

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

# La Sombra

■ **¡Intriga!**: tu Secta te encargan a menudo tareas peligrosas o desagradables. Al comienzo de cada sesión tira+ambición de tu Secta. Si tiene éxito, se te asigna una tarea. Con 10+, la tarea es peligrosa. Con 7-9 es meramente delicada, extraña o inconveniente. Si falla, sólo se espera de ti que mantengas los ojos abiertos por si surge alguna oportunidad interesante.

□ **Mantener las apariencias**: al intentar *seducir* o *manipular* a otro PJ tira+Bio en lugar de seductor. Para un PNJ tira+frío en lugar de seductor. Sólo podrás usar una de ellas por sesión.

□ **Máscara de las mil caras**: siempre que quieras, puedes cambiar parcial o totalmente tu aspecto. Aquellos que te conocen pueden reconocerte, pero sólo si te observan de cerca.

□ **Mentiroso, mentiroso**: cuando alguien *te estudie* mediante un movimiento y te pregunte si estás diciendo la verdad, tu respuesta siempre es “Sí”.

□ **Enigmático**: los jugadores deben gastar el doble de puntos para obtener información sobre ti gracias a sus movimientos (especialmente cuando te *estudian a ti o la situación* que te rodea) Si no pueden pagar el coste no podrán preguntarte ni recibir información sobre ti. Además. Aunque reciban respuestas nunca ganan bonificaciones por ello. Recuerda que si la pregunta no tenía coste en puntos, sí que te la podrán hacer,

□ **Como una fantasma**: tienes talento para colarte en sitios inaccesibles. Cuando intentes entrar o salir discretamente de algún lugar, tira+frío. Con 10+ escoge 3. Con 7-9 escoge 2:

- Accedes a donde querías. • No eres detectado por nadie.
- No dejas traza de haber estado alguna vez allí.
- Encuentras algo útil o interesante por el camino.

□ **Un ojo en la puerta**: indica tu ruta de escape y tira+frío. Con 10+ te has ido. Con 7-9 puedes elegir marcharte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejar algo atrás o llevar algo contigo, el MC te dirá qué. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable con un pie dentro y otro fuera.

□ **La mente olvidadiza**: cuando dispones de suficiente tiempo e intimidad física con alguien, puedes borrar o alterar uno de sus recuerdos (siempre que no sea fundamental). Tira+extraño. Con 10+ el borrado o la alteración es permanente y la víctima no es consciente de lo que le has hecho. Con 7-9 escoge entre la una o la otra. Si fallas, tu víctima es consciente de que has intentado jugar con su mente y suma +1 a su próxima tirada contra ti.

Mejoras

○○○○○

- recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
  - recibes +1 duro (máximo duro+2)
  - recibes +1 frío (máximo frío+3)
  - recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
  - recibes +1 extraño (máximo extraño+2)
  - recibes un movimiento de La Sombra
  - recibes un movimiento de La Sombra
  - 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, puedes solicitar algún favor del otro personaje como si hubieras sacado 10+ al *manipularlo*. El otro personaje marca Bio-1 contigo. Se ve que no te conoce tan bien como él cree.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropas oscuras, discretas, de civil, túnica, encapuchado o de incógnito.
- Rostro amable, amistoso, suave, hermoso, fino, honesto u olvidable.
- Mirada amable, calculadora, clara, astuta, evaluadora, fría o evasiva.
- Cuerpo robusto, delgado, enjuto, gordo, muy alto, sensual o pequeño.

### CLAVES

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

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

- ¿Cuál de vosotros se va a inmiscuir en mi misión o mis objetivos?

Anótales Bio=0 a aquellos que no vayan a interferir y mantén un perfil bajo al respecto.

Anótales Bio+2 a los entrometidos. A partir de ahora cuenta con tu atención.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, ***Bebedor de Sangre, ¡Intriga!*** y otros 2 movimientos de La Sombra.

■ ***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.

# La Sombra

## TU SECTA

Dale un nombre a tu Secta. Aunque te beneficias de pertenecer a ella, tus objetivos personales podrían llegar a interferir con los suyos.

**Escoge el perfil de tu Secta:**

- Poder+1 alcance=0 confianza+1 ambición+2
- Poder+1 alcance+1 confianza+2 ambición+1
- Poder+2 alcance+1 confianza=0 ambición+1
- Poder=0 alcance+2 confianza+1 ambición+2

**Escoge el tipo de impulso de tu Secta:**

- *Esclavista* (impulso: comprar y vender gente)
- *Reina termita* (impulso: consumir y crecer)
- *Profeta* (impulso: denunciar y derrocar)
- *Dictador* (impulso: controlar)
- *Coleccionista* (impulso: poseer)
- *Lobo alfa* (impulso: cazar y dominar)
- *Otro* (define cual)

• Por cada punto de poder, escoge un activo que tu Secta posee:

- un cazador implacable ○ un ocultista corrupto ○ una fiera milicia ○ riqueza considerable ○ otros

• Por cada punto de alcance, escoge un activo que tu Secta posee:

- transportes ○ un refugio seguro, ○ buenas comunicaciones ○ un segundo agente cercano ○ otros

• Por cada punto de confianza, escoge un medio usado por la Secta para asegurar tu lealtad (base 1):

- riqueza ○ promesas de poder ○ chantaje ○ una cura ○ tus seres amados, como rehenes ○ otros

Cuando te asigna una tarea, tu Secta espera que la completes con toda la rapidez y discreción posibles. Cada vez que completes una tarea satisfactoriamente, obtienes +1Confianza (+2Confianza si era una tarea arriesgada). El fracaso conlleva -1Confianza (y -2Confianza si era arriesgada).

Puedes solicitar a tu Secta que emplee sus recursos en tu favor durante el curso de una tarea: puedes emplear un activo por cada punto de Confianza positivo que tengas (si la Confianza en ti es negativa, no obtendrás los recursos). Comprometer los activos de la Secta sin resultados conlleva -1Confianza. La Confianza depositada en ti no puede ser mayor de +3 ni menor de -3: cuando se incrementa por encima de +3 vuelve a reducirse a +1, pero la Secta pone a tu disposición uno de sus activos para tu uso personal. Si se reduce por debajo de -3 pasa de nuevo a -1, pero la Secta pondrá en marcha los mecanismos para asegurar tu lealtad o empleará algún activo contra ti. Asítal vez aprendas la lección.

## Otros Movimientos

Aspecto

Claves

□□Px

Biografía

□□Px

Equipo y Trueque

Frío

□Px

Duro

□Px

Astuto

□Px

Seductor

□Px

Extraño

□Px

Humanidad

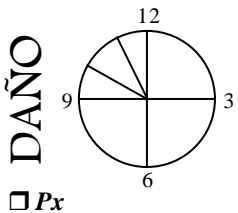
☐ (+2) *Casi humano*

☐ (+1) *Distante*

☐ (+0) *Insensible*

☐ (-1) *Bestial*

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



# El Erudito

- ☐ **Sentidos aguzados:** cuando *estudies una situación o a una persona* o estés inmerso en *tu búsqueda* de respuestas, ganas una opción extra con independencia del resultado de la tirada.
- ☐ **Instintos perfectos:** cuando hayas *estudiado una situación tensa* y actúes en respuesta al MC recibes +2 en lugar de +1.
- ☐ **Un ojo sobre la gente:** cuando conozcas a alguien importante (tu decisión), tira+astuto. Si tienes éxito, has oído hablar de él y el MC te contará algo de interés. Con 10+ ganas +1 a tu próxima tirada que afecte a dicha persona. Si fallas, describe lo que has oído de él y el MC decidirá en secreto si es verdad o no.
- ☐ **Como un libro abierto:** cuando intentes *manipular* a alguien, puedes tirar+astuto en lugar de seductor, una vez por sesión.
- ☐ **Como un zorro:** recibes +1astuto (máximo astuto+3).
- ☐ **Fiel consejero:** cuando un personaje pide tu consejo, consulta tu conocimiento y estudia tus libros antes de decirle cuál crees honestamente que es el mejor curso de acción. Si hace lo que dices, recibe +1 a todas las tiradas relacionadas con ese hecho y marcas un círculo de experiencia.
- ☐ **Proyección astral:** cuando quieras proyectar tus sentidos fuera de tu envoltura física, concéntrate, abandona tu cuerpo al letargo y tira+extraño. Con 10+ puedes explorar lugares lejanos que te sean ajenos. Con 7-9 sólo puedes vagar por lugares cercanos o terreno familiar.
- ☐ **Visiones de muerte:** cuando entres en combate tira+extraño. Con 10+ nombra una persona que morirá y una que vivirá. Con 7-9 nombra una persona que morirá O una persona que vivirá. No nombres a un personaje jugador, sólo PNJs. El MC hará que tu predicción se haga realidad en caso de que sea remotamente posible. Si fallas, verás tu propia muerte y recibes -1 durante todo el enfrentamiento.

## Otros Movimientos

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, consigues *manipularlo* como si hubieras obtenido 10+ para que se una a tu búsqueda o para que se mantenga apartada de ella.

## Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
  - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
  - ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
  - ☐ recibes +1extraño (máximo extraño+3)
  - ☐ recibes un nuevo movimiento de Erudito
  - ☐ eliminas el defecto de tu biblioteca o incorpora una nueva opción
  - ☐ obtienes un nuevo movimiento de entre los listados en *Tu Búsqueda*
  - ☐ recibes seguidores (defínelos) y *Fortuna*
  - ☐ recibes un movimiento de otro libretto
  - ☐ recibes un movimiento de otro libretto
- 
- ☐ 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

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Túnica oscura con capucha, hábito de monje, ropa administrativa, ropa de viaje o ropa cómoda y holgada.
- Rostro arrugado, curioso, abierto, desgastado, severo, anguloso o duro.
- Mirada sagaz, brillante, perspicaz, cautelosa, agradable, dura o huidiza.
- Cuerpo alto, ascético, delgado, quebradizo, bajo, blando u orondo.

### CLAVES

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

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío=0 Duro-1 Seductor+1 Astuto+2 Extraño+1
- Frío+1 Duro=0 Seductor+1 Astuto+2 Extraño-1
- Frío+0 Duro-2 Seductor=0 Astuto+2 Extraño+2
- Frío+1 Duro=0 Seductor-1 Astuto+2 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 a todo el mundo:

- ¿Qué es más importante, preservar el conocimiento o divulgarlo?

Piensa en cuál sería tu propia respuesta (preservarlo, divulgarlo o irse por las ramas teorizando al respecto) y anota Bio+1 a los que opinen como tú y Bio=0 a los que no coincidan contigo: de una forma u otra, te interesa contrastar opiniones. Si la respuesta de uno de ellos te ha parecido especialmente brillante, puedes anotarle Bio+2. Te gusta la gente inteligente.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, uno de los movimientos de *Tu Búsqueda* y 2 movimientos de Erudito.

■ **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 Erudito

## TU BÚSQUEDA

¿Qué tipo de respuestas buscas? Elige una:

- **Investigador:** cuando investigues la escena de un crimen, tira+astuto. Con un 10+ elige 3 preguntas de la siguiente lista. Con 7-9 elige 2:
  - ¿Cuál fue la cadena de eventos?
  - ¿Qué puedo saber del perpetrador?
  - ¿Cuándo fue cometido y qué sucedió después?
  - ¿Quién podría saber algo más sobre el crimen?
  - ¿Me recuerda a algo que haya visto antes?

- **Explorador:** cuando investigues acerca de un lugar misterioso, tira+astuto. Con un 10+ elige 3 preguntas de la siguiente lista. Con 7-9 elige 2:
  - ¿Quién vivió y quién vive allí?
  - ¿Quién más tiene interés en explorarlo?
  - ¿Qué peligros puedo encontrar allí?
  - ¿Qué ha sucedido allí recientemente?
  - ¿Qué cosas valiosas me puede ofrecer ese lugar?

## TU BIBLIOTECA

Tienes una biblioteca llena de volúmenes, mapas y libros llenos de anotaciones. Escoge dos opciones:

- *extensa* ○ *espaciosa* ○ *de vastos conocimientos* ○ *con duplicados (que puedes vender)* ○ *oculta* ○ *tiene dos asistentes* ○ *portable* ○ *opulenta* ○ *inmaculada* ○ *contiene trampas* ○ *otro (defínelo)*
- Y un defecto: ○ *codiciada* ○ *vulnerable* ○ *desastrosa* ○ *delicada* ○ *incompleta* ○ *otro (defínelo)*
- O tal vez, cuentas con una memoria prodigiosa y tienes toda esa información en tu cabeza. En tal caso, lo más probable es que cuentes con un enemigo o competidor. Defínelo.

## Otros Movimientos

- **Visión del aura:** cuando observes el aura de alguien, tira+extraño. Con un 10+ elige 3 preguntas de la siguiente lista. Con 7-9 elige 2:
  - ¿Qué tipo de criatura es?
  - ¿Cuál es su emoción predominante?
  - ¿Cuál es la intensidad de dicha emoción?
  - ¿Qué otras emociones se esconden detrás?
  - ¿Cuál es el grado de pureza de su aura?

- **Médium:** cuando entras en contacto con un espíritu, tira+extraño. Con un 10+ elige 3 preguntas de la siguiente lista. Con 7-9 elige 2:
  - ¿Cuáles fueron las circunstancias de su muerte?
  - ¿Por qué no descansa en paz?
  - ¿Qué pueden hacer los vivos por él ahora?
  - ¿Qué le ha sucedido al espíritu tras la muerte?
  - ¿Qué hechos relevantes le sucedieron en vida?

Aspecto

Claves

Px

Biografía

Px

Equipo y Trueque

Frío  

Px

Duro  

Px

Astuto  

Px

Seductor  

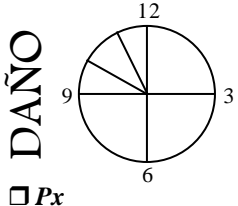
Px

Extraño  

Px

Humanidad

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



# El Sin Rostro

- ☐ *Su propio ejército*: en combate cuentas como una banda pequeña, con daño y armadura acordes al equipo que estés usando.
- ☐ *Rasputín*: acribillado, apuñalado y envenenado, continuas avanzando. Cuando quieres acojonar a alguien y avanzas hacia él de forma imparable, recibes +1armadura. Pueden seguir disparándote y apuñalándote, no te importa demasiado sangrar.
- ☐ *Juggernaut*: aplica un -2 en todas las tiradas que hagan referencia a “cuando recibes daño”.
- ☐ *Imparable*: tira+duro para abrirte paso a través del escenario para alcanzar o alejarte de algo. Con 10+ mueves o destruyes lo que haya en tu camino como tú quieras. Con 7-9 consigues lo que quieres, moviendo o destruyendo lo que haya en el lugar, pero recibes 1-daño (perforante) y estás desorientado y bajo presión en tus siguientes acciones, has dejado algo atrás o te has llevado algo contigo. Puedes imaginarte atravesando muros...
- ☐ *El olor de la sangre*: al comienzo de la sesión tira+extraño. Con 10+ ganas 2 puntos. Con 7-9 ganas 1 punto. En cualquier momento, tú o el MC podéis gastar 1 punto para trasladarte a la escena de una batalla (una auténtica batalla, no una mera pelea entre un par de personas). Con un fallo, el MC obtiene 1 punto, que puede gastar para llevarte allí e inmovilizarte.
- ☐ *Como si fuéramos uno*: los intentos por parte de otros PJs para quitarte o hacer que entregues o te quites la máscara *poniéndose agresivos* o *seduciéndote/manipulándote* obtienen un -2. Un PNJ jamás logrará desmascararte contra tu voluntad salvo si estás completamente a su merced.
- ☐ *¡Háblame!*: sigues los consejos de tu máscara. Tira+extraño para ver qué te indica. Con 10+ marca experiencia y ganas un +1 si haces lo que la máscara desea. Con 7-9 ganas un +1 si haces lo que desea y actúas bajo presión si no lo haces. Con un fallo la máscara tiene sus propios objetivos y *actúas bajo presión* si no los sigues.
- ☐ *Bestial*: recibes +1duro (máximo duro+3).

Mejoras

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
  - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
  - ☐ recibes +1extraño (máximo extraño+2)
  - ☐ recibes un nuevo movimiento de Sin Rostro
  - ☐ recibes un nuevo movimiento de Sin Rostro
  - ☐ recibes un nuevo movimiento de Sin Rostro
  - ☐ recibes una banda (defínela) y *El Cabecilla*
  - ☐ recibes un dominio y *Riqueza*
  - ☐ 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, obtienes 1 punto. Si ese personaje se ve en una situación peligrosa de verdad, cualquiera de los dos puede gastar ese punto para hacer que tú estés allí.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa informal, harapos, torso desnudo, diversos blindajes, ropajes oscuros, embozo, viejo uniforme.
- Mirada dura, despiadada, muerta, calculadora u ojos en blanco.
- Cuerpo enorme, musculoso, largo y delgado, curtido, fibroso u obeso.

### 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=0 Duro+2 Seductor-1 Astuto-1 Extraño+1
- Frío=0 Duro+2 Seductor+1 Astuto=0 Extraño-1
- Frío+1 Duro+2 Seductor-1 Astuto=0 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 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién de vosotros siente una fascinación morbosa y malsana por mi? Anótale Bio+1.

- ¿A quién de vosotros le repugno completamente? Anótale Bio+1.
  - ¿Quién de vosotros es en el fondo más monstruoso e inestable que yo? Anótale Bio+1.
  - ¿Quién de vosotros es a mis ojos puro, limpio y digno de adoración y envidia? Anótale Bio+2.
- Anótale al resto Bio-1. Lo mejor es que estés lejos de ellos.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre** y otros 3 movimientos de Sin Rostro.

■ **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 Sin Rostro

### TU MÁSCARA

- Elige la máscara que llevas: de madera, de cera, de metal, de cuero, de piel, de vendas, antigás, pintura, un casco, un embozo o una metáfora.
- Su aspecto es: polvoriento, deteriorado, siniestro, sucio o agrietado.
- Lo inesperado: Cuando alguien te ve desenmascarado por primera vez recibe daño aturdidor, además de cualquier otra cosa que ocurra. Desenmascarado eres (elige 2):
  - **Vulnerable:** Cuando recibes daño, recibes +1daño.
  - **Grotesco:** Cada PJ que te ve por primera vez recibe Bio+3 contigo. Posteriormente, suman +1 cuando **interfieren** en tus acciones.
  - **Asustadizo:** Recibes un -1 hasta que no cubras tu rostro.
  - **Indeciso:** Cuando causas daño, causas -1daño hasta que no te cubras.
  - **Avergonzado:** Tienes Duro=0 mientras no cubras tu rostro de nuevo.
  - **Débil:** Dejas de tener acceso a todos los movimientos de tu personaje hasta que no te cubras. Aún puedes hacer los movimientos básicos.

### Dibuja tu Máscara

### Otros Movimientos

Aspecto

Claves

□□Px

Biografía

□□Px

Equipo y Trueque

Frío  
□Px

Duro  
□Px

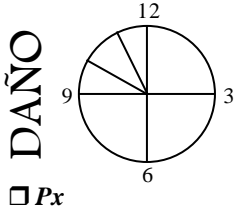
Astuto  
□Px

Seductor  
□Px

Extraño  
□Px

Humanidad

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



# El Arcano

□ *Las cosas hablan:* Cuando manipules o examines algún objeto interesante tira+extraño. Si tienes éxito puedes hacer preguntas sobre él al MC. Con un 10+ elige 3 preguntas de las siguientes. Entre 7-9 elige 1: • ¿quién lo utilizó antes de mí? • ¿quién lo fabricó? • ¿qué fuertes emociones han tenido lugar cerca de este objeto recientemente? • ¿qué palabras se han pronunciado cerca de este objeto recientemente? • ¿qué ha pasado cerca de este objeto recientemente? • ¿qué le pasa y cómo puedo arreglarlo?

En caso de fallar, trata el resultado como si hubieras abierto tu mente a lo oculto y hubieras fallado.

□ *Lo siento en los huesos:* al principio de la sesión tira+extraño. Con 10+ recibes 1+1. Con 7-9 recibes 1. En cualquier momento tanto tú como el MC podéis gastar esos puntos para estar en el lugar adecuado con los conocimientos y herramientas adecuadas, aunque no haya una razón clara para ello. Si sacaste 10+ además recibes un +1 a la siguiente tirada. Si fallas el MC recibe 1 y puede gastarlo para que estés en el lugar adecuado, pero obligado, capturado o atrapado.

□ *Casi siempre en lo cierto:* Cuando un personaje pide tu consejo, dile cuál crees honestamente que es el mejor curso de acción. Si hace lo que dices, recibe +1 a todas las tiradas relacionadas con ese hecho y marcas un círculo de experiencia.

□ *El deshilachado límite de la realidad:* un objeto de tu laboratorio te permite indagar y sumergirte en lo oculto (añade: *Augurio*). Decide cuál y ponle nombre, o permite que el MC aporte esa información durante el juego cuando crea conveniente.

□ *Muy espeluznante:* cuando hagas algo *bajo presión* tira+extraño en lugar de frío, una vez por sesión.

□ *Intuiciones profundas:* obtienes +1extraño (máx. extraño+3).

Mejoras

○○○○○

- recibes +1 frío (máximo frío+2)
- recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
- recibes +1 duro (máximo duro+2)
- recibes un nuevo movimiento de Arcano
- recibes un nuevo movimiento de Arcano
- recibes un rebaño (defínelo) y *Apacentar*
- recibes una banda (defínela) y *Liderazgo*
- añade soporte vital a tu laboratorio y ahora podrás trabajar también sobre la gente
- 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, el otro personaje te habla como si sacaras un 10+ en el movimiento *Las cosas hablan* (aunque no lo tengas). El otro jugador y el MC responderán a las preguntas que hagas. Esta es la única circunstancia en la que ese movimiento funciona con personas.

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Bata impecable, ropa sucia y desaseada, exótica, sobria túnica, sedas y pieles, una capa y nada más.
- Rostro del montón, hermoso, sincero, sereno, serio o expresivo.
- Mirada bizca, tranquila, inquieta, aguda, miope o inquisitiva.
- Cuerpo gordo, ligero, encorvado, fibroso, achaparrado, decrepito o extrañamente peculiar.

### 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=0 Seductor+1 Astuto+1 Extraño+2
- Frío=0 Duro-1 Seductor-1 Astuto+2 Extraño+2
- Frío+1 Duro-1 Seductor=0 Astuto+1 Extraño+2
- Frío+1 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 una o ambas:

- ¿Cuál de vosotros es el más extraño y cercano a lo oculto? Anótales Bio+1.
- ¿Cuál de vosotros es el mayor problema potencial? Anótales Bio+2. Anótales al resto Bio-1. Estás ocupado y tienes mejores cosas que hacer o que estudiar.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, **Tu Laboratorio** y 2 movimientos de Arcano.

■ **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 Arcano

## TU LABORATORIO

Elige cuál de las siguientes opciones incluye tu laboratorio. Elige 3: una biblioteca, un taller, una forja, un huerto con invernadero, un laboratorio alquímico, una capilla o santuario, sedas y cojines, una zona de pruebas, ayudantes cualificados (entre uno y tres), bestias de carga, un sistema de raíles y una vagoneta, parafernalia oculista, una reliquia del pasado (defínela), un escondite, una mazmorra, trampas contra intrusos.

Cuando estés en tu laboratorio concentrado en fabricar algo o en llegar al fondo de algún misterio, díselo al MC. El MC te responderá “claro, sin problemas, pero...” y luego añadirá de 1 a 4 de las siguientes complicaciones:

- va a llevarte horas/días/semanas/meses de trabajo;
- primero tendrás que conseguir/construir/arreglar/averiguar \_\_\_\_;
- vas a necesitar que \_\_\_\_ te ayude a hacerlo;
- va a costarte muchos recursos;
- lo mejor que puedes hacer es una mala imitación, débil y poco fiable;
- significará exponerte (junto a tus colegas) a un grave peligro;
- primero vas a tener que buscar un \_\_\_\_ para tu laboratorio;
- vas a tener que intentarlo algunas/docenas/cientos de veces;
- vas a tener que desmontar o destruir \_\_\_\_ para hacerlo.

El MC puede conectarlo todo con “y” o tenderte algún “o” misericordioso.

Una vez hayas conseguido lo necesario puedes continuar y conseguir lo que querías. El MC le pondrá números, etiquetas o lo que sea necesario.

Si has adquirido el movimiento **El deshilachado límite de la realidad**, obtienes el movimiento **Augurio**.

○ **Augurio:** Cuando te encierres en tu laboratorio a estudiar el objeto que te permite indagar y sumergirte en 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 contienes 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 pasará algo malo y tu laboratorio y tú os llevaréis la peor parte.

## Notas

## Otros Movimientos



Aspecto

Claves

□□Px

Biografía

□□Px

Equipo y Trueque

Frío  
□Px

Duro  
□Px

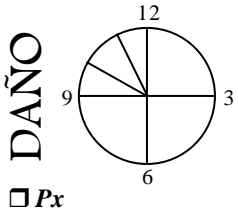
Astuto  
□Px

Seductor  
□Px

Extraño  
□Px

Humanidad

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



# El Patricio

■ **El Cabecilla:** cuando intentas imponer tu voluntad sobre tu banda tira+duro. Con 10+ obtienes las 3. Con 7-9 elige 1:

- hacen lo que quieres.
- no toman represalias.
- no tienes que dar ejemplo con uno de ellos.

Si fallas, alguien de tu banda intentará reemplazarte como jefe

■ **Negocios turbios:** al iniciar la sesión, puedes hacer que tu banda se dedique a cuidar de tus negocios, en lugar de tenerla a tu lado. Elige el número de negocios que va a atender (como máximo, el nº total de negocios -1). Tira+frío. Con 10+ obtienes 1-trueque de cada negocio que elijas. Con 7-9 obtienes 1-trueque de al menos 1. Si elegiste más, obtienes catástrofe de 1 y beneficios del resto. Si fallas, la catástrofe es absoluta.

□ **De fiar:** al intentar *seducir* o *manipular* a otro PJ tira+Bio en lugar de seductor. Para un PNJ tira+frío en lugar de seductor. Sólo podrás usar una de ellas por sesión.

□ **Oportunista:** cuando *interfieres* con alguien que está tirando, tira+frío en lugar de Bio, una vez por sesión.

□ **Reputación:** cuando conozcas a alguien importante (tú indicas si lo es) tira+frío. Si tienes éxito habrá oído hablar de ti y tú decides lo que habrá oído; el MC hará que responda de forma consecuente. Con 10+ además obtienes un +1 a la próxima para tratar con él. Si fallas ha oído hablar de ti, pero el MC decidirá qué ha oído.

□ **Tasador:** cuando ves u oyes hablar de algo que desees, tira+astuto. Con un 10+ elige 3 preguntas. Con 7-9 elige 2:

- ¿Cómo puedo hacer que sea mío?
- ¿Cuál es su valor real?
- ¿Quién más tiene interés en él?
- ¿Quién intentará evitar que lo obtenga?
- Una vez en mis manos, ¿a qué peligros me expongo?

□ **Como un témpano:** obtienes +1frío (máximo frío+3).

Otros Movimientos

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, el otro personaje anotará Bio+3 contigo. También puede elegir entre darte -1 o +1 a tu Bio con él.

Mejoras

○○○○○

- recibes +1 duro (máximo duro+2)
- recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
- recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
- recibes un nuevo movimiento de Patricio
- recibes un nuevo movimiento de Patricio
- recibes una nueva opción para tu banda
- recibes dos nuevos *Negocios turbios*
- recibes un dominio y *Riqueza*
- 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

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo u oculto.
- Ropa formal, elegante, clásica, de gala, uniforme distintivo, anticuada.
- Rostro curtido, hermoso, honesto, con arrugas, duro o sincero.
- Mirada calculadora, cálida, astuta, cautelosa, fría, afectuosa o cansada.
- Cuerpo musculoso, larguirucho, entrado en carnes, fibroso o robusto.

### CLAVES

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

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+2 Duro+1 Seductor-1 Astuto+1 Extraño=0
  - Frío+2 Duro+1 Seductor+1 Astuto=0 Extraño-1
  - Frío+2 Duro+1 Seductor=0 Astuto+1 Extraño-1
  - Frío+2 Duro+2 Seductor-1 Astuto=0 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 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién se enfrentó a unos bellacos para protegerme? Anótale Bio+2.

- ¿Quién tiene la mentalidad y las ideas de un anarquista? Dale a ese jugador Bio-1.
- ¿Quién no ha quedado del todo satisfecho con el resultado de alguno de mis negocios? Anótale Bio+2. Anótale al resto Bio+1. Tu trabajo exige que estés abierto a relacionarte con los demás.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos, **Bebedor de Sangre**, **El Cabecilla**, **Negocios Turbios** y otro movimiento de Patricio.

■ **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 Patricio

### TU BANDA

Por defecto tu banda está compuesta por unos 15 hombres violentos, dotados de armas y blindajes ligeros y sin un ápice de disciplina (2-daño, banda pequeña, salvaje, 1-armadura). Además, elige 2:

- tu banda está formada por unos 30 hombres violentos. Es mediana en lugar de pequeña.
- tu banda está bien armada, +1daño.
- tu banda es muy veterana, +1armadura.
- tu banda es disciplinada. Elimina salvaje.
- tu banda cuenta con una base de operaciones que cumple dos de estas condiciones: secreta, segura, accesible sin peligro. Añade +guardia.
- tu banda tiene sus propios arreglos. Añade un negocio adicional a tus **Negocios turbios**.
- tu banda cuenta con el visto bueno de las autoridades locales. Añade +legal. Por ahora.
- tu banda es nómada. Añade +movilidad.
- alguna otra que se te ocurra (defínela).

### COMBATE DE BANDAS

Cuando tu PJ haga un movimiento agresivo usando su banda como arma, será su banda (y no él) la que cause y sufra daño. Una banda causa y sufre daño dependiendo de sí misma y del tamaño de su enemigo, armas y armaduras. Cuando se pelean bandas de distintos tamaños, la más pequeña inflige menos daño de lo normal a la más grande y la más grande hace más daño del indicado a la más pequeña. Cada grado de diferencia supone +1daño y -1daño. Los tamaños, por orden, son: uno o dos tipos, una banda pequeña, una banda mediana y una banda grande. Cuando una banda sufre...

- 1-daño: hay algunos heridos, uno o dos de gravedad, sin bajas: la banda huye si no tienen líder.
- 2-daño: hay muchos heridos, varios graves y un par de bajas: huyen si tienen un líder débil y ausente.
- 3-daño: casi todos heridos, muchos graves y hay varias bajas: huyen si tienen un líder débil o ausente.
- 4-daño: casi todos heridos de gravedad y hay muchas bajas: huyen aunque tengan un líder fuerte.
- 5-daño o más: casi todos muertos, unos pocos supervivientes.

Los PJ con **El Cabecilla** o **Liderazgo** pueden evitar que sus bandas huyan, imponiéndose con sus movimientos. Si un PJ es líder o figura visible en un combate de bandas, recibirá la misma cantidad de daño que la banda. Si es solo uno más o trata de ponerse a salvo en lugar de luchar, sufrirá 1-daño menos.

### NEGOCIOS TURBIOS

Comienzas con un total de tres negocios más o menos limpios. Cada vez que tu banda atiende uno de ellos con éxito (ver **Negocios Turbios**), obtienes 1-trueque: ○ **Negocio familiar** ○ **Inversión mercantil** ○ **Arrendamientos** ○ **Vigilancia** ○ **Sindicatos** ○ **“Protección”** ○ **Blanqueo** ○ **Juego** ○ **Contrabando** ○ **Narcotráfico** ○ **Prostitución** ○ **Espionaje** ○ **Tráfico de armas** ○ **Robo** ○ **Asesinato** ○○○ **Otros**

Y elige al menos 1 (o 2, si quieres otra ventaja):

- los miembros de tu banda son más empleados y asalariados que violentos soldados. Sustituye +salvaje por +cobarde. Vulnerable: desertión.
- tu banda tiene lazos débiles, con miembros que van y vienen a su antojo y se traicionan mutuamente. Vulnerable: conflictos internos.
- tu banda tiene una deuda importante con alguien poderoso. Vulnerable: obligación.
- tu banda es un hatajo de sucios vagos que apenas se cuidan. Vulnerable: enfermedad.
- tu banda suele bajar la guardia cuando bebe y fanfarronea. Vulnerable: emboscada.
- tu banda está formada por infames criminales buscados por la ley. Vulnerable: problema legal.
- tu banda es supersticiosa hasta el punto de afectar a su vida normal. Vulnerable: superstición
- alguna otra que se te ocurra (defínela).