellos una vez por sesión, obteniendo hasta 2-sangre. Escoge 1:

- Son jóvenes. Excedente: puedes alimentarte otra vez de ellos durante la sesión sin tirar **apacentar**.
- Son sumisos a ti cuando te alimentas. Excedente: suma +1 a tu tirada al beber su sangre.
- Son vigorosos. Excedente: al beber su sangre, cúrate un daño de forma automática.
- Son ricos y te dan tanto su sangre como su dinero. Excedente: 1-trueque.

## Otros Movimientos