

TEATRO DE LA MENTE
VAMPIRO
LA MASCARADA

Guía de Iniciación



Créditos

By Night Studios

Socio, Lasombra, Dirección creativa

Shane "Panama" Defreest, quien dio al coche de Elissa un nombre propio (y un soporte para matrícula).

Socio, Brujah, Marketing

Elissa "Hashtag Brujah" Ayadi, quien no ha fallado todavía ni una Prueba de Frenesí.

Socio, Ventruue, Operaciones y Desarrollo

Jason "el Antiguo más anciano" Carl, quien Dominó a los Neonatos de su patio.

Socio, Colmillo Plateado, Eventos

Ric, "Rick Rolled" Connely, quien nunca te abandona, nunca te decepciona.

Socio, Tremere, Asesoría Legal General

Robert "Chico en Brasil" Ellis, por tantear el terreno (y las bebidas).

Equipo de Desarrollo de Teatro de la Mente

Jason "PugLife" Andrew, Desarrollador.

Kevin "Reglomante" Millard, Desarrollador.

Ree "Alaba a Caín" Soesbee, Desarrollador.

Jennifer, "Todavía Chiflada" Smith, Desarrolladora.

Katrin "Kat O'Nueve Colas" Auch, Diseño del libro.

Creadores de Vampiro: La Mascarada

Mark Rein•Hagen con Steven C Brown, Tom Dowd, Andrew Greenburg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook y Stewart Wieck.

Edición en español

Traductores:

Héctor Gómez Herrero, Alejandra "Argénte" González.

Maquetador:

Marcos Manuel "EnOch" Peral Villaverde.



© 2016 White Wolf Publishing. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal. **White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada, Teatro de la Mente, Mago: La Ascensión, Hombre Lobo: El Apocalipsis y Changeling: El Ensueño** son marcas registradas de White Wolf Publishing AB. Todos los derechos reservados. Sistema Narrativo es una marca registrada de White Wolf Publishing AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Publishing AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Busca White Wolf online en <http://www.white-wolf.com/>

Busca Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com/>

Busca By Night Studios online en <http://www.bynightstudios.com/>

Busca Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com/>



Introducción

La oscuridad cruza el umbral, arrastrándote a una eternidad de sangre y depravación, un mundo de vampiros y la noche. Para aquéllos que sobreviven al Abrazo, la inmortalidad aguarda, repleta de poder, lujuria y una vasta fortuna. Para sobrevivir como una criatura de la noche, debes encontrar el equilibrio entre el alma humana y la voraz Bestia interior, la sed de sangre y el hambre que lleva a los vampiros aún más al borde de la locura. Una vez has controlado tu confusión interior, te conviertes en un actor en un mundo de política despiadada y crueles traiciones, donde las sonrisas pueden cortar como cuchillos y las palabras pueden matar con la misma eficacia que un arma de fuego.

¿Podrás medrar en la noche?

Vampiro: La Mascarada

Bienvenido a la guía de iniciación de **Teatro de la Mente: Vampiro La Mascarada**. Aquí, los nuevos jugadores y los aficionados veteranos pueden encontrar una versión simplificada del juego, destinada a explicar las reglas básicas de forma tan simple y coherente como sea posible, para que los jugadores puedan introducirse rápidamente y jugar.

Vampiro: La Mascarada (VLM) es un juego de rol en el cual todo el mundo coopera para narrar historias en un mundo compartido. Un jugador toma el papel de Narrador, mientras que el resto crean personajes que representar en ese mundo: vampiros que viven en secreto en la sociedad moderna. Los jugadores se reunirán en grupos y representarán a sus propios personajes en un teatral escenario de juego. El Narrador describe el escenario y controla las acciones de cualquier personaje no jugador.

Los vampiros son seres inmortales, sacados de la cultura mortal y empujados a un mundo sobrenatural. Son peligrosos depredadores que sobreviven alimentándose de la sangre de otros. Los vampiros poseen algunas ventajas sobre los mortales: son más fuertes, rápidos, mortales y a menudo más atractivos.

Este folleto guía a los jugadores a través de la creación de un vampiro de Generación media (un Ancilla) de uno de dos importantes Clanes de vampiros: Brujah o Ventrue. Necesitarás una hoja de personaje (que se incluye al final de este folleto), un lápiz y algún papel para tomar notas, y tu imaginación.

El libro de reglas completo contiene más opciones para personajes, incluyendo una mayor selección de Clanes, Trasfondos y Poderes para elegir. Esta guía de iniciación sólo incluye una breve introducción al rico mundo de **Vampiro: La Mascarada**. Los jugadores que deseen expandir su conocimiento del juego y construir personajes mecánicamente maximizados deberían elegir una copia completa de las reglas, disponible en www.nosolorol.com.

¿Qué es un Vampiro?

Aquí hay algunos mitos populares y supersticiones sobre los no-muertos, así como información sobre cómo se podrían responder estas preguntas en el escenario específico de **Vampiro: La Mascarada**, el **Mundo de Tinieblas**.

¿Los vampiros son inmortales? Aunque es posible matar a un vampiro, no envejecen ni mueren por causas naturales. No necesitan agua, comida o aire. A efectos prácticos, un vampiro es un cadáver; uno, no obstante, revivido gracias a la magia inherente en la Sangre.

¿Los vampiros necesitan la sangre de los vivos para sobrevivir? Aunque los vampiros son cadáveres, aún requieren alimento para mantenerse; como en las leyendas, se alimentan de sangre. Esto no sólo preserva sus cuerpos no-muertos, también permite a los vampiros realizar sorprendentes y sobrenaturales hazañas de curación, fuerza o velocidad. La mayoría de los vampiros buscan sangre humana, aunque algunos se fuerzan a beber sangre animal (la cual resulta repugnante e insatisfactoria para un vampiro). Un vampiro no necesita matar a su presa; algunos toman sólo un poco de sangre y ocultan las evidencias de su alimentación. Un vampiro puede reparar las heridas superficiales causadas por su mordisco simplemente lamiéndolas.

¿Todo el que muere a causa del mordisco de un vampiro se convierte en un vampiro? ¡Si esto fuera cierto, el mundo estaría infestado de vampiros! En vez de eso, aquéllos mordidos y drenados por los vampiros en el curso de la alimentación simplemente mueren. Es necesario llevar a cabo con determinación un proceso muy especial, conocido como el Abrazo, para crear un nuevo vampiro.

¿La luz del Sol quema a los vampiros? Ciertamente. Los vampiros deben evitar la luz solar o arriesgarse a morir. Los vampiros son criaturas nocturnas y la mayoría encuentran difícil mantenerse despiertos durante el día, incluso si están bien resguardados de la luz solar.

¿Es cierto que el ajo repele a los vampiros, que no pueden atravesar corrientes de agua y no tienen reflejo? Estos mitos son parcialmente ciertos. Algunos vampiros, principalmente aquéllos de un Clan en particular, no poseen reflejo. Sin embargo, los vampiros son criaturas de superstición, y algunos pueden evitar estas cosas debido a una compulsión psicológica.

¿Las cruces y otros símbolos sagrados pueden repeler a un vampiro? Falso de forma general. El símbolo en sí mismo tiene poco poder. En vez de ello, los vampiros temen la fe de la persona que sostiene el símbolo, y la fe genuina es escasa.

¿Los vampiros mueren si se les clava una estaca en el corazón? Aunque no pueden morir por tales heridas, los vampiros quedan inmovilizados por las estacas, flechas y virotes de madera, y otros objetos similares que atraviesen su corazón. Una vez que el objeto es retirado, el vampiro recupera su movilidad.

Creación de personajes

Este folleto contiene una hoja de personaje en blanco en la **pág. 39**. En esta hoja, apuntarás los puntos fuertes, debilidades, habilidades y otros detalles de tu personaje. Estos detalles definen las capacidades de tu personaje en términos de juego.

Los **Atributos** representan el potencial inherente y están divididos en tres categorías: Físicos, Mentales y Sociales. Dentro de cada Atributo puedes seleccionar un *Foco*. Por ejemplo, en la categoría de Físicos, los Focos que se pueden escoger son Fuerza, Destreza y Resistencia. El Foco que eligas puede proporcionar ventajas cuando tu personaje intenta acciones o utiliza Poderes sobrenaturales.

Las **Habilidades** representan habilidades aprendidas, como Academicismo o Armas de Fuego, o aptitudes entrenadas como Atletismo. Cuando un jugador que crea un personaje adquiere una Habilidad, ésta normalmente proporciona un pequeño beneficio mecánico relacionado con esa Habilidad. Sin embargo, en beneficio de la sencillez, estas bonificaciones adicionales no se describen en esta guía de iniciación.

Los **Trasfondos** son bienes especiales que posee un personaje, justificados mediante su historia. ¿Tiene aliados? ¿Ha creado una red de influencia dentro de su ciudad? ¿Posee gran cantidad de dinero u otros recursos a los que recurrir cuando las cosas se pongan difíciles? La guía de iniciación presenta sólo un Trasfondo: Generación. Los demás están explicados en detalle dentro del manual de reglas completo.

Las **Disciplinas** son Poderes sobrenaturales. Cada Clan de vampiros tiene tres Disciplinas nativas. Para los Brujah, éstas son Celeridad, Potencia y Presencia. Para los Ventrué, éstas son Dominación, Fortaleza y Presencia. Conforme un personaje consiga puntos de Experiencia al jugar partidas, el jugador puede elegir niveles más altos de sus Disciplinas nativas o encontrar a un profesor y aprender Disciplinas que no sean nativas de su Clan.

Los **Méritos y Defectos** definen las cualidades únicas de un personaje, proporcionándole ventajas (o desventajas) distintivas. Un personaje puede elegir sólo siete puntos de Méritos. El manual de reglas completo incluye varios Defectos que los jugadores pueden elegir para sus personajes pero, en aras de la simplicidad, los Defectos no se incluyen en este documento.

La **Fuerza de Voluntad** representa la fuerza interna de un personaje. Además proporciona una defensa pasiva contra Poderes mentales y sociales y puede gastarse para repetir una Prueba cuando falles un Desafío.

La **Salud** indica las heridas de un personaje. Cuando tu personaje sufre daño, debes de marcar con una "x" el número apropiado de recuadros de Herida. Cuando gastas puntos

de Sangre para curarlo, eliminarás daño en esos recuadros de Herida, manteniendo un cuidadoso registro del nivel de Heridas actual del personaje.

La **Humanidad** es la medida de la lucha interna del personaje contra la Bestia vampírica. Si el personaje realiza acciones que fortalezcan a la Bestia, su Humanidad descenderá y tendrá más dificultad para resistir el Frenesí. Si pierde demasiados rasgos bestiales en una única noche, su Humanidad general podría descender permanentemente. Cuando un vampiro alcanza Humanidad 0, se pierde a sí mismo en una locura conocida como Wassail y debe retirarse.

Sigue estos pasos para crear un personaje:

- Paso uno: Crea una Personalidad.
- Paso dos: Registra los puntos de Experiencia iniciales.
- Paso tres: Escoge un Clan.
- Paso cuatro: Asigna Atributos.
- Paso cinco: Asigna Habilidades.
- Paso seis: Asigna Trasfondos (Generación).
- Paso siete: Asigna Disciplinas.
- Paso ocho: Escoge Méritos.
- Paso nueve: Gasta los puntos de Experiencia iniciales.
- Paso diez: Toques finales.

Paso uno: Crea una Personalidad

Piensa en un concepto de personaje. Podrías comenzar por definir quién era tu personaje cuando era mortal. Después, considera su Abrazo. ¿Se aferró a la mortalidad o condenó con avidez su alma con el Abrazo? Asegúrate de que tu personaje tiene una perspectiva tanto del mundo vampírico como del mortal. Elige una personalidad y considera cómo los años transcurridos desde el Abrazo podrían haberla afectado. Aquí tienes algunas preguntas sencillas que pueden ayudarte a definir tu concepto:

- ¿Quién eras antes de convertirte en un vampiro? ¿Era el personaje próspero en su vida mortal? ¿Era un indigente? ¿Disfrutaba de su vida mortal o la odiaba? ¿Sabía algo sobre los vampiros antes de ser Abrazado?
- ¿Por qué fuiste Abrazado? ¿Fue Abrazado porque fue considerado "digno"? ¿Fue un error? ¿Actuó el Sire del personaje por impulso, por pasión, por alguna otra rápida chispa de emoción o fue tras un largo período de consideración?

- ¿En quién te has convertido como vampiro? ¿Cómo se adaptó el personaje al Abrazo? ¿Está aún controlado por su Sire o es independiente? ¿Aceptó el tutelaje de su Sire o se rebeló?

Paso dos: Calcula los PX iniciales

Durante la creación de personaje, te proporcionarán puntos gratuitos para distribuir en cada sección de tu hoja de personaje. Además, recibes 30 puntos de Experiencia iniciales para gastar durante la creación de personaje.

En el manual completo, los costes en puntos de Experiencia para los detalles de tu hoja de personaje pueden variar dependiendo de la Generación de tu personaje (**ver paso seis: Trasfondos, pág. 11**). Al usar esta guía de iniciación, sólo puedes crear un personaje de Generación Ancilla. Por lo tanto, todos los costes de Experiencia listados en este documento son los apropiados para un personaje Ancilla.

Paso tres: Elige un Clan

El Clan de tu personaje determina su papel en la sociedad vampírica. Los Clanes son bien conocidos y cada uno tiene su propia esencia. Tu Clan hará que otros personajes tengan ciertas expectativas sobre tu personalidad. Además, el Clan determina las Disciplinas innatas del personaje y le proporciona acceso a Méritos exclusivos de Clan al igual que otras fortalezas y debilidades.

La guía de iniciación permite elegir entre dos de los Clanes principales del mundo de VLM: los *Brujah* y los *Ventrue*. El Clan *Ventrue* incluye a los nobles y los líderes de la sociedad vampírica. Los *Brujah* son vampiros profundamente leales, amantes de la guerra con una gloriosa historia de batallas. Elige uno de estos Clanes para tu personaje y anota la elección en la hoja de personaje.

Brujah

*«El poder no te da la razón. La razón te da el poder.
Joder, no me voy a pasar la eternidad
cediendo ante los corruptos.»*
— Alighieri, Intercesor de 8 Mile

Disciplinas: Celeridad, Potencia, Presencia.

Los vampiros del Clan *Brujah* fueron antaño eruditos y buscadores de sabiduría. Inspiraron la gloria de la antigua Cartago, una poderosa ciudad en la que mortales y vampiros convivían en paz. Sin embargo, la perfidia de los *Ventrue* y los ejércitos de Roma la arrasaron y destruyeron para siempre al Clan *Brujah*. A lo largo de los siglos, las divisiones internas han sacudido el corazón del Clan, cambiando su naturaleza de estoicos filósofos a la de apasionados guerreros. Los *Brujah* ya no son las criaturas que fueron en Cartago.

En las noches actuales, son un feroz grupo de guerreros, de individualistas y de rebeldes impulsados tanto al éxito como al fracaso por sus tempestuosas naturalezas. Sienten las pasiones mortales más profundamente que los otros vampiros, y son dados a atacar primero y preguntar después. Los miembros de este Clan aman tener una causa, y actuarán con gusto contra todo lo que consideren una injusticia. Suelen reunirse en violentas reuniones llamadas *griteríos*, en los que pronuncian apasionados discursos, desafían a sus rivales a combates personales o fomentan el apoyo a cruzadas contra el *status quo*. Nadie mejor que ellos sabe que la capacidad de sentir emociones puede ser también un camino oscuro. Muchos *Brujah* se ven empujados al Frenesí y a la locura si no son capaces de controlar sus pasiones.

Los miembros de este Clan suelen ser Abrazados en el seno de múltiples culturas, regiones y religiones. Nunca han sido muy escrupulosos, pues escogen a sus Chiquillos según el impulso y el deseo que éstos tengan de corregir las injusticias. En cuanto a encajar en el mundo moderno, los *Brujah* suelen hacerlo mejor que muchos Clanes y a menudo adoptan estilos rebeldes: cabezas rapadas, motocicletas, remaches, cazadoras de cuero o camisetas con atrevidos lemas.

Organización: Los *Brujah* con experiencia suelen ser una inspiración para sus compañeros de Clan, aunque se espera de cada uno que sea capaz de demostrar su valía, en lugar de dirigirse a los Antiguos para que les solucionen sus problemas, por lo que la jerarquía del Clan es, cuanto menos, poco definida. Suelen agruparse en facciones filosóficas, a menudo llamándose a sí mismos Idealistas, Individualistas o Iconoclastas. Estos últimos sienten pasión por echar al suelo la estructura social y construir algo nuevo; los Idealistas, en cambio, prefieren resolver los problemas de la sociedad en lugar de empezar de cero. Los Individualistas son más solitarios y trabajan de individuo en individuo en lugar de centrarse en el conjunto de la sociedad.

Debilidad de Clan: Los *Brujah* son extremadamente emocionales, y tienen grandes dificultades para controlar la ira de sus Bestias. Su dificultad para resistirse al Frenesí se incrementa en 2.

Méritos de Clan: Además de los Méritos generales (**ver pág. 35**), los *Brujah* pueden escoger cualesquiera de los siguientes Méritos exclusivos.

Hermanidad (Mérito de 1 punto):

Los *Brujah* son conocidos por dos cosas: su fiero temperamento y su intensa lealtad de Clan. Como miembro del Clan *Brujah* ganas una bonificación de +2 en Pelea, Pelea con Armas y en los ataques a Distancia cuando ataques a un individuo que fue objetivo de otro ataque Físico (Pelea, Pelea con Armas o a Distancia) de un *Brujah* antes en el mismo asalto de combate. Los miembros de la Línea de Sangre Verdaderos *Brujah*, que aparecen en el libro de reglas, no pueden elegir este Mérito.



Ira Ardiente (Mérito de 2 puntos):

El corazón de un Brujah está incandescente de emoción, espoleado por la furia y lleno de una recta furia. Canalizando esta furia, puede gastar una acción sencilla y liberar Ira Ardiente, convirtiendo así sus puños en armas sobrenaturales. Cuando se invoca este Poder, los puños del personaje brillan rojos con un ligero y contenido calor (no puedes comenzar auténticos fuegos con este Poder). Durante la próxima hora, cuando ataques a un enemigo con tus puños desnudos, ganas una bonificación miscelánea de +2 en ese ataque y, si tienes éxito, infliges daño agravado. Puedes finalizar Ira Ardiente en cualquier momento gastando una acción sencilla.

Azote de Alecto (Mérito de 3 puntos):

Cuando otro personaje gasta uno o más puntos de Fuerza de Voluntad para ignorar tu Fascinación o intenta superar tu Majestad, tu Bestia responde con vengativa furia. La cruda fuerza de su rabia desgarrar el espíritu de tu rival, destrozándolo. El objetivo de Azote de Alecto sufre un punto de daño agravado; este daño no puede ni reducirse ni evitarse. Este efecto no requiere una acción o un Desafío para activarse, ni rompe tu Majestad.

Ventruue

«Por muy nobles que sean las exigencias de la lealtad, hay demasiado miedo, dudas y ambiciones en la naturaleza de los Vástagos. Seguramente, la nobleza se define por un cierto tipo de honor, un cierto impulso hacia la supremacía. Pero la constancia no es ni natural ni realista; ¡incluso los perros muerden la mano que los alimenta! Tal es la paradoja de nuestra existencia, la dicotomía entre deseo y realidad, dignitas e implacabilidad, lealtad y auto-consciencia: estos son los distintivos de nuestras noches.»

— A. Graves, Escudero.

Disciplinas: Dominación, Fortaleza, Presencia

Mientras que otros Clanes juegan a la política, estudian filosofía o fomentan las artes, los Ventruue centran sus esfuerzos en la única cosa que importa: el poder. La autoridad fluye por sus venas, y raro es el Ventruue que no siente la necesidad de mandar. Su legado es el de los reyes y reinas, un linaje de soberanos que se remonta a antes del apogeo del Imperio Romano. Consideran que es su derecho divino liderar y moldear el mundo. Esta actitud no se impone sólo a los demás vampiros, sino también a los humanos, entre los que los Ventruue juegan a ser entronizadores y a decidir el destino de los imperios mortales. El Clan valora la *dignitas*, una virtud basada en el honor, la propiedad y el respeto, y quienes siguen sus intrincadas reglas tendrán éxito en este regio Clan.

Son una casta astuta, instruidos y eruditos, tan hábiles con la espada como con la pluma. Conservadores y despiadados, raras veces toman decisiones basadas en las emociones. Todo lo que hacen se valora con respecto a la adquisición de poder,

y sólo los más aptos sobreviven. Saben que la implacabilidad es necesaria para gobernar un Dominio de discólos no-muertos. Los Ventruue han adaptado con facilidad su regia forma de gobierno a las noches actuales. En vez de reyes y emperadores, se han convertido en poderosos directores ejecutivos y controlan imperios de finanzas y negocios en lugar de tierras y siervos. El Clan ha mudado sus intereses hacia la tecnología y el comercio, donde prosperan como lobos en un prado lleno de ovejas indefensas. Para poder mantener la perspicacia del Clan, Abrazan sólo entre quienes han demostrado tener éxito: líderes militares, ejecutivos y ricos inversores se unen a las filas de los no-muertos junto a reyes y reinas.

Organización: Del mismo modo que la realeza mortal, los Ventruue aprenden el pedigrí de su linaje desde el primer día en que son Abrazados, y deben estar siempre listos para recitarlo a la perfección a petición de sus Antiguos. Internamente el Clan funciona con vínculos feudales de lealtad, aunque su naturaleza haya evolucionado desde sus orígenes. Actualmente, los títulos, vasallajes y juramentos de fidelidad se mezclan con contratos mercantiles, adquisiciones y estilos de administración agresiva.

Debilidad de Clan: Los Ventruue tienen gustos peculiares para la sangre. Cada uno de ellos encuentra aceptable sólo un tipo de sangre mortal, y no obtiene sustento de ninguna otra. Cuando un jugador crea un personaje Ventruue, debería hablar con el Narrador para definir qué tipo específico de sangre satisface sus gustos particulares. Debes definir estrictamente un tipo específico de sangre; menos de una de cada 10 personas debería encajar en esa categoría. Esta elección es permanente. La sangre de cualquier otro tipo (incluso la de animales) simplemente no le proporciona sustento alguno. No importa cuánta consuma, su reserva de Sangre no se incrementará y vomitará inmediatamente la sangre ingerida. La sangre de otras criaturas sobrenaturales (como la de otros vampiros) está exenta de esta restricción, y le puede proporcionar sustento al personaje incluso si esa criatura no pertenece al tipo requerido por el Ventruue. Si se lo obliga a alimentarse en un territorio poco conocido, un Ventruue debe gastar una acción adicional de interludio para entrar en partida con la reserva de Sangre llena.

Méritos de Clan: Además de los Méritos generales (ver pág. 35), Los Ventruue pueden escoger cualesquiera de los siguientes Méritos exclusivos:

Aura de Mando (Mérito de 1 punto):

Como la realeza de la sociedad vampírica, el Clan de los Reyes no tolera ninguna desobediencia de los simples peones. Ni los mortales ni los Ghouls pueden resistir tus Poderes de Presencia y Dominación. Cuando tienes por objetivo un mortal al usar Presencia o Dominación, tienes éxito de forma automática; el mortal no puede formar una reserva de Prueba defensiva. Este efecto también se aplica a las Técnicas con prerequisites que incluyan Dominación o Presencia.



Paragón (Mérito de 3 puntos):

Tienes un Criado vampírico que ha jurado servirte dentro de la Jerarquía del Clan. Tu secuaz es un joven Ventrue con una reserva de Sangre de 10 puntos y la habilidad de gastar 1 punto por asalto. Tu secuaz no tiene Fuerza de Voluntad y no puede reintentar Pruebas, pero tiene una reserva de 12 dados para la mayoría de las acciones (tanto ofensivas como defensivas). Cuando se realiza una Prueba de Liderazgo, Intimidación, Armas de Fuego o Academicismo, tu compañero tiene una reserva de 17 dados (en lugar de 12). Además, elige una Disciplina del Clan Ventrue (Dominación, Fortaleza o Presencia); tu Criado tiene 5 puntos en esa Disciplina.

Porte Regio (Mérito de 4 puntos):

Al igual que los dictados de los reyes y reinas de antaño eran instantáneamente obedecidos, tú puedes desatar la fuerza de tu personalidad en un destello de magnificencia. Una vez por sesión de juego puedes usar cualquier Poder de Presencia de forma instantánea, sin gastar una acción. Puedes activar este Mérito antes de tu Iniciativa. Debes pagar el coste normal y realizar las Pruebas normales involucradas en la activación del Poder de Presencia. Porte Real puede usarse para aumentar Poderes estándar, pero no puede usarse junto con Poderes de Antiguo o Técnicas.

Paso cuatro: Asignar Atributos

Los Atributos son una medida de las fortalezas y debilidades de un personaje. Un personaje podría ser fuerte y perceptivo, rápido e inteligente, o astuto y hermoso, todo en función de si el personaje tiene alto el Atributo Físico, Social o Mental.

Recibes puntos gratuitos iniciales en tus Atributos. Primero, decide cuál de los tres Atributos (Físico, Social, o Mental) es más importante, haciendo uno primario, otro secundario y el último terciario, de acuerdo con tu visión del personaje. Un boxeador probablemente tendría el Atributo Físico como primario, mientras que un artista podría situar el Atributo Social como primario, y así sucesivamente.

- Asigna 7 puntos a un Atributo, indicando que es el punto fuerte de tu personaje, o su Atributo primario.
- Asigna 5 puntos a un segundo Atributo, indicando que es el regular de tu personaje, o su Atributo secundario.
- Asigna 3 puntos al último Atributo, indicando que es el punto débil de tu personaje, o su Atributo terciario.

Atributo Físico: El Atributo Físico mide la Fuerza, la Agilidad y la Resistencia generales de tu personaje.

Atributo Social: El Atributo Social describe la apariencia, el encanto y la habilidad de interactuar con los demás. Un personaje con Atributo Social es atractivo, persuasivo y más capaz de convencer a los demás de que hagan lo que desea.

Atributo Mental: El Atributo Mental indica la aptitud general del personaje para la solución de problemas, el aprendizaje, la deducción y la alerta general. Un personaje con un Atributo Mental alto presta atención, es lógico o intuitivo.

Bono de Atributos: Todos los vampiros tienen un máximo de 10 puntos por defecto en cada una de las tres categorías (Físico, Social y Mental). La Generación del personaje (**ver paso seis pág. 11**) proporciona una bonificación de puntos de Atributo que un jugador puede utilizar para aumentar ese máximo en uno o dos Atributos. Con esta guía de iniciación, puedes crear un personaje de Generación Ancilla, lo que garantiza una bonificación de dos puntos de Atributos. Asignar un punto adicional incrementa el potencial máximo de una categoría de Atributos en 1. Ten en cuenta que tu personaje todavía debe comprar el punto con PX con su gasto normal. Con esta bonificación de dos puntos de Atributo, puedes elegir incrementar el máximo de uno de tus Atributos hasta 12 o incrementar el valor máximo de dos de tus Atributos hasta 11.

Cada punto de Atributos adicional cuestan 3 puntos.

Focos de Atributos

Una vez hayas asignado tus puntos iniciales de Atributos, selecciona un Foco para cada Atributo. Estos Focos proporcionan beneficios cuando el personaje hace uso de su área de especialización. Además proporcionan bonificaciones cuando se usan Poderes de Disciplinas tal como se definen en la descripción de cada Poder.

Focos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Focos Sociales: Apariencia, Carisma, Manipulación.

Focos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

Paso cinco: Asignar Habilidades

Las Habilidades representan su experiencia y el entrenamiento. Un personaje con altas Habilidades es culto o posee una gran cantidad de conocimiento sobre el mundo. Un personaje con bajas Habilidades podría ser inocente, estar recluido o carecer de educación. Puedes adquirir hasta 5 puntos de cada Habilidad. Las Habilidades están explicadas en la **pág. 24** de este documento.

Un personaje recibe una cantidad de puntos gratuitos iniciales en sus Habilidades. Asígnalos según estas pautas:

- Escoge una Habilidad y rellena los primeros 4 puntos de dicha Habilidad.
- Escoge dos Habilidades y rellena los primeros 3 puntos de dichas Habilidades.
- Escoge tres Habilidades y rellena los primeros 2 puntos de dichas Habilidades.

- Escoge cuatro Habilidades y rellena el primer punto de dichas Habilidades.

Adquirir puntos adicionales en Habilidades tiene un coste en puntos de Experiencia igual al nuevo nivel de la Habilidad x2.

Lista rápida de Habilidades:

Academicismo	Alerta	Artesanía	Armas de Fuego
Atletismo	Callejeo	Ciencias	Conducir
Cultura	Informática	Empatía	Esquivar
Interpretación	Intimidación	Investigación	Liderazgo
Lingüística	Medicina	Ocultismo	Pelea
Pelea con Armas	Seguridad	Sigilo	Subterfugio
Supervivencia	Trato con Animales		

Campos de estudio

Puedes adquirir algunas Habilidades múltiples veces para reflejar el trasfondo e intereses del personaje. Algunas Habilidades como Artesanía, Interpretación o Ciencias son muy amplias, e incluyen muchos campos de estudio diferentes. Cuando escojas una de estas Habilidades, también debes escoger un campo de estudio dentro de esa Habilidad. Los ejemplos podrían incluir: Artesanía: Caligrafía, Interpretación: Guitarra Clásica, o Ciencia: Ciencia Forense.

Paso seis: Trasfondos (Generación)

En el sexto paso, el jugador selecciona los Trasfondos de su personaje: posesiones especiales y aliados relacionados con la historia del personaje. Debido a que los Trasfondos pueden resultar complejos, hemos elegido subrayar uno en esa guía de iniciación: Generación. La Generación de un personaje refleja la potencia de su Sangre y define su papel dentro de la sociedad vampírica.

Normalmente, podrías seleccionar la Generación de tu personaje entre cinco categorías diferentes: Neonato, Ancilla, Antiguo Aspirante, Antiguo Maestro y Antiguo Luminaria. Para facilitar la creación, tu personaje generado con esta guía de iniciación pertenecerá a la generación intermedia de Ancilla. La información sobre las demás Generaciones se puede encontrar en el manual de reglas completo.

La Generación determina la potencia de la Sangre del personaje. Un vampiro puede gastar Sangre para curar heridas y algunos Poderes requieren Sangre como coste de activación. Un Ancilla tiene una reserva de Sangre de 12 puntos, y puede gastar Sangre al ritmo de 2 puntos por turno.

Generación no puede adquirirse con puntos de Experiencia después de la creación del personaje.

Paso siete: Asignar Disciplinas

Las Disciplinas son los Poderes sobrenaturales de los vampiros. Son el producto de leyendas, y a lo largo de los siglos han dado origen a numerosos mitos vampíricos. Los vampiros pueden convertirse en lobos y murciélagos, pueden moverse más rápido que un simple parpadeo, pueden alzar coches y pueden aguantar grandes cantidades de daño sin sufrir heridas.

Cada vampiro tiene un conjunto de Disciplinas que son “de Clan”, las cuales son inherentes a la Sangre de su Clan. Las Disciplinas de los otros Clanes son más difíciles de aprender y se consideran “fuera de Clan”. Aprender Disciplinas fuera de Clan requiere de un maestro cuya Sangre proporcione normalmente estos Poderes. Un vampiro debe beber un punto de Sangre del maestro para poder aprender el primer punto de una Disciplina que no sea de su Clan. Las Disciplinas se explican en la **pág. 26** de este documento.

Las Disciplinas nativas del Clan Brujah son *Celeridad*, *Potencia* y *Presencia*.

Las Disciplinas nativas del Clan Ventrue son *Dominación*, *Fortaleza* y *Presencia*.

Durante la creación de personaje, un jugador asigna 4 puntos de Disciplinas del siguiente modo:

- Asigna 2 puntos a una única Disciplina de Clan.
- Asigna 1 punto a una de las Disciplinas de Clan restantes del personaje

Cuando escoges el Clan de tu personaje, éste gana acceso a las tres Disciplinas innatas de ese Clan. Después, puedes usar los puntos iniciales de Experiencia (XP) para comprar puntos adicionales en las Disciplinas del Clan.

Con permiso del Narrador, puedes aprender los primeros tres puntos de Disciplinas no nativas, o “fuera de Clan”. Por lo tanto, un Brujah podría comprar la Disciplina fuera de Clan Dominación, mientras que un Ventrue podría comprar la Disciplina fuera de Clan Potencia. Puedes comprar más de una Disciplina fuera de Clan si quieres, pero no puedes comprar más de tres puntos en cualquier Disciplina fuera de Clan durante la creación del personaje.

Adquirir puntos adicionales de Disciplinas de Clan tiene un coste en puntos de Experiencia igual al nuevo nivel de la Disciplina x 3.

Adquirir puntos adicionales en Disciplinas fuera de Clan tiene un coste en puntos de Experiencia igual al nuevo nivel de la Disciplina x 4.

Paso ocho: Comprar Méritos

Los Méritos son ventajas poco comunes o únicas. Cada Mérito tiene un coste específico asociado. Este máximo de 7 puntos incluye cualquier Mérito comprado con anterioridad durante

el proceso de creación (como Méritos específicos del Clan). Tu personaje nunca puede tener más de 7 puntos de Méritos.

Puedes comprar Méritos después de haber comenzado a jugar con el personaje, siempre que en la descripción del Mérito no se especifique que sólo pueda adquirirse durante la creación de personaje (aun así, nunca debes exceder el límite de 7 puntos en Méritos). Los Méritos se explican en la **pág. 35** (generales), **pág. 6** (Brujah) y **pág. 8** (Ventrue) de este documento.

Defectos

Utilizando el manual completo de **Vampiro: La Mascarada**, un personaje puede ganar puntos adicionales de Experiencia escogiendo hasta 7 puntos de Defectos. Estos puntos se añaden después a los puntos de Experiencia totales del personaje. Sin embargo, para simplificar, los Defectos no están incluidos en este documento.

Paso nueve:

Gastar los puntos de Experiencia

Como se indicó en el paso 2, tu personaje comienza con 30 puntos de Experiencia iniciales. Tu Narrador puede conceder más de los 30 normales si quiere incluir en su crónica personajes más experimentados. Puedes haber gastado algunos de estos puntos en algunos de los anteriores pasos de la creación del personaje. Cualquier remanente inicial de puntos de Experiencia deben gastarse ahora.

Tabla de Experiencia: Ancilla

RASGO	COSTE
Atributo	3 PX cada uno
Habilidad	Nuevo nivel x 2 PX
Disciplina de Clan	Nuevo nivel x 3 PX
Disciplina no de Clan	Nuevo nivel x 4 PX
Mérito	Tantos PX como cueste el Mérito
Recuperar Humanidad perdida	10 PX cada uno

Paso diez: Toques finales

¡Enhorabuena! Tu personaje está terminado. Ahora anota los Rasgos derivados de tu personaje y estarás listo para jugar. Los Rasgos derivados son aquéllos que se calculan a partir de otras estadísticas de tu hoja de personaje. Incluyen los niveles de Salud de tu personaje, Fuerza de Voluntad y Humanidad.

- Todos los personajes comienzan con 9 niveles de Salud, tres cuadros en cada uno de estos tres niveles: Saludable, Herido e Incapacitado. Si tienes Fortaleza, puedes tener más cuadros de Salud; anótalo si es aplicable.
- Todos los personajes comienzan con 6 puntos permanentes de Fuerza de Voluntad. Algunos Méritos pueden cambiar este valor, dependiendo de la situación. Anótalo si es aplicable.
- Todos los personajes comienzan con cinco puntos de Moralidad.
- La Iniciativa de tu personaje es igual al más alto de sus Atributos Físicos o Mentales.

Conforme juegues con tu personaje, ganarás más puntos de Experiencia. Puedes usarlos para mejorar tu hoja de personaje. Sigue gastando estos puntos de acuerdo a los costes indicados en la tabla anterior. ¡Que te diviertas!

Sistemas

Teatro de la Mente es una juego narrativo de vampiros y mortales, una historia de oscuridad y luz que proporciona a los jugadores la oportunidad de involucrarse directamente en la milenaria tradición de la narración colaborativa, pero con un giro moderno. Los jugadores asumen el rol de un vampiro inmortal que busca sobrevivir, incluso medrar, en una compleja sociedad oculta bajo la nuestra. Los Narradores guían la trama del juego, creando aventuras y concibiendo los eventos a los que se enfrentarán los personajes durante una sesión de juego.

Las reglas de un juego definen las acciones que los personajes pueden realizar y cómo de efectivas son en la práctica. Esta guía de iniciación proporciona las reglas básicas de **Vampiro: La Mascarada** en su forma más simple. Puede encontrar que algunos de las reglas y Poderes presentados aquí no son exactamente los mismos que los que aparecen en el libro; la diferencia es deliberada, para ayudar a los nuevos jugadores a comprender los conceptos básicos. En cualquier caso, las reglas presentadas en el libro básico son el recurso principal a la hora de arbitrar; la guía de iniciación es sencillamente una guía simplificada para empezar a jugar de forma rápida y fácil.

Resolver Pruebas

Cuando un personaje intenta una acción difícil, como dar un puñetazo a alguien o moverse sigilosamente, debe superar una Prueba con el Narrador (o, en algunos casos, otro jugador) para determinar si tiene éxito en esa acción. Las Pruebas se resuelven jugando a piedra, papel o tijera. Todas las Pruebas realizadas para completar una única acción son parte del mismo Desafío. Hay dos tipos de Desafíos: estáticos y enfrentados. Los Desafíos estáticos son Pruebas realizadas contra el Narrador. Los Desafíos enfrentados son Pruebas realizadas contra otro jugador o contra un personaje no jugador (PNJ).

- Piedra: Vence a tijeras y empata con roca.
- Papel: Vence a roca y empata con papel.
- Tijeras: Vence a papel y empata con tijeras.

Por eso, si ganas una Prueba de piedra, papel o tijeras, ganas el Desafío. Si empatas, comparas tu reserva de Prueba de ataque con la reserva de Prueba de defensa de tu objetivo. Si tu reserva es mayor que la del defensor, tienes éxito; si no, fallas. Si pierdes la Prueba, pierdes el Desafío.

Desafíos estáticos

Un Desafío estático se usa para resolver escenarios sencillos que no involucren a otros personajes. El Narrador define la naturaleza de un Desafío estático y le asigna una puntuación de dificultad entre 5 (fácil) y 30 (muy difícil). Todas las reservas de Pruebas estáticas se determinan utilizando la siguiente fórmula: $\text{Atributo} + \text{Habilidad} + \text{bonificación miscelánea} = \text{reserva de Prueba}$. La bonificación miscelánea representa las

bonificaciones añadidas que recibes por equipo, otros personajes, Méritos, Disciplinas u otros factores ambientales.

Los Desafíos enfrentados resuelven conflictos entre individuos con objetivos distintos. Un Desafío enfrentado tiene lugar siempre que el objetivo de un Desafío es otro personaje o un objeto que esté bajo su control directo de otro personaje. Todo Desafío enfrentado incluye un “atacante” y un “defensor”: términos usados para identificar quién actúa en contra de quién, incluso a pesar de que el Desafío enfrentado no implique un ataque físico que pueda causar daño.

Paso uno:

Definir el Desafío y tus condiciones de victoria

Cuando llesves a cabo un Desafío enfrentado, indica qué personaje deseas a qué personaje deseas tener por objetivo (debe ser alguien a quien puedas ver en este momento) y anuncias tu condición de victoria como, por ejemplo: un puñetazo, usar un Poder o tratar de intimidarlo. Si ganas el Desafío, tu condición de victoria tiene lugar.

Mirada y Foco

Muchas Disciplinas requieren que el objetivo haya centrado su atención en el usuario del Poder. Estos Poderes no requieren contacto visual, pero sí la atención del individuo que se desea controlar. Cualquiera que haya centrado su atención en ti es un objetivo viable para los Poderes que requieren Mirada o Foco. Si se están usando Poderes sobrenaturales para que prestes atención a dos personajes distintos a la vez, puedes mirar a uno y a otro de forma alternativa o moverte a un lugar desde el que puedas ver a ambos.

Paso dos:

Determinar la reserva de la Prueba de ataque

Todas las reserva de Pruebas y Desafíos enfrentados de ataque usan esta fórmula: $\text{Atributo} + \text{Habilidad} = \text{reserva de Prueba}$. El Atributo y la Habilidad deberían reflejar el tipo de ataque; por ejemplo, el Poder de Presencia Encantamiento añade los Rasgos Sociales del personaje y la Habilidad Liderazgo.

Paso tres:

Determinar la reserva de la Prueba de defensa

El tipo de Desafío (Físico, Social o Mental) determina la reserva de Prueba del objetivo. Sin embargo, ten en cuenta que las reservas defensivas para los ataques Mentales y Sociales son diferentes que las reservas de Pruebas de defensa Física. Mientras que en el caso de la defensa Física la Habilidades sirven de apoyo, en los Desafíos Mentales y Sociales es la Fuerza de Voluntad actual la que determina cómo de bien puede resistir un personaje.

- *Defensa Física:* $\text{Atributo Físico} + \text{Habilidad} + \text{modificador misceláneo} = \text{reserva de Prueba}$. Ten en cuenta de nuevo que la Habilidad elegida debería reflejar un tipo de defensa apropiado contra el ataque; para evitar un tiro, un personaje podría usar Esquivar.

- *Defensa Mental / Social*: Atributo Social o Mental + Fuerza de Voluntad + modificador misceláneo = reserva de Prueba

Ten en cuenta que las reservas de defensa usan la puntuación actual de Fuerza de Voluntad de tu personaje. Por tanto, cuanto más Fuerza de Voluntad gastes en repetir Pruebas, más vulnerable te volverás en los Desafíos Sociales y Mentales. ¡Gasta tu Fuerza de Voluntad sabiamente!

Paso cuatro: “Piedra, papel, tijeras”

A continuación, juega una mano de “piedra, papel, tijeras” con el jugador del objetivo.

Ganar la Prueba

Si ganas directamente la Prueba de “piedra, papel, tijeras”, ganas la Prueba y deberías comprobar si has obtenido un éxito excepcional (ver más adelante).

Perder la Prueba

Si pierdes la mano de “piedra, papel, tijeras” fallas, y tu objetivo no resulta afectado.

Empatar la Prueba

En un empate, compara tu reserva de ataque con la reserva de defensa del objetivo. Si tu reserva es mayor que la del defensor, ganas el Desafío. Si no es así, lo pierdes. No es posible obtener un éxito excepcional si empatas: debes ganar directamente la Prueba para obtener un éxito excepcional.

Éxito excepcional

Un éxito excepcional te otorga una bonificación además de haber ganado el Desafío. Los ataques que causen daño y en los que hayas obtenido un éxito excepcional infligen un punto adicional de daño. Los Poderes sobrenaturales a menudo incluyen bonificaciones específicas al obtener un éxito excepcional.

Si tu reserva de ataque es mayor que la reserva de defensa de tu objetivo y has ganado todas las Pruebas implicadas en el Desafío, incluyendo todas las repeticiones de Prueba, logras un éxito excepcional. Si pierdes o empatas alguna de las Pruebas implicadas en este Desafío o si tu reserva de ataque

es igual o inferior a la de tu oponente, no obtienes un éxito excepcional (aunque sí una victoria normal).

Ten en cuenta que sólo el atacante puede obtener un éxito excepcional. No es posible obtener un éxito excepcional si empatas: debes ganar directamente la Prueba para obtener un éxito excepcional.

Paso cinco: Repeticiones

El perdedor de un Desafío enfrentado puede decidir repetir el Desafío y realizar otra Prueba contra su oponente. Hay dos forma estándar de repetir una Prueba: gastar Fuerza de Voluntad o sobrepujar. Algunos Méritos o Poderes también te conceden reintentos, pero son excepciones.

Gastar Fuerza de Voluntad

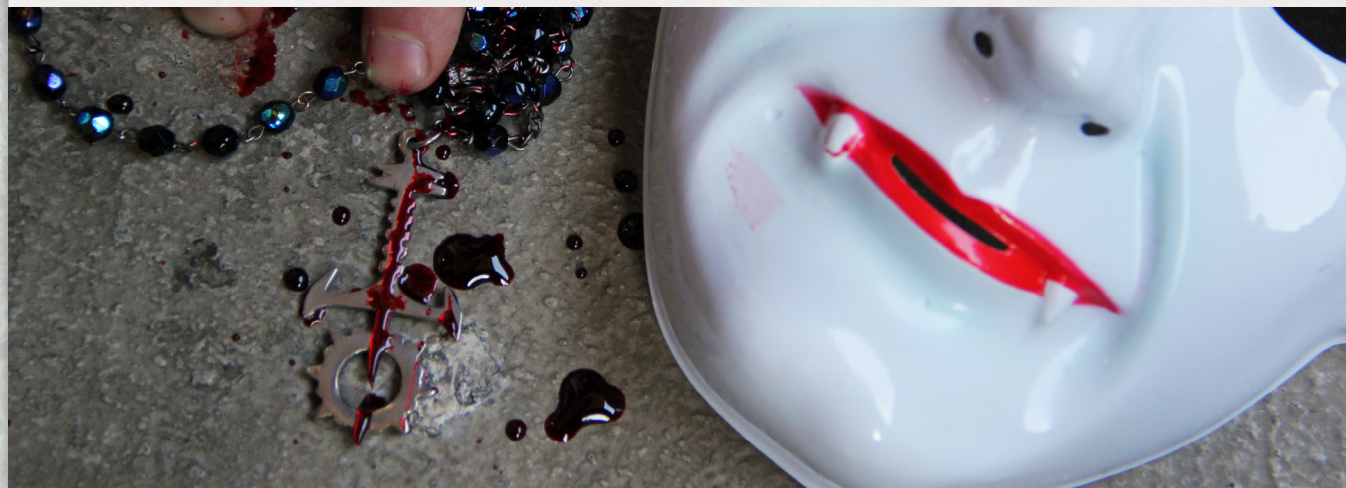
Si un personaje pierde una Prueba, puede gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para repetir la Prueba. Sólo el perdedor puede hacer esto (sin importar si era el atacante o el defensor). Los resultados de la segunda Prueba son definitivos. Durante una repetición, ambos personajes usan las mismas reservas de Prueba que usaron en el Desafío inicial. Gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para un reintento reducirá tu habilidad de resistir futuros Desafíos Mentales y Sociales, pero no reducirá las reservas del jugador en el Desafío que ahora mismo está repitiendo.

Sobrepujar

Si tu reserva de Prueba es igual o superior al doble de la reserva de tu oponente, obtienes una repetición gratis. Ésta es una excepción a la regla que impide que haya más de una repetición en un Desafío enfrentado. La repetición de sobrepuja y la de Fuerza de Voluntad pueden usarse en cualquier orden.

Segundos intentos en ataques fallidos

Si marcas como objetivo a alguien usando un Desafío Físico enfrentado y fallas puedes volver a intentarlo en la siguiente ronda de Iniciativa. Si marcas como objetivo a alguien usando un Desafío Social o Mental enfrentado y fallas, el objetivo es inmune a tu Poder o acción durante los próximos 10 minutos. Ten en cuenta que esta inmunidad sólo afecta al Poder o acción que se usó, y no la totalidad de una Disciplina.





Combate y escenas dinámicas

El combate en el Teatro de la Mente es más temático y cinematográfico que hiperrealista. Estas reglas priorizan la velocidad, la flexibilidad y la comodidad por encima del realismo. Mientras que algunos conflictos pueden ser resueltos realizando uno o dos Desafíos enfrentados (tal y como se describía antes). Éstas son “escenas dinámicas”. En un conflicto extendido entre dos jugadores, el Narrador debería usar el sistema de escenarios complejos, determinando Iniciativa, asaltos y turnos.

Midiendo el tiempo

- **Iniciativa:** La Iniciativa es la unidad de medida más pequeña en un combate. Determina el orden en el que los personajes realizan sus acciones en un asalto. La Iniciativa de un personaje es igual a su Atributo Físico o Mental, el que sea mayor de ellos. Si dos o más personajes tienen la misma Iniciativa, el orden de acción queda determinado de acuerdo a quién tiene un mayor Atributo Mental, después Físico y luego Social. Si los tres son iguales, entonces el Narrador debería determinar de forma aleatoria quién actúa primero.
- **Asalto:** Cada personaje puede realizar dos acciones, una estándar y una sencilla, por asalto en su Iniciativa. El personaje con la mayor Iniciativa actúa primero, y el resto de personajes actúa según el orden establecido por la Iniciativa hasta que todos los personajes han llevado a cabo sus acciones. En cuanto han actuado todos los personajes, finaliza el asalto.
- **Asaltos de Celeridad:** El asalto inicial de combate se denomina *asalto de acción gratuita*. Aparte, algunos personajes tienen la habilidad de actuar más de una vez por turno. Estas acciones adicionales se resuelven tras el asalto de acción gratuita, en asaltos de Celeridad especiales. En cuanto se han resuelto todos los asaltos de Celeridad, el turno actual finaliza y empieza otro nuevo.
- **Turno:** Los escenarios complejos se resuelven mediante una serie de turnos. Cada turno incluye al menos un asalto de acciones (el asalto de acción gratuita) y también incluye cualquier asalto de Celeridad que tenga lugar. Sin importar la cantidad de asaltos de Celeridad (o la falta de ellos), un turno representa más o menos tres segundos de tiempo, durante los cuales se desarrolla el combate.

Acciones

Cada personaje puede realizar dos acciones, una estándar y una sencilla, por asalto en su Iniciativa.

Acción estándar: Cualquier acción que requiera la completa atención de tu personaje, es una acción estándar. Las acciones que requieren un Desafío (ya sea estándar o enfrentado) son siempre acciones estándar, incluso si tu objetivo no se resiste. Si decides no realizar tu acción estándar, obtienes una acción sencilla adicional en su lugar.

Acción sencilla: Una acción sencilla que tu personaje puede hacer sin necesidad de recurrir a un Desafío. Ejemplos de acciones sencillas incluyen alcanzar un arma, usar un Poder sobrenatural sobre ti mismo o correr tras una esquina. Ten en cuenta que no puedes renunciar a tu acción sencilla para obtener otra acción estándar. Ten en cuenta que no puedes renunciar a tu acción sencilla para obtener otra acción estándar.

Movimiento

Puedes usar una acción sencilla o una estándar para moverte hasta tres pasos. Si usas tanto tu acción estándar como la sencilla para moverte, puedes hacerlo hasta seis pasos en tu Iniciativa. Intentar moverse saltando, escalando, nadando o de cualquier otro modo poco habitual a menudo requiere un Desafío estático. Por ejemplo, escalar un acantilado empinado requiere de una acción estándar para moverse tres pasos y puede requerir de un Desafío estático.

Orden de las acciones

Paso uno: Mediación

Los jugadores que intenten crear una escena dinámica pueden decidir acordar un resultado en vez de usar las mecánicas de juego para resolver un Desafío. Si todos los jugadores acuerdan un resultado que apruebe el Narrador, entonces éstos finalizarán el escenario complejo y se reintegrarán a la partida lo antes posible. Si los jugadores no pueden llegar a un acuerdo sobre el desenlace, entonces debes proceder con el siguiente paso. Es posible que los jugadores resuelvan esta mediación sin intervención del Narrador, pero si hay algún desacuerdo el Narrador actuará como árbitro.

Paso dos: Valoración del Narrador

Inicialmente, el Narrador congela la escena y determina qué está ocurriendo. El Narrador analiza con los jugadores qué es lo que sucede para determinar qué personajes se verán implicados directamente en la escena.

Paso tres: Orden de acciones

Cuando empieza el combate, el Narrador determina qué acción inició el combate y la resuelve. En cuanto se ha resuelto esta primera acción, el Narrador determina la Iniciativa y pregunta por orden a cada jugador que describa sus acciones estándar y sencillas, basándose en la Iniciativa del personaje en el asalto. El juego la acción se desarrolla según el orden de Iniciativa, de mayor a menor, hasta que todos los personajes hayan tenido la oportunidad de actuar.

En cuanto todos los personajes hayan actuado, empieza un nuevo asalto. Cuando hayan acabado todos los asaltos, empieza un nuevo turno. Recuerda que durante los asaltos de Celeridad un personaje sólo puede realizar acciones Físicas. Puedes moverte, atacar o activar un Poder Físico, pero no puedes dedicarlos a Desafíos Mentales o Sociales.

Acción sorpresa

Si tu personaje empieza un combate, puedes realizar una acción (ya sea estándar o sencilla) fuera del orden de Iniciativa. Esta acción sorpresa se resuelve de forma inmediata. El resto de tus acciones se resuelve normalmente, en tu orden de Iniciativa.

Retrasar tus acciones

Puedes decidir retrasar tus acciones hasta después de que actúe otro personaje o hasta que se dé una situación concreta. Cuando escoges retrasar tus acciones puedes actuar en cualquier momento del orden de Iniciativa de ese asalto. Si retrasas tus acciones hasta que llegue la Iniciativa natural de otro personaje, el personaje actuando según su Iniciativa natural actúa primero. Si dos o más personajes retrasan sus acciones hasta el mismo momento en un asalto, el personaje con la Iniciativa más alta actúa primero.

Puedes usar una acción y atrasar la otra hasta más tarde en el mismo asalto. Si decides no emprender ninguna acción en un asalto, tu Iniciativa se incrementa en 5 para el siguiente asalto en el cual tengas acciones. Sólo obtienes esta bonificación si no realizas ninguna de tus dos acciones. Esta bonificación no es acumulativa.

Tipos de ataque

Los escenarios complejos dan lugar a que se den múltiples tipos de ataque Físico. Los ataques Físicos también pueden aumentarse con maniobras de combate: estilos de lucha complejos que pueden proporcionar ventajas, pero requieren gastar Fuerza de Voluntad para usarlos.

Ataques Físicos

Ataque sin armas: Los ataques sin armas causan un punto de daño. Para infligir un ataque sin armas debes estar a menos de dos pasos de tu objetivo.

Ataque con armas: Los ataques sin armas causan un punto de daño. Para infligir un ataque sin armas debes estar a menos de dos pasos de tu objetivo.

Ataque con arma arrojadiza: Los ataques sin armas causan un punto de daño. Para infligir un ataque sin armas debes estar a menos de diez pasos de tu objetivo.

Ataque con armas de fuego: Si tu personaje tiene un Foco en Astucia, puedes usar tu Atributo Mental en vez del Atributo Físico cuando hagas un ataque a distancia. Por defecto, un ataque con armas de fuego inflige dos puntos de daño.

Morder

Un vampiro puede extender sus colmillos y usar una acción estándar para morder a un oponente bajo Presa, escogiendo extraer sangre o atacar e infligir daño agravado. No es posible alimentarse y dañar al mismo tiempo. Morder para causar daño convierte el daño normal de pelea del personaje en *daño agravado*. Morder para alimentarse no causa daño a los vampiros, pero drena un punto de Sangre por acción estándar usada para alimentarse. Extraer Sangre de esta forma causa daño a los mortales, infligiendo dos puntos de daño normal por punto de Sangre drenado de una víctima mortal.

Maniobras de combate

Una Maniobra de combate es un movimiento en una pelea que te proporciona una ligera ventaja sobre tu contrincante. Cuando quieras hacer algo con maña o realizar un ataque que haga algo más que daño, debes usar una Maniobra de combate. Para usar una Maniobra de combate debes declarar qué Maniobra estás usando y gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad antes de que se haga la Prueba. Un personaje sólo puede activar una Maniobra de combate por asalto.

- Si tienes el Foco de Fuerza, puedes realizar una de las siguientes Maniobras una vez por combate sin gastar Fuerza de Voluntad: Presa, Atravesar el Corazón, Derribar o Desarmar.
- Si tienes el Foco de Destreza, puedes realizar una de las siguientes Maniobras una vez por combate sin gastar Fuerza de Voluntad: Desarmar, Desenfundado Rápido o Lucha a Ciegas.

La mayoría de acciones Sociales y Mentales no pueden beneficiarse de las Maniobras de combate, pero hay algunas excepciones. La siguiente lista de Maniobras de combate está destinada a usarse con esta guía de iniciación; encontrarás más Maniobras de combate en el libro de reglas completo.

- **Atravesar el Corazón:** Reduce tu reserva de ataque en 3 cuando uses esta Maniobra. Si las heridas de tu oponente se encuentran en la categoría Incapacitado (normalmente los 3 últimos niveles de Salud), puedes usar este ataque para Atravesarle el Corazón. Los mortales mueren de forma instantánea. Los vampiros a los que se les atraviesa el corazón con un arma que posee la cualidad Estacante caen en Letargo hasta que ésta es retirada.
- **Desarmar:** Reduce tu reserva de ataque en 2 cuando uses esta Maniobra. Si tienes éxito en el Desafío, obligas a que tu objetivo deje caer un objeto. Si tienes un Foco en Destreza y una mano libre, puedes decidir acabar sujetando el objeto.
- **Desenfundado Rápido:** Desenfundas un arma u otro objeto pequeño que lleves contigo sin usar una acción sencilla.

• **Lucha a Ciegas:** Usa esta Maniobra para atacar a un oponente al que no puedes ver. Si no, tu ataque fallará automáticamente.

• **Presa:** Reduce tu daño en 3 cuando uses esta Maniobra. Mientras esté sometido a la Presa, un objetivo no puede moverse ni realizar una acción Física. Un objetivo puede escapar de una Presa usando una acción sencilla para realizar y ganar un Desafío de Pelea o Pelea con Armas contra el apresador.

Ataques Mentales y Sociales

Si fallas en un ataque Social o Mental, el objetivo y cualquiera que lo haya presenciado se dará cuenta de lo que ha pasado dentro de sus límites de comprensión. Por ejemplo, si fallas en un intento de usar Encantamiento, un segurata al que tengas por oobjetivo sentirá un ligero escalofrío y pensará que eres un poco raro. Un mortal que conozca a los vampiros (como un Ghoul o un cazador) podría darse cuenta de que has intentado usar un Poder sobrenatural con él, pero puede no saber de cuál se trata, a menos que tenga el conocimiento o la experiencia adecuadas. Otro vampiro

se daría cuenta de que has intentado usar un Poder con él y seguramente será capaz de adivinar cuál, si tiene el conocimiento o la experiencia adecuadas. Si la fuente de un Poder sobrenatural no se encuentra dentro de la línea de visión, los personajes que se den cuenta del Poder sabrán de qué dirección provenía.

Máximo de ataques por asalto

Como se resaltaba antes, los turnos de combate se dividen en asaltos individuales que comienzan con un asalto gratuito, seguidos de cada asalto de Celeridad hasta que se han completado todas las acciones de los personajes.

Sin embargo, durante cada asalto, un personaje sólo puede ser objetivo de un número limitado de ataques.

- Un ataque Social.
- Un ataque Mental.
- Hasta dos ataques Físicos.



Salud y daño

Cada personaje tiene al menos 9 niveles de Salud, divididos entre tres categorías de heridas. Sano, Herido e Incapacitado. Cuando tu personaje sufre daño, primero debes marcar tus niveles de Salud Sano, luego los niveles Herido y por último los niveles de Incapacitado.

Estos niveles representan el estado general de la Salud de tu personaje de la forma siguiente:

- **Sano:** Siempre que no tengas marcado ningún punto en tu casillas de Herido o Incapacitado (tres heridas o menos), puedes operar de forma normal.
- **Herido:** Si tienes una o más heridas en tu casilla de Herido, estás Herido. No hay ninguna desventaja mecánica inmediata por estar Herido, pero algunos ataques funcionan de forma más eficiente sobre personajes Heridos.
- **Incapacitado:** Si tienes uno o más puntos marcados en la casilla de heridas de Incapacitado, estás Incapacitado. Los personajes Incapacitados pierden su acción sencilla cada asalto hasta que sanen todos sus niveles de Salud de Incapacitado.

Enfocados en Resistencia

Los personajes enfocados en Resistencia no sufren ninguna penalización por estar en la casilla de Incapacitado. Los ataques que tienen un gran efecto sobre personajes Heridos o Incapacitados no son bloqueados por el Foco de Resistencia.

Tipos de daño

- **Daño normal:** El daño normal proviene de ataques que cortan, atraviesan o golpean a tu oponente. A menos que se diga lo contrario, asume que tus ataques causan daño normal.
- **Daño agravado:** Algunas criaturas sobrenaturales son especialmente vulnerables a cierta clase de ataques. Los vampiros son especialmente vulnerables al fuego y la luz solar, mientras que los hombres lobo son famosos por su vulnerabilidad ante las armas de plata. Cuando un personaje es golpeado por un ataque ante el que es particularmente vulnerable sufre daño agravado.

Horas de luz

Los vampiros duermen durante el día. Al amanecer, un vampiro debe o caer en un sueño profundo o gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Si el vampiro gasta un punto de Fuerza de Voluntad puede permanecer despierto y activo durante una hora. La Fuerza de Voluntad gastada de esta forma no puede recuperarse hasta que se ponga el Sol. Un

vampiro expuesto a la luz solar sufre entre 1 y 5 puntos de daño agravado por turno. Meter tu mano en un rayo de Sol causa 1 punto de daño agravado. Estar de pie bajo el Sol en un día claro causa 5 puntos de daño por turno. Los Poderes vampíricos como Fortaleza no reducen la cantidad de daño que los vampiros sufren por la exposición a la luz solar.

Estacamiento

Si tienes un arma con la cualidad Estacante puedes intentar estacar a un vampiro si ésta está Incapacitado. Estacar requiere que uses la Maniobra de Combate Atravesar el Corazón. Impone una penalización de -3 a tu reserva de Prueba de ataque, pero si tiene éxito, el objetivo cae en un Letargo inducido por el daño hasta que la estaca sea retirada. Los vampiros estacados despiertan automáticamente cuando la estaca es extraída, a menos que también carezcan de niveles de Salud.

Normalmente, no es posible usar la Maniobra de Combate Atravesar el Corazón a menos que el objetivo esté dentro de la casilla de heridas Incapacitado, pero un vampiro que esté en Letargo, dormido o indefenso de cualquier otra forma, puede ser estacado con permiso del Narrador.

Letargo

Cuando a un vampiro no le quedan niveles de Salud y sufre uno o más puntos de daño, cae en Letargo. Los vampiros en Letargo parecen mortales muertos. Mientras está en Letargo, un personaje está inconsciente de forma efectiva y no puede percibir su entorno. Cualquier vampiro en Letargo al que se le dé al menos un punto de Sangre de un vampiro que sea tres Generaciones menor, despierta automáticamente de su Letargo. Recuerda que este requisito se calcula comparando Generación numérica, no comparando puntos del Trasfondo Generación.

Curación

Los vampiros no sanan de forma natural. Gastar un punto de Sangre permite a un vampiro sanar un punto de daño normal de forma instantánea. Sanarse no requiere una acción y puedes sanarte en cualquier momento (incluso si no es tu Iniciativa). Cada punto de Sangre gastado sana una herida normal.

Para sanar daño agravado, un vampiro debe gastar tres puntos de Sangre justo antes de echarse a dormir. Cuando despierta al siguiente atardecer, sana un punto de daño agravado. En condiciones normales, no es posible sanar más de un punto de daño agravado por día.

Muerte

Los personajes vivos mueren si no les quedan niveles de Salud y sufren tres o más puntos de daño. Además, un personaje vivo al que se deja inconsciente por daño morirá en



5 turnos a menos que sea atendido por un personaje con la Habilidad Medicina. Los personajes enfocados en Resistencia sobrevivirán hasta 10 turnos sin atención médica.

Los vampiros son más difíciles de matar. Para destruir permanentemente a un vampiro, debes dañar todos los niveles de Salud del objetivo, empujarle al Letargo y cortar su cabeza o destruir su cuerpo. Para cortar la cabeza de un vampiro, debes usar todo un asalto de acciones (consumiendo tanto tu acción sencilla como estándar). Para destruir el cuerpo de un vampiro sin decapitarlo, debes exponerlo a una situación dañina o infligirle significativos traumas contundentes a lo largo de 3 turnos completos. Los tres turnos necesarios para matar a un vampiro de esta forma no tienen por qué ocurrir de forma consecutiva, pero deben tener lugar en menos de 10 minutos.

Fuerza de Voluntad

Fuerza de Voluntad representa los impulsos internos, la competencia y la fuerza espiritual del personaje. La Fuerza de Voluntad se mide tanto por su puntuación permanente como en puntos temporales. Un jugador gasta Fuerza de Voluntad temporal para resistir Poderes Mentales y Sociales entre otras cosas. Aunque este gasto disminuye la puntuación de Fuerza de Voluntad actual del personaje, no disminuye el máximo de puntos que puede poseer.

Recuperar Fuerza de Voluntad

Al comienzo de cada sesión, tu personaje comienza con su valor máximo de Fuerza de Voluntad siempre que haya tenido un día completo de descanso antes de comenzar la sesión. Durante el curso del juego, la Fuerza de Voluntad gastada se recupera mediante interpretación.

A expensas de los jugadores: Cuando otro jugador te impresiona con su actuación, puedes premiarle reponiendo toda la Fuerza de Voluntad gastada por el personaje. Un personaje sólo puede beneficiarse de una reposición mediante este método vez por noche.

A expensas del Narrador: Cuando el Narrador reconoce que un jugador está interpretando bien a su personaje, puede elegir reponer parte o toda la Fuerza de Voluntad gastada por el personaje.

La Fuerza de Voluntad no puede reponerse durante un combate. Si un jugador o Narrador intenta recompensar a un personaje por las acciones realizadas durante un combate, la Fuerza de Voluntad se repone en el momento en que la escena de combate termine.

Humanidad

Uno de los temas más importantes del juego de rol de Vampiro es la lucha del no-muerto para retener su alma y resistir a la degradación de la Bestia. La Moralidad Humanidad mide la empatía innata de un vampiro. Según degenera, el vampiro pierde la habilidad de crear vínculos emocionales y significativos con los demás. Su control sobre la Bestia disminuye y su próximo Frenesí bien podría significar que se rinda por completo a la Bestia.

Por esto es extremadamente importante usar la Moralidad de una forma consistente y dramática. Si el Narrador permite a los personajes (a veces literalmente) librarse de un asesinato, la tragedia de la existencia vampírica se diluye y la historia sufre.

Puntuación de Humanidad

5 – Normal: El vampiro puede ser fácilmente confundido con un humano normal.

4 – Distante: El vampiro es un poco pálido, algo extraño y es fácil que llame la atención por ser “alguien raro”.

3 – Insensible: El vampiro ha perdido el contacto con muchas cosas que hacen a alguien parecer humano. No siempre recuerda respirar o parpadear, y ya no siente una empatía instintiva hacia los demás.

2 – Bestial: El vampiro ya no comprende lo que significa ser humano. Es de tacto frío, rara vez parpadea o recuerda actuar como si estuviera viva, y está en batalla constante con la Bestia.

1 – Horrible: El vampiro desdén la compasión y otras emociones débiles, tiene un aspecto pálido y aterrador y es claramente evidente que es un miembro de los no-muertos.

La Bestia

La Bestia está llamando, arañando la puerta. Está hambrienta, ansiosa, tentando y retorciendo las percepciones del vampiro. Susurra, «el asesinato está justificado, es hasta necesario», «aquí hay uno que lo merece», «ése estaría mejor muerto». Un poco aquí, un poco allá, la Bestia cincela la ética y la razón del vampiro hasta que algo se rompe y la Humanidad del vampiro se degrada.

Al final, todos los vampiros son criaturas sobrenaturales, cadáveres animados que subsisten a base de preñar a otros. El vampirismo reduce la capacidad de un individuo para sentir emociones positivas, desgastando lentamente su compasión, empatía, y la habilidad de distinguir el bien y el mal. Con impulsos humanos y deseos retorcidos por una furiosa Bestia que exige sobrevivir a cualquier precio, los vampiros deben aferrarse a sus creencias. Si pierden ese tenue hilo del que pender, la Bestia ganará y la personalidad del vampiro quedará completamente destruida. El vampiro entrará en un frenético e increíblemente violento estado conocido como Wassail, y nunca recuperará la lucidez.

Sin embargo, un vampiro no puede ignorar el hecho de que es un monstruo. Incluso un vampiro con una alta Humanidad siente la Bestia dentro de él, arañando su espíritu y exigiendo sangre. Según la Humanidad del vampiro se erosiona, se torna hastiado e indiferente. Puede incluso perseguir de forma activa actos progresivamente más depravados para sentir algo. Con escaso recuerdo de la guía de su Humanidad, el comportamiento de un vampiro se torna cruel en extremo, absolutamente degenerado y monstruosamente

predatorio. Se convierte en un faro de maldad, y aquellos cerca de él, no-muertos y mortales por igual, se sienten intensamente desconcertados, ya que algo extraño y terrible se mueve entre ellos.

Rasgos de la Bestia

Cuando un vampiro comete un pecado, acumula Rasgos de la Bestia. Estos Rasgos de la Bestia indican el control actual de su Bestia sobre sus acciones. Cuando se activa con ciertos estímulos o motivaciones, la Bestia trata de tomar el control, intentando forzar que el vampiro entre en Frenesí. Si un vampiro pasa todo un día durmiendo, su Bestia es apaciguada de vuelta a una relativa calma y todos sus Rasgos de la Bestia desaparecen.

Ganando Rasgos de la Bestia

Cada vez que tu personaje comete un pecado, ganas un número Rasgos temporales de la Bestia igual al nivel del pecado. Es posible mitigar el número de Rasgos de la Bestia que gana tu personaje cuando se comete un pecado realizando un Desafío de degeneración (ver más abajo).

Ten en cuenta que los Rasgos de la Bestia son acumulativos. A lo largo de una noche podrías ganar 2 Rasgos de la Bestia por un pecado y 1 Rasgo de la Bestia más por un segundo pecado. En este caso, tendrías un total de 3 Rasgos de la Bestia.

NIVEL DE PECADO	DESCRIPCIÓN
1	Herir a otro: Has herido de forma significativa a otro individuo, física, mental o económicamente, de una forma que le llevará semanas recuperarse.
2	Lesión permanente: Has dañado a otro individuo de una forma que le llevará años superar (si es que logra hacerlo).
3	Matar: Has matado a otro individuo.
4	Asesinato múltiple: Has matado a más de un individuo.
5	Actos atroces: Has cometido actos inhumanos que no pueden excusarse.

Cuando un personaje comete un pecado fuera de un combate, gana los Rasgos de la Bestia descritos arriba. Durante una escena de combate, el Narrador podría ralentizar la acción al realizar múltiples Desafíos de degeneración. En lugar de ello, el Narrador debería escoger el pecado más grave cometido por cada personaje, asignar Rasgos de la Bestia de acuerdo a ello, y resolver los Desafíos de degeneración al final de la escena de combate.

Desafío de Degeneración

Cuando un vampiro comete un pecado, puede tratar de sobreponerse a su Bestia para mitigar la cantidad de Rasgos de la Bestia adquiridos. La reserva de Prueba es Atributo Mental + Fuerza de Voluntad con una dificultad estándar de (10) +1 por nivel de pecado. Por ejemplo, si Suzie rompe el dedo de su víctima por información (pecado de nivel 1), su dificultad para el Desafío de degeneración es 11 (10 de base +1 por el nivel del pecado). Si se tiene éxito en el Desafío de degeneración, reduce el número de los Rasgos de la Bestia obtenidos en 1.

Frenesí

Mientras está bajo los efectos del Frenesí, un personaje puede realizar cualquier clase de acción o Desafío de forma normal (Físico, Social o Mental), pero todas las acciones del personaje deben doblarse a la motivación de su Frenesí. Puedes usar Auspex para buscar nuevas víctimas, Mirada Aterradora para forzar a tus enemigos a huir u Ofuscación para ocultarte de un terrible enemigo.

La Bestia es simple pero no estúpida. Un personaje en Frenesí no ignorará su propia protección. Por ejemplo, si prendes fuego a un personaje en Frenesí, puede escoger parar y extinguir las llamas antes de continuar.

- **Frenesí de Rabia:** Atacas lo que te ha provocado la rabia, y continuarás luchando hasta que lo dejes inconsciente (o en Letargo). Si tu objetivo escapa, pasarás tres turnos descargando tu rabia en tu entorno antes de que ésta desaparezca. Mientras esté bajo los efectos de un Frenesí de Rabia, un vampiro recibe una boni-

ficación de +1 en todas las reservas de ataques Físicos, pero sufre una penalización de -2 en todas las reservas de Pruebas defensivas. Si quedas reducido a la casilla de heridas de Incapacitado, tu Frenesí de Rabia se convertirá automáticamente en un Frenesí de Miedo.

- **Frenesí de Ansia:** Atacas la fuente de sangre mortal más cercana hasta que tu reserva de Sangre esté completa. Este Frenesí sólo acabará una vez que tu reserva de Sangre esté repuesta. Mientras esté bajo los efectos de un Frenesí de Ansia, un vampiro recibe una bonificación de +1 en todas las reservas de ataques Físicos, pero sufre una penalización de -2 en todas las reservas de Pruebas defensivas.
- **Frenesí de Miedo:** Huyes de todo y todos los que tienen el potencial de herirte o actuar agresivamente contra ti. Sólo puedes atacar si estás arrinconado, e incluso entonces abandonarás la lucha y huirás tan pronto como tengas la oportunidad. El Frenesí de Miedo acaba cuando escapas de las amenazas y encuentras un lugar tranquilo en el que esconderte durante 10 minutos.

Resistir el Frenesí

Para resistir el Frenesí, debes realizar un Desafío con tu Atributo Mental + Fuerza de Voluntad. La dificultad es 10 + el número de Rasgos de la Bestia que el personaje posea en ese momento. Un vampiro puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar el efecto del Frenesí durante una escena o tres turnos si está en combate. Un vampiro que actualmente no posea Rasgos de la Bestia resistirá automáticamente el Frenesí.





RASGOS DE LA BESTIA

DEBE RESISTIR EL FRENESÍ BAJO LAS SIGUIENTES CONDICIONES

0	Resiste automáticamente todos los tipos de Frenesí.
1	Es golpeado por un único golpe que le inflige cuatro o más puntos de daño (Frenesí de Rabia); su reserva de Sangre queda vacía (Frenesí de Ansia); es rodeado por un fuego grande (Frenesí de Miedo); es expuesto por completo a la brillante luz solar (Frenesí de Miedo).
2	Es golpeado por un único golpe que le inflige tres o más puntos de daño (Frenesí de Rabia); su reserva de Sangre queda reducida a un tercio de su máximo (Frenesí de Ansia); recibe daño por fuego o luz solar (Frenesí de Miedo).
3	Es golpeado por un único golpe que le inflige dos o más puntos de daño (Frenesí de Rabia); su reserva de Sangre queda reducida a la mitad de su máximo (Frenesí de Ansia); está a tres pasos o menos de la luz solar o una fuente de fuego mayor que una antorcha (Frenesí de Miedo).
4	Sufre cualquier daño (Frenesí de Rabia); su reserva de Sangre queda reducida por debajo de su máximo (Frenesí de Ansia); ve o huele mortales o su Sangre (Frenesí de Ansia); ve luz solar o una fuente de fuego mayor que un mechero (Frenesí de Miedo).
5	Cualquiera de los desencadenantes anteriores.

Perder Humanidad

Un vampiro pierde Humanidad cuando su Bestia se vuelve demasiado fuerte para luchar contra ella y pierde parte de su control. Una vez que el vampiro adquiere 5 Rasgos de la Bestia, sufre la pérdida de un punto permanente de Humanidad. Cada 5 Rasgos de la Bestia adicionales exigen un punto permanente de Humanidad adicional. A Humanidad 0, la Bestia ha tomado el control, y no permanece ningún vestigio de personalidad o espíritu humano. El personaje se convierte en un PNJ y pasará a ser controlado por el Narrador.

Efectos de la baja Humanidad

SI la Humanidad de tu personaje desciende por debajo de 5, sufre las siguientes penalizaciones:

HUMANIDAD	EFFECTOS
4	Parece ligeramente inhumano; el coste para adquirir un semblante de humanidad se dobla (2 puntos de Sangre por escena).
3	Todas las reservas de Pruebas se reducen a la mitad durante el día.
2	Parece muy inhumano; la dificultad para resistir todos los Frenesíes se incrementa en 5.
1	No puede despertarse durante el día; no se despierta automáticamente cuando es herido.
0	Entra en Wassail, un estado permanente de Frenesí.

Descripciones de las Habilidades

Academicismo: Posees un nivel de erudición y conocimientos generales por encima del de la escuela primaria. Esta Habilidad refleja el hecho de que el personaje ha recibido una educación superior. Con Academicismo, puedes expresar críticas artísticas, comentar a los clásicos, discutir sobre filosofía y permitirte hacer debates culturales. Un jugador puede enfocar aún más la educación de su personaje al escoger un campo de estudio por cada punto adquirido, como matemáticas, literatura, historia, periodismo, teología o cualquiera apropiado para una educación clásica.

Atletismo: Le has pillado el tranquilo a los esfuerzos atléticos. Eres bueno en deportes y normalmente has participado en competiciones físicas. Esta Habilidad es útil cuando se intentan actividades físicas, deportes, cuando se lucha con armas arrojadizas o cuando se usa un arco.

Alerta: Tus sentidos son agudos, y estás entrenado para percibir cosas inusuales a tu alrededor. También tienes reacciones viscerales en presencia de lo sobrenatural, como dolor de cabeza o una extraña sensación en la boca del estómago. Un personaje con la Habilidad Alerta puede tratar de percatarse de ataques Mentales y Sociales próximos incluso si el atacante supera su Prueba. Si estás mirando a alguien que está usando con éxito un Poder, puedes hacer un Desafío enfrentado usando tu Atributo Mental + Alerta contra el Atributo Mental + Fuerza de Voluntad o Atributo Mental + Subterfugio del objetivo (a elección del objetivo) para determinar si tu personaje comprende qué ha pasado.

Armas de Fuego: Has sido entrenado para manejar una amplia variedad de armas de fuego, desde pistolas de pequeño calibre hasta ametralladoras pesadas. Puedes limpiar, reparar, reconocer, apuntar y disparar la mayoría de las variedades del armamento sencillo moderno.

Artesanía: Estás dotado artísticamente y tienes el entrenamiento o la experiencia que se necesita para crear arte o construir objetos. Puedes crear objetos caros y hermosos. Cuando escoges la Habilidad Artesanía, debes escoger un campo específico de estudio, como relojería, herrería, caligrafía, poesía o cualquiera que sea apropiado. Ten en cuenta que algunos campos artísticos están mejor representados por la Habilidad Interpretación. Puedes comprar esta Habilidad múltiples veces, cada una con diferente campo de estudio.

Callejeo: Eres un tipo despabilado, capaz de cuidar de ti mismo a la perfección sin importar cuán difíciles sean las circunstancias. Las calles y las zonas bajas de las áreas urbanas no representan ningún peligro para ti, y conoces las organizaciones criminales locales y cómo contactarlas (o

evitarlas). Puedes reconocer las pintadas y otras marcas territoriales y conoces los signos, colores y accesorios que usan como señas de identificación quienes viven en esas zonas.

Ciencia: La Era de la Información actual proporciona todo tipo de campos de estudio. Al categorizar el mundo y separarlo en parcelas de conocimiento, los métodos de la lógica y la razón dan a los seres racionales un medio para comprender el universo, o al menos pequeñas partes de él. Estar instruido en Ciencia incluye técnicas de indagación, estudios modernos y un amplio abanico de trabajo de base en muchos campos. Cuando escoges la Habilidad Ciencia, debes elegir un campo concreto de estudio: biología, química, física, metalurgia, ingeniería electrónica, matemáticas, geología y botánica son posibles ejemplos, aunque esta lista no es ni mucho menos exhaustiva. Puedes comprar esta Habilidad varias veces, cada cual para un campo de estudio determinado.

Conducir: La mayoría de la gente puede conducir, pero tú tienes el conocimiento y el entrenamiento necesarios para realizar acciones difíciles y peligrosas cuando estás al volante de un vehículo. El primer punto de la Habilidad Conducir te confiere cierta competencia conduciendo coches. Por cada punto adicional se considera que eres capaz de conducir otro vehículo: carruajes, carrozas, motocicletas, veleros, lanchas motoras, barcos, aeroplanos, aviones comerciales o helicópteros. Puedes escoger otras categorías si son aprobadas por tu Narrador.

Cultura: La mayoría de vampiros comprender sus poderes y saben lo suficiente de la sociedad vampírica para arreglárselas. Para saber más cosas del mundo sobrenatural, un personaje debe reunir y estudiar Cultura. Con varios puntos en Cultura, el personaje está familiarizado con siglos de leyendas, conoce los detalles más nimios de la existencia de la Estirpe.

Empatía: Un personaje entrenado en Empatía tiende a estar educado en campos como psicología, antropología u otros aspectos de la interacción y la cultura humana. Tales personajes son sensibles al humor, las emociones y las motivaciones de los demás, y pueden identificar cuando alguien tiene problemas mentales, debilidades psicológicas o secretos enterrados.

Esquivar: Cuando los problemas asoman su fea cara, sabes cómo salir de su camino. Las reacciones rápidas te permiten evadir los golpes y los disparos, previniendo las lesiones. Puedes usar Esquivar para intentar evitar un ataque del que estás prevenido, como tirarte al suelo para cubrirte cuando alguien dispara un arma o agacharte para evitar un espadazo.

Informática: Tienes los conocimientos requeridos para manejar y programar computadoras, incluyendo dispositivos móviles. Además, tienes una comprensión fundamental de internet, incluyendo administración web, procesamiento de datos y *hackeo*.

Interpretación: Te has entrenado usando tu cuerpo como herramienta de interpretación, y te sientes cómodo actuando

para una multitud. Esta Habilidad representa tu talento y tu destreza técnica, al igual que la capacidad de cautivar a una audiencia y dejarla queriendo más. Cuando escoges la Habilidad Interpretación, debes escoger un campo concreto como danza, comedia, actuación, oratoria, canto o cualquier otra de las artes dramáticas. Puedes comprar esta Habilidad varias veces, cada cual para un campo de dedicación determinado.

Intimidación: Eres bueno en ser temido y has hecho uso de este talento de forma habitual para aterrorizar a otros o acobardarlos para que se plieguen a tu voluntad. Tus tácticas pueden estar basadas en tu tamaño físico, tu destreza peleando, tu reputación o simplemente en saber cómo presionar los botones de alguien y jugar con sus miedos.

Investigación: Se necesita una gran cantidad de entrenamiento para ser un buen investigador. Tú tuviste esa educación y la experiencia para ponerla en práctica. Percibes sutilezas y conectas piezas dispares de información. Con esfuerzo, puedes juntar una confusa masa de datos y encontrar patrones, descubriendo pistas que otros habrían pasado por alto.

Liderazgo: Liderazgo es una combinación de autoridad, pensamiento estratégico y comprensión de dinámica de grupos. Combina la habilidad de motivar a la gente con el ingenio de bosquejar un plan con éxito. Incluso cuando estás entre extraños, puedes demandar su atención y ganarte su respeto.

Lingüística: La mayoría de la gente tiene un dominio fluido de un idioma: su lengua materna. Cada punto en Lingüística le permite a tu personaje dominar un idioma adicional.

Medicina: Te has instruido en el conocimiento de la anatomía humana, incluyendo también conocimientos de medicamentos y la habilidad de tratar heridas o diagnosticar enfermedades.

Ocultismo: Estás familiarizado con materias ocultistas tales como la filosofía mística, la superstición o el folclore. Ocultismo incluye el conocimiento de muchas tradiciones como la Cábala judía, el chamanismo primitivo, creencias New Age o investigaciones psíquicas, pero siempre resulta apropiada para los estudios místicos. No implica un dominio en profundidad o conocimientos probados, sino una idea general de rumores, mitos, leyendas y chismes.

Pelea: Has sido entrenado para pelear y sabes cómo usar tu cuerpo en un combate mano a mano. Podrías tener entrenamiento militar, haber sido entrenado en artes marciales o quizás creciste rodeado de hermanos a los que les gustaba pelearse. Sea cual sea el caso, sabes cómo infligir daño con tus puños y pies.

Pelea con Armas: Eres un combatiente peligroso, sobre todo cuando usas algún tipo de arma blanca. Pelea con Ar-

mas representa tu capacidad para usar armas de todo tipo que no sean a distancia, desde espadas y lanzas a armas más exóticas como un sai o un nunchaku. Esta Habilidad también incluye entrenamiento con armas relacionadas con los vampiros, como estacas de madera.

Seguridad: Puedes haber sido un asesor en seguridad o un ladrón incorregible. No importa a qué lado de la ley operaras, aprendiste mucho sobre las medidas de seguridad actuales. Conoces los pormenores tecnológicos y estructurales de las organizaciones de seguridad y sabes cómo eludir ambas cosas. Con un poco de tiempo y esfuerzo, puedes diseñar exhaustivos protocolos de seguridad para una localización o bien, al contrario, puedes romper esas medidas.

Sigilo: Requiere mucho entrenamiento poder moverse en silencio, y gran cantidad de dedicación pasar inadvertido cuando otros intentan encontrarte. Sabes cómo sacar ventaja de tu entorno para ocultarte en él, cómo actuar de forma calmada y comprendes los usos de la oportunidad y de las distracciones. Tomando las medidas adecuadas, y usando tus talentos naturales, puedes confundirte entre una multitud y permanecer oculto incluso sin necesidad de Poderes sobrenaturales.

Subterfugio: Mentiras, faroles y sutiles juegos de manipulación son los ámbitos de acción de quienes practican el arte del Subterfugio. Alguien entrenado en esta Habilidad es capaz de ocultar sus intenciones y de dirigir la atención de los demás a otro lugar para engañarlos. Puedes estar en tu salsa con hazañas de distracción “mágica” o ser un genio con los timos, ganándote la vida con juegos de trileros en la calle; puedes usar tu labia para confundir a tu auditorio o emplear pequeños trucos de hipnotismo para confundir y distraer. Como solían decir los antiguos charlatanes, cada minuto nace un paleta.

Supervivencia: Sabes desenvolverte en un entorno salvaje, y te sientes como en casa en los territorios sin civilizar. Sabes cómo orientarte en gran número de terrenos, encontrar refugio y sobrevivir en terreno hostil. Puedes controlar tus reacciones y actuar con templanza y compostura, y has superado con facilidad numerosos apuros. Pocas veces ignoras tus instintos de supervivencia, incluso en casos de extrema provocación.

Trato con Animales: Sabes cómo manejar a los animales y entiendes su comportamiento. Sabes cómo calmar a un animal, cuidarlo y entrenarlo para que realice ciertos trucos u obedezca tus órdenes. También sabes cómo asustar o enfurecer a un animal cuando es necesario. La Habilidad Trato con Animales también hace mucho más fácil cazar animales, permitiendo al vampiro ocultar el aura depredadora de la Bestia el tiempo suficiente para acercarse a la inconsciente presa.

Descripciones de las Disciplinas

Ten en cuenta que éstas son descripciones simplificadas de las Disciplinas de dos Clanes: los Brujah y los Ventrue. Las Disciplinas de Clan de los Brujah son Celeridad, Potencia y Presencia. Las Disciplinas de Clan de los Ventrue son Dominación, Fortaleza y Presencia. Las descripciones completas de estos Poderes pueden consultarse en el libro de reglas completo junto con una extensa lista con todas las Disciplinas.

Celeridad

En los mitos, a los vampiros se les describe como poseedores de una velocidad y unos reflejos preternaturales. Celeridad es una Disciplina de velocidad y precisión extraordinarias. Al usarla, un vampiro puede usar su Sangre como combustible para realizar acciones, moviéndose con una rapidez sorprendente. Cada punto de Celeridad representa un incremento de velocidad física, y cada punto se acumula con todas las bonificaciones mecánicas otorgadas por otros poderes de la Disciplina. Si un personaje tiene Rapidez (Celeridad ●●●), posee los bonificadores que le proporciona Rapidez, pero también los de Alacridad (Celeridad ●) y Prontitud (Celeridad ●●), los cuales debe poseer para alcanzar el nivel de Rapidez.

Recuerda que un personaje sólo puede realizar acciones físicas durante los asaltos de Celeridad. Así, puede moverse, atacar o activar un Poder Físico, pero no puede emprender ningún Desafío Mental o Social.

Activar Celeridad

El personaje debe gastar un punto de Sangre para activar Celeridad durante un turno. Este gasto activa todos los Poderes de Celeridad que poseas. Activar esta Disciplina no requiere una acción y puede hacerse en cualquier momento (incluso antes de que llegues tu turno en el orden de Iniciativa).

Foco [Destreza]: Siempre que actives Celeridad, tu personaje recibe un bonificador de +2 a todas las reservas de Defensa basadas en Esquivar.

● Alacridad

Eres capaz de hacer uso de un tiempo de respuesta increíblemente rápido. Al activar Alacridad, tienes la capacidad de hacer movimientos muy veloces, incrementando tanto la capacidad de reacción como los reflejos.

Sistema: Cuando gastas un punto de Sangre para activar Celeridad, tu Iniciativa se incrementa tanto como Poderes tengas en esta Disciplina.

●● Prontitud

Tu cuerpo responde tan rápido que el mundo a tu alrededor parece ralentizarse. Puedes usar este tiempo adicional para

apuntar con un arma, aumentando tu puntería con las armas a distancia.

Sistema: Al hacer un ataque a distancia, obtienes una bonificación de +5 para determinar si el ataque obtiene un éxito excepcional. Además, al esquivar recibes una bonificación de +5 a tu reserva de Prueba al comparar Atributos para ver si tu atacante ha obtenido un éxito excepcional.

●●● Rapidez

Te mueves más rápido de lo que es humanamente posible. Antes de que un humano normal pueda moverse o respirar, tú ya estás actuando por segunda vez.

Sistema: Cuando activas Celeridad obtienes un asalto adicional de acciones (una acción sencilla y una acción estándar). Estas acciones deben resolverse durante el primer asalto de Celeridad.

●●●● Ligereza

A esta velocidad puedes moverte más rápido de lo que el ojo humano puede percibir. Eres tan sólo un borrón para quienes no tengan este Poder, y tu increíble velocidad te permite tener suficiente tiempo para centrarte, apuntar y disparar.

Sistema: Todas tus reservas de Pruebas defensivas basadas en Esquivar reciben una bonificación miscelánea de +2 mientras Celeridad esté activa. Esta bonificación se añade al +2 concedido por el Foco en Destreza. Además, cuando obtienes un éxito excepcional con un ataque mundano a distancia (uno que no esté relacionado con cualquier capacidad sobrenatural) mientras esté activa Celeridad, tu personaje añade 2 puntos de daño adicionales en vez del punto estándar adicional.

●●●●● Presteza

Puedes convertirte en un torbellino de velocidad, moviéndote con una rapidez preternatural. Tus ataques son un borrón en perpetuo movimiento. Vas y vienes de un lado a otro, casi como si aparecieras y desaparecieras mientras luchas.

Sistema: Cuando activas Celeridad obtienes un asalto adicional de acciones (una acción sencilla y una acción estándar). Estas acciones deben resolverse durante el segundo asalto de Celeridad.

Dominación

Existen muchas leyendas que describen la habilidad de un vampiro para poner a otros bajo su influencia mental. Los practicantes de Dominación pueden doblegar mentes, implantar sugerencias e incluso controlar las acciones de otra persona.

Para usar Dominación, el vampiro debe en primer lugar captar la atención de su objetivo (ver **Mirada y Foco**, pág. 13). El usuario de Dominación entonces debe pronunciar

órdenes verbales o comunicarse mediante gestos simples y obvios. El objetivo no puede obedecer si no comprende las órdenes del vampiro.

Dominación no puede obligar a alguien a que haga algo que sea directamente autodestructivo. Órdenes como «Dispara en el pie» fallan automáticamente. Sin embargo, el usuario de Dominación puede dar órdenes que no sean directamente dañinas, pero que puedan conducir a una situación peligrosa. Por ejemplo, un personaje puede Dominar a alguien para que dispare a un grupo de agentes de policía. Esta situación que muy probablemente acabará en problemas que causarán daño al objetivo, pero no es directamente autodestructivo.

Reserva de Dominación: El usuario de Dominación utiliza su Atributo Mental + Intimidación contra el Atributo Mental + Fuerza de Voluntad del objetivo.

• Orden

Con un gesto o una palabra, puedes imponer tu voluntad a alguien y obligarlo a que te obedezca. Una única palabra, incluso una que se encuentre en una frase, puede tornarse una orden imperativa. Algunos vampiros usan este Poder sutilmente, mientras que otros se deleitan en obligar a los demás a someterse a la autoridad de su Sangre.

Sistema: Para dar una Orden a alguien, debes emplear una acción estándar y dar al objetivo una orden que consista en una única palabra (o en un breve gesto). Si tienes éxito, tu personaje obliga al objetivo a obedecer su voluntad. La Orden debe ser inmediata: el objetivo dedicará el siguiente turno (y sólo ése) a intentar obedecer tu orden. Tales órdenes deben ser claras y precisas: “corre”, “consiente”, “cae”, “bostez”, “salta”, “ríe”, “ve”, “grita” o “sígueme” son buenos ejemplos. Una Orden puede ser parte de una frase para intentar esconder el uso de la Disciplina, como al decir: «Me temo que debo pedirlos ¡que abandonéis esta casa de inmediato!». Si una Orden es confusa o ambigua, el objetivo puede responder con menos exactitud o realizar la tarea con menor precisión, pues se afana en comprender qué le piden exactamente.

Éxito excepcional: Los mortales simplemente racionalizarán su extraño comportamiento, mientras que los seres sobrenaturales estarán momentáneamente confusos, y no se darán cuenta de que se les ha obligado a actuar contra su voluntad hasta que pasen tres turnos después de que hayan acabado los efectos de Orden.

Foco [Inteligencia]: Alguien a quien se le haya dado una Orden debe seguir tus instrucciones durante tres turnos, en vez de uno.

•• Mesmerismo

Mediante el uso de este Poder, un vampiro adquiere un control casi hechizante de sus capacidades mentales. Este Poder implanta un detonante subliminal en la mente del objetivo.

Éste se activará sólo en unas circunstancias específicas, y obligará al sujeto a realizar una serie de acciones pre-programadas cuando se den esas circunstancias. El usuario de la Disciplina puede dictar cualquier cosa desde órdenes simples («Dame las llaves de tu coche») a otras más complejas («Toma apuntes detallados de la reunión de los Brujah y luego tráemelos»). Las órdenes dadas con Mesmerismo deben pronunciarse en voz alta y el objetivo debe ser capaz de entenderlas.

Al contrario que una Orden, un Mesmerismo no necesita llevarse a cabo inmediatamente. Las instrucciones pueden quedarse en la mente del objetivo, inactivas, durante hasta un mes. Sólo se puede estar bajo la influencia de un único Mesmerismo por parte del mismo usuario de Dominación. Si intentas implantar una nueva sugestión, el nuevo uso de este Poder elimina las instrucciones anteriores. Si una víctima tiene dos Mesmerismos con órdenes contrarias implantados en su mente, ésta seguirá en primer lugar el que se haya implantado más recientemente. La víctima llevará a cabo estas tareas hasta que las complete (o durante una hora). En cuanto ese Mesmerismo se haya completado, el sujeto intentará llevar a cabo el más antiguo.

Un Mesmerismo no puede eliminar la capacidad de un objetivo de defenderse a sí mismo. Un personaje a quien le obliguen a contar en voz alta hasta un millón puede seguir esquivando, salir corriendo o incluso atacar, mientras continúe contando. Sin embargo, difícilmente podrá esconderse mientras va gritando números.

Sistema: Para implantar un Mesmerismo, en primer lugar debes captar la atención de tu objetivo (**ver Mirada y Foco, pág. 13**). Entonces, debes gastar una acción estándar, pronunciar las instrucciones de tu Mesmerismo y hacer un Desafío enfrentado contra tu objetivo. Si tienes éxito, el Mesmerismo, exactamente tal y como lo has formulado, ha quedado implantado. Ten en cuenta que, un Mesmerismo siempre acabará si el sujeto se da cuenta de que llevar a cabo esas acciones le causaría un daño directo.

A partir del momento en que se activa el Mesmerismo (ya sea inmediato o pospuesto), el objetivo intentará llevar a cabo sus órdenes hasta que las haya completado de forma razonable o que pase una hora, lo que suceda antes. Esta orden subliminal puede permanecer inactiva hasta un mes, momento en el cual se atenúa la compulsión y finaliza el Mesmerismo. El Mesmerismo no puede unir acciones que no estén relacionadas entre sí. No puedes obligar a alguien de este modo: «Canta una canción, abofetea a tu amigo y dame las llaves de tu coche». Puedes, sin embargo, implicar más de una acción en una única orden como: «Enséñame dónde vive tu Ghoul». En este caso, el receptor de la instrucción te llevará probablemente al lugar (lo que implicaría dejar el edificio, subir a un coche y conducir hasta allí).

Mesmerismo no puede usarse para impedir que un personaje use una Disciplina, aunque sí para impedir que una víctima



actúe de determinada forma. Por ejemplo, no puedes usar Dominación con la orden “Deja de usar Celeridad”, aunque puedes Mesmerizar a tu objetivo diciendo “Deja de atacarme”.

En todos los casos, tu Narrador tiene la última palabra sobre lo que está o no está permitido hacer con Mesmerismo.

Éxito excepcional: Cuando el objetivo complete el Mesmerismo (o cuando acabe la duración de sus efectos) tu víctima no recordará haber seguido tus instrucciones. Recordará que ha llevado a cabo todas las acciones que emprendió por propia voluntad, pero no las que se vio obligado a hacer debido a tu Mesmerismo.

Foco [Inteligencia]: Tus Mesmerismos permanecen inactivos en la mente de tu objetivo durante tres meses en vez de uno y los efectos, una vez activados, durarán un máximo de dos horas en vez de una.

••• Mente Olvidadiza

Tu habilidad con la manipulación mental te da el poder de modificar y dar forma a los recuerdos de otras personas. Manteniendo la atención de tu objetivo y hablándole con claridad puedes ponerlo en un estado hipnótico. Cuando se encuentre en este estado de somnambulismo puedes hacerle preguntas, que te describa algo que haya experimentado o darle detalles específicos con los que alterar o sobrescribir sus recuerdos de un suceso.

Es algo bastante sencillo desvalijar la mente de un objetivo y eliminar pedazos enteros de recuerdos, pero a menos que ofrezcas algo a cambio este borrado de memoria dejará un agujero en blanco en la memoria de la víctima. El usuario de Dominación puede, en cambio, crear recuerdos falsos, describiendo una historia plausible que pueda absorber el subconsciente del objetivo. El usuario de este Poder puede decirle a la víctima que incorpore nueva información a su recuerdo original (o que la elimine). El objetivo lo hará de forma continua, justificando la información dentro del contexto de su memoria. A menos que alguien le señale paradojas evidentes en ella, racionalizará cualquier contradicción.

Mente Olvidadiza no le da a su usuario ninguna capacidad para “ver” un suceso en la mente de su objetivo. Los sucesos se recuerdan desde el punto de vista del sujeto, y éste los describe oralmente tan bien como le sea posible. Si no recuerda un detalle de un suceso, entonces no es capaz de describírselo a alguien que use Mente Olvidadiza.

Sistema: Para activar Mente Olvidadiza debes gastar una acción estándar y hacer un Desafío enfrentado. Si tienes éxito, tu objetivo entra en trance durante un corto espacio de tiempo mientras tú, como usuario del Poder, detallas cómo alterar, borrar o reescribir completamente los recuerdos de la víctima. Si ésta resulta amenazada de algún modo saldrá inmediatamente del trance y finalizará la aplicación de Mente Olvidadiza. Por este motivo, no es posible usar este Poder en una situación de combate.

Un uso con éxito de Mente Olvidadiza te permite borrar o alterar 10 minutos de recuerdos. Se puede alterar un período más largo (en incrementos de 10 minutos) con aplicaciones reiteradas de este Poder.

Un personaje puede usar también Mente Olvidadiza para detectar recuerdos falsos o alterados y (si se dan las circunstancias adecuadas) restaurarlos. Restaurar recuerdos perdidos o alterados es difícil, y requiere gran cantidad de paciencia y dedicación. Si otro personaje intenta restaurar los recuerdos alterados de un sujeto, debe en primer lugar decirle al Narrador cuántos poderes de Dominación posee (incluyendo Poderes de Antiguo pero no Técnicas). Si tiene menos Poderes que tú, entonces es incapaz de superar tu Dominación para siquiera hacer un intento de restaurar los recuerdos originales. Si tiene el mismo número o más Poderes de Dominación, puede intentar hacer un Desafío enfrentado contra la reserva de Dominación más alta que hayas aplicado al objetivo. Si tiene éxito, todos los recuerdos que hayas alterado usando Dominación quedan restaurados en la mente del sujeto. Este proceso requiere una acción de interludio tanto por parte del sujeto como por parte de quien restaure sus recuerdos.

Un vampiro no puede usar Mente Olvidadiza para alterar o restaurar sus propios recuerdos.

Éxito excepcional: Cuando obtienes un éxito excepcional considera que tu personaje tiene un Poder más de Dominación a efectos de determinar si esta aplicación de Mente Olvidadiza puede ser eliminada por otros personajes en el futuro o para determinar si puedes deshacer alteraciones en la mente de tu objetivo.

Foco [Astucia]: Puedes alterar hasta una hora de los recuerdos del objetivo con una única aplicación de Mente Olvidadiza (en vez de 10 minutos).

•••• Condicionamiento

Requiere poco esfuerzo controlar las acciones de alguien durante un corto período de tiempo o retorcer sus recuerdos de unos minutos. Eres capaz de actos mucho más arduos. Tomándote tu tiempo, y dedicándole una mayor cantidad de esfuerzo, puedes alterar una parte de la personalidad de tu objetivo añadiendo hábitos o quitándolos. Esto requiere mucho más empeño, pero una vez lo hayas logrado habrás remodelado a tu objetivo hasta haberlo convertido en algo más acorde a tus propósitos.

Sistema: Mediante un esfuerzo y una dedicación continuas puedes implantar un Mesmerismo semi-permanente (como el del Poder de Dominación anterior) en lo más profundo de la mente del objetivo. Condicionar a un objetivo requiere tres horas de atención diligente e ininterrumpida durante las cuales tu objetivo debe estar consciente. La víctima puede estar atada, pero no puede estar inconsciente, drogada o de otro modo poco alerta. En cuanto tu perso-

naje haya cumplido con este requisito, haz un Desafío enfrentado contra el objetivo. Si tienes éxito, implantarás un Mesmerismo que puede activarse repetidamente.

Un personaje Condicionado actúa normalmente, sin ninguna alteración de su comportamiento normal, hasta que se activa el Condicionamiento. En ese momento, el objetivo debe cumplir el comportamiento implementado en su mente (o al menos intentarlo durante una hora). Al igual que Orden o Mesmerismo, una compulsión creada con Condicionamiento acabará automáticamente en el momento en que el objetivo se dé cuenta de que realizar esas acciones le causarían un daño directo. Cuando esto suceda, la compulsión actual cesará, pero el Condicionamiento perdurará (y puede activarse otra vez en el futuro, de forma normal).

Una compulsión implantada con éxito mediante Condicionamiento es permanente hasta que el objetivo la rompa: no puede eliminarse o reescribirse. Un mortal que pase un año sin que se haya activado su Condicionamiento puede hacer un Desafío enfrentado (Atributo Mental + Fuerza de Voluntad del sujeto contra el Atributo Mental + Intimidación del Dominador). Si tiene éxito, habrá roto el Condicionamiento; si falla, deberá esperar otro año para intentar romperlo por segunda vez, y otro año más antes de que pueda intentarlo por tercera vez. Los personajes sobrenaturales pueden intentar romper su Condicionamiento si evitan que se active su compulsión durante tres meses. Si la víctima falla en el Desafío enfrentado, deberá esperar otros tres meses antes de volver a intentarlo, etc.

El Condicionamiento de un personaje no puede activarse más de una vez por hora. Esta compulsión no cuenta en cuanto a las limitaciones de Mesmerismo de un personaje: un mismo objetivo puede verse sujeto a la vez a tus Poderes de Mesmerismo y Condicionamiento. Sin embargo, del mismo modo que sólo puedes implementar un Mesmerismo a la vez sobre un objetivo, sólo puedes implementar un Condicionamiento. Un objetivo puede tener varios Condicionamientos, siempre que provengan de usuarios distintos de Dominación.

Foco [Inteligencia]: Si tienes el Foco de Inteligencia, un objetivo mortal debe evitar que se active su Condicionamiento durante tres años antes de intentar romperlo (en vez del año habitual). Las criaturas sobrenaturales deben esperar seis meses sin que se active su Condicionamiento antes de intentar romperlo (en vez de los tres meses habituales).

••••• Posesión

La fuerza de tu voluntad es tan grande que puedes Dominar la psique de otra persona, controlando sus pensamientos y acciones, habitando su mente y tomando posesión del cuerpo de tu objetivo. No puedes acceder a los pensamientos ni los recuerdos de tu víctima mientras estás en este estado: su mente queda suprimida, como si estuviera en un profundo

sueño, y no sabe nada de tus actividades. Mientras estés al mando del cuerpo del sujeto puedes realizar cualquier acción física que sea capaz de emprender.

Sistema: Para usar Posesión, debes gastar una acción estándar para mirar a los ojos de tu objetivo: este poder no funcionará en objetivos ciegos o que no puedan ver tus ojos o en criaturas sobrenaturales. Haz un Desafío enfrentado contra la persona que quieres Poseer. Si tienes éxito, tu consciencia se transfiere al cuerpo del objetivo, y su mente queda sumida en un estado parecido a la fuga disociativa. Debido a que tu mente está centrada en controlar el cuerpo que ha ocupado, el vampiro no es consciente de nada de lo que le suceda a su propio cuerpo. Éste queda en un estado parecido al Letargo y no puede defenderse ni actuar por sí mismo (aunque tu cuerpo sigue teniendo acceso a la Fortaleza que poseas mientras tu consciencia está ausente). Mientras estés usando Posesión, sabrás en todo momento la localización real de tu cuerpo, aunque no podrás percibir su entorno. Un personaje no puede usar Poderes sobrenaturales mientras esté usando Posesión.

Mientras se encuentra en Posesión de un cuerpo, un personaje usa sus propios Atributos y Focos Mentales y Sociales, sus Habilidades y sus Trasfondos. Si un personaje tenga Atributo Físico 5 y ningún Foco de Atributo Físico usa Posesión sobre un mortal particularmente fuerte o débil, el Narrador puede escoger asignar un Atributo Físico entre 2 y 8 (en lugar del 5 estándar).

Posesión dura hasta el siguiente amanecer o hasta que gastes una acción sencilla para regresar a tu propio cuerpo. Este Poder finaliza automáticamente si el personaje se aleja más de 16 km (10 millas) de su cuerpo, si éste recibe un punto de daño o si el cuerpo que posee sufre algún daño.

Éxito excepcional: Si obtienes un éxito excepcional, la mente de tu personaje podrá mantener el control del cuerpo que ha Poseído durante tres días sin necesidad de hacer más Desafíos. La Posesión acabará tras el tercer amanecer, en vez del primero. Ten en cuenta que la Posesión acabará si te alejas más de 16 km (10 millas) de tu cuerpo, si éste recibe daño o si lo recibe el cuerpo que está Poseyendo.

Foco [Astucia]: Puedes usar los 2 primeros niveles de tus Disciplinas Mentales y Sociales de Clan mientras estás usando Posesión. Antes de usar Posesión con un mortal, puedes gastar hasta 5 puntos de Sangre para alimentar Disciplinas de Clan. Durante la Posesión sólo puedes gastar 1 punto de Sangre por turno. Los vampiros con este Foco que tengan Dominación como Disciplina de Clan pueden activar Posesión mientras están usando Posesión, transfiriendo su consciencia de un cuerpo a otro. Cada nuevo uso de Posesión requiere una acción estándar, contacto ocular y un éxito en un Desafío puesto, como para los usos normales de este Poder.

Fortaleza

Los vampiros son sobrenaturalmente resistentes. Sus cuerpos cambian con el Abrazo y pueden sobrevivir a golpes, tajos, balas, heridas y caídas mucho mejor que la fisiología mortal. La Sangre vampírica tiene propiedades curativas, y repara carne y hueso con el mínimo esfuerzo de voluntad.

Cada punto de Fortaleza representa un incremento adicional a la resistencia física de un personaje, y cada nivel se acumula con todos los beneficios mecánicos de los anteriores. Si tu personaje tiene Resiliencia (Fortaleza ●●●), también posee las bonificaciones otorgadas por Aguante (Fortaleza ●) y Entereza (Fortaleza ●●), los cuales debe poseer para tener Resiliencia.

Los Poderes de Fortaleza siempre están activos, y no cuesta Sangre activarlos. No hay reserva de Fortaleza.

Foco [Resistencia]: Los personajes con Foco en Resistencia ganan un nivel de Salud adicional en cada categoría de heridas la primera vez que compran Fortaleza. Un personaje de estas características tiene 4 niveles de Sano, 4 de Herido y 4 de Incapacitado.

● Aguante

Estás más allá del dolor o de la fatiga e ignoras tales dificultades. Simplemente, tu cuerpo no siente tales menudencias.

Sistema: Puedes ignorar fácilmente el dolor. Tu personaje es inmune al dolor y no sufre penalizaciones por heridas.

●● Entereza

Tu cuerpo puede soportar más daño que el de los demás, sufriendo sólo heridas leves en circunstancias que le causarían daños graves.

Sistema: Cada vez que tu personaje sufra daño agravado, puedes convertir un punto de daño agravado en daño normal.

●●● Resiliencia

Las heridas que aminoran o lisan a otros vampiros no significan nada para ti. Puedes ignorar esas dañinas heridas.

Sistema: Cada vez que tu personaje sufra daño, puedes ignorar un punto de daño normal. Puedes usar este Poder junto con otros que conviertan daño agravado en daño normal. Puedes usar Entereza para reducir la categoría de un punto de daño de agravado a normal, y posteriormente usar Resiliencia para ignorar el daño normal.

●●●● Resistencia

Puedes soportar un terrible dolor, resistiendo las heridas más severas y continuando la lucha. Ésta es una impresionante hazaña de aguante, claramente más allá de las capacidades mortales.

Sistema: Cada vez que tu personaje sufra daño agravado puedes convertir un punto de daño agravado en daño normal. Puedes usar este Poder junto con otros que conviertan también tipos de heridas. Este poder se acumula con Entereza, y te permite convertir dos puntos de daño agravado de cada ataque en daño normal. También se acumula con Resiliencia, permitiéndote ignorar uno de esos puntos de daño normal.

●●●● Égida

Tu cuerpo parece tan duro como el hierro y tan resistente al dolor como el acero. Sólo una fuerza enorme y continuada puede llegar a hacerte daño.

Sistema: Cada vez que tu personaje sufre daño puedes ignorar un punto de daño normal. Puedes combinar los efectos de este Poder con Resiliencia para ignorar dos puntos de daño normal por ataque. También puedes usar este Poder junto con los que convierten daño agravado en daño normal.

Potencia

Los practicantes de Potencia, sin embargo, han recurrido a las cualidades primarias de su Sangre para obtener una fuerza sobrehumana. El poderío inhumano de Potencia es increíble y claramente sobrenatural. Con esta Disciplina, un vampiro puede fácilmente romper huesos o quebrar piedras. Las armaduras no significa nada para él, como tampoco los obstáculos. Cualquier cosa que se encuentre en su camino será derruida o arrojada a un lado.

Cada nivel de Potencia representa un incremento en la fuerza física del personaje, y se acumula con los beneficios mecánicos de los niveles anteriores de esta Disciplina. Así, si tu personaje tiene Vigor (Potencia ●●●), también tiene las bonificaciones otorgadas por Bravura (Potencia ●) y Poderío (Potencia ●●), los cuales debe poseer para poder tener Vigor.

Los Poderes de Potencia siempre están activos, y no requieren Sangre para activarse. Los Poderes de Potencia no pueden usarse fuera del combate cuerpo a cuerpo (con Pelea o Pelea con Armas), a menos que el Poder especifique que puedes hacerlo.

Foco [Fuerza]: Los personajes con un Foco en Fuerza que tengan al menos un nivel de Potencia añaden +2 a las reservas de ataque para Pelea y Pelea con Armas.

● Bravura

Tus golpes pueden crear considerables conmociones cerebrales, aplastando sin importar los equipos de protección y rompiendo huesos.

Sistema: Los ataques de Pelea o Pelea con Armas de tu personaje pueden superar las armaduras. Ignoras las bonificaciones de armadura de tu contrincante.

•• Poderío

Tu fuerza es claramente sobrenatural. Atacas con poderosa violencia, abrumando a tus enemigos con potentes golpes.

Sistema: Cuando tienes éxito al hacer un ataque de Pelea o Pelea con Armas, tu personaje inflige automáticamente dos puntos de daño.

Éxito normal: Tu personaje inflige dos puntos de daño en este nivel de Potencia.

Éxito excepcional: Tu personaje inflige tres puntos de daño.

••• Vigor

Con esta increíble cantidad de músculo puedes alzar fácilmente cientos de kilos, y tienes el poder suficiente para aplastar vigas de metal o derrumbar paredes de ladrillos.

Sistema: Cuando haces un ataque de Pelea o Pelea con Armas obtienes una bonificación de +5 para determinar si éste obtiene o no un éxito excepcional.

•••• Intensidad

Este nivel de fuerza te permite remolcar coches durante distancias cortas y retorcer hierro y acero con facilidad. Tus golpes causan un daño titánico en los desafortunados enemigos que se interpongan en tu camino.

Sistema: Siempre que obtengas un éxito excepcional en un ataque con Pelea o Pelea con Armas, tu personaje inflige directamente dos puntos adicionales de daño, en vez de un punto adicional como sucede habitualmente al obtener un éxito excepcional.

Éxito normal: Tu personaje inflige dos puntos de daño en este nivel de Potencia.

Éxito excepcional: Tu personaje inflige cuatro puntos de daño, en vez de los habituales tres, cuando obtiene un éxito excepcional.

••••• Puissance

Puedes hacer uso de una fuerza monumental, imprimiendo grandes cantidades de ella en cada golpe que des. Este Poder está más allá de lo sobrenatural: es origen de leyendas.

Sistema: Cuando tienes éxito en un ataque de Pelea o Pelea con Armas, tu personaje inflige automáticamente tres puntos de daño. Esta cantidad incluye la bonificación de Poderío. Ten en cuenta que Intensidad añade un punto adicional de daño, pero sólo cuando se obtiene un éxito excepcional.

Éxito normal: Tu personaje inflige tres puntos de daño en este nivel de Potencia.

Éxito excepcional: Tu personaje inflige cinco puntos de daño, en vez de cuatro. Esta cantidad incluye la bonificación de Intensidad.

Presencia

La belleza y la elegancia de los vampiros ha inspirado a generaciones enteras de mortales a escribir poesía, canciones e historias, todas ellas esforzándose por describir la magnificencia de estos seductores no-muertos. El aura natural de mando, intimidación o sensualidad que tiene un vampiro capta la atención como ninguna otra cosa lo hace, y los practicantes de la Disciplina de Presencia pueden inspirar o aterrorizar, seducir o dar lugar a una terrible desesperación cuando apartan la atención de su desafortunado amante.

Esta Disciplina altera las emociones. No altera los procesos racionales ni cambia la personalidad de un sujeto, sino que simplemente inflama los sentimientos y los afectos, forzándolo a seguir sus nuevas emociones. Los objetivos de Presencia no pierden su cordura ni están predispuestos a creer cosas absurdas sólo porque las haya dicho el vampiro. Aun así, la inspiración, la elocuencia o los obsequios de riqueza o poder, cuando se usan junto con esta Disciplina pueden ganar conversos permanentes a la causa del vampiro.

Reserva de Presencia: Un usuario de Presencia utiliza su Atributo Social + Liderazgo contra el Atributo Social + Fuerza de Voluntad del objetivo.

• Fascinación

Se fijan en ti, incluso en una habitación muy concurrida. Tu belleza y tu carisma llaman la atención de los demás como la llama a las polillas. Incluso quienes no estén de acuerdo con tu causa o tus propósitos se detendrán a escucharte, dispuestos a darte el beneficio de la duda.

Sistema: Para activar Fascinación debes gastar un punto de Sangre y una acción estándar. Durante el resto de la escena pareces ser increíblemente imponente, más impresionante de lo normal, y cualquiera que se encuentre a distancia de conversación te prestará atención y sentirá un gran deseo de ayudarte. Los personajes afectados por Fascinación no están obligados a que les gustes, a que confíen en ti o a que dejen de atacarte, pero deben prestarte atención. Un objetivo afectado por Fascinación se considera que mantiene su foco de atención en ti (ver *Mirada y Foco*, pág. 13).

Los personajes pueden ignorar todos los usos de Fascinación durante una hora, incluso si provienen de fuentes distintas, si gastan un punto de Fuerza de Voluntad.

Foco [Apariencia]: Los personajes que quieran sobrepasar a tu Fascinación deberán gastar dos puntos de Fuerza de Voluntad en vez de uno para poder resistirse durante la próxima hora. No importa cuántos personajes en la zona tengan este Foco: al gastar dos puntos de Fuerza de Voluntad ignoras todos los usos de Fascinación con Foco.

•• Mirada Aterradora

La Bestia de un vampiro es una cosa terrorífica, salvaje y depredadora. Usar Mirada Aterradora le permite a la Bestia salir a la superficie y centrar su rabia en otro personaje. La naturaleza sedienta de sangre del vampiro se hace evidente en su semblante en el momento en que la Bestia sisea o ruge con una furia oscura y primaria. Los afectados por este terrible Poder a menudo se acobardan y huyen presas del terror que emana de una Bestia desatada.

Sistema: Gasta una acción estándar mientras tu personaje muestra sus colmillos y silba o ruge al objetivo y haz entonces un Desafío enfrentado contra el objetivo. Si tienes éxito, éste queda superado por el miedo. No se acercará voluntariamente a menos de cinco pasos de ti durante los próximos cinco minutos, y buscará de forma activa evitarte a ti y a tu ira. Un personaje que haya sido afectado por Mirada Aterradora no te atacará a menos que no le quede otra opción. Si se ve obligado a permanecer en un lugar cerrado contigo, luchará contra ti para intentar escapar, pero se apartará y dejará de luchar a la menor oportunidad.

Éxito excepcional: Durante el resto de la velada, si haces cualquier movimiento agresivo contra el objetivo de tu Mirada Aterradora, los efectos de este Poder se reactivarán solos, obligando al objetivo a retirarse, víctima durante otros cinco minutos de los efectos de Mirada Aterradora.

Foco [Manipulación]: Puedes mostrar la furia de tu Bestia sin revelar tu naturaleza vampírica. En vez de mostrar tus colmillos y sisear, miras intensamente a tu objetivo. Tus ojos parecen brillantes y penetrantes, el ceño fruncido y los rasgos marcados por la ira; tus movimientos son los de un depredador, pero tu faz no es una rotura de la Mascarada. Quien te observe se dará cuenta de que te muestras agresivo hacia tu oponente, pero no tendrán motivos para pensar que eres un vampiro.

••• Encantamiento

Una gentil sonrisa puede ablandar el corazón más duro. Eres lo más destacado de una reunión, una estrella en el cielo nublado, el único centro de atención. Pocos pueden igualar tu belleza y elegancia, y los que sean suficientemente afortunados como para obtener tu atención harán cualquier cosa por mantenerla.

Sistema: Para activar Encantamiento debes gastar un punto de Sangre y una acción estándar y hacer un Desafío enfrentado contra tu objetivo. Si tienes éxito, doblegas sus emociones y ganas su corazón. Se torna inmediatamente dispuesto a escucharte, y racionaliza cualquier desdén o sentimientos negativos que albergara en tu contra antes de que usaras el Poder. Aunque el objetivo no es tu esclavo y no obedecerá ciegamente tus órdenes, te admira en gran medida y está dispuesto a trabajar para la consecución de tus metas dentro de lo razonable. Tanto mientras duren

los efectos como después de que este Poder se disipe, el objetivo racionalizará los efectos de Encantamiento. Otros, viendo al individuo bajo los efectos de Encantamiento, podrán darse cuenta de que está bajo el yugo de una manipulación emocional, pero será difícil convencer al objetivo de que esto es así.

Los personajes Encantados no pueden herirte, ni física ni políticamente, y en general serán tan amables contigo como sea posible. Encantamiento no es control mental, y los personajes que hayas afectado con este Poder no están obligados a seguir tus indicaciones al pie de la letra. En general intentarán hacerte feliz, y se pondrán de tu parte en discusiones o conflictos siempre que hacerlo no los ponga en peligro. Un personaje Encantado no aceptará Vincularse a ti ni arriesgará su vida para defenderte, pero te ayudará siempre que la situación no resulte peligrosa.

Si atacas a alguien a quien has Encantado, este Poder finaliza automáticamente.

Éxito excepcional: Si obtienes un éxito excepcional, el objetivo de tu Encantamiento sufre una penalización de -3 para resistirse u oponerse a tus otros Poderes de Presencia mientras duren los efectos. Este beneficio se aplica a todos los Poderes, incluidos los Poderes de Antiguo y las Técnicas basadas en Presencia.

Foco [Apariencia]: Cuando usas Encantamiento con éxito sus efectos duran tres horas en vez de una.

•••• Invocación

Tus poderes de persuasión son tan fuertes que puedes obligar místicamente a los demás para que acudan a ti cuando los invocas, incluso estando a kilómetros de distancia. El simple recuerdo de tu belleza y personalidad inspiradora los acecha, y sienten la suave e insistente llamada de tu espíritu invocándolos a tu lado.

Sistema: Para Invocar a otro personaje debes gastar un punto de Sangre, una acción estándar y hacer un Desafío enfrentado contra un objetivo familiar. En cuanto hayas iniciado la Invocación no podrás abandonar la zona en la que la has hecho, o ésta finalizará inmediatamente. Si tienes éxito, el objetivo de tu Invocación se dará cuenta inmediatamente de que ha sido afectado por un Poder, y también de la identidad de quién está usando la Invocación junto con el lugar en el cual espera que acuda. Un personaje Invocado se presentará tan rápida y directamente como pueda, pero conserva también sus instintos de supervivencia: no saltará por un precipicio ni entrará en una situación que perciba claramente como una emboscada.

Si no es posible que el personaje llegue hasta ti físicamente sin entrar en una situación peligrosa, el objetivo debe llegar tan cerca como le sea posible y entrar en contacto

contigo de algún otro modo, como vía llamada telefónica, obligando a un humano a entregar una nota o enviando a un animal mensajero. Si el objetivo no es consciente de que haya riesgo alguno para su seguridad se presentará en persona a tu Invocación, incluso si tienes planes siniestros. Las criaturas sobrenaturales viajan a donde les sea posible o hasta el siguiente amanecer, lo primero que ocurra.

Éxito excepcional: El objetivo de la Invocación no es consciente de que se ha usado el Poder y, por consiguiente, no puede percibir la identidad de quien lo ha Invocado. Se desplazará hasta el lugar en el que te encuentres sin darse cuenta de por qué ni de adónde se dirige. Tu Invocación finaliza igualmente si el objetivo no puede acercarse a ti sin pasar por una situación evidentemente peligrosa.

Foco [Manipulación]: Puedes Invocar a tus Criados, Ghouls e individuos que estén Vinculados a ti sin necesidad de gastar Sangre o una acción estándar. Puedes usar este aspecto de Invocación cuando estés estacado o en Letargo. Ésta es una excepción a la regla que impide usar Poderes mientras se está estacado o en Letargo.

••••• Majestad

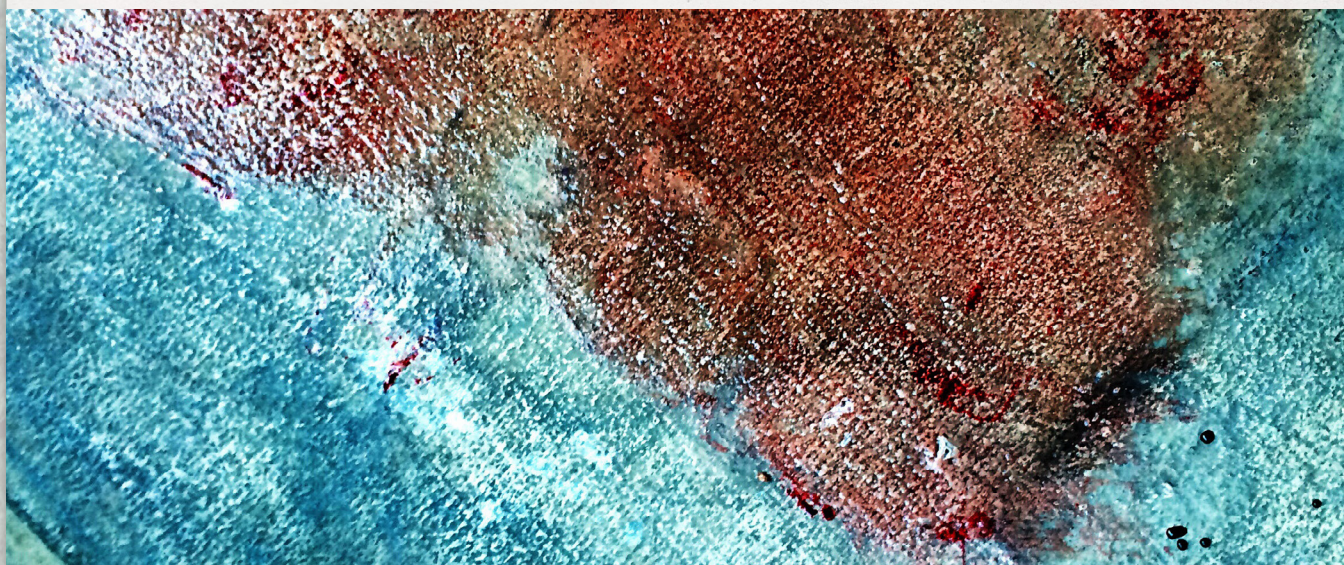
Has dominado la habilidad de canalizar las emociones de tu Bestia vampírica, centrando su rabia en un porte oscuro y regio que casi parece palpase. La fuerza de tu personalidad acobarda el corazón de los mansos y los temerosos se ven obligados a inclinarse y humillarse mientras tú les exiges respeto. Se quiebran los corazones e incluso tus partidarios más fieles tiemblan a tu paso, abrumados por la autoridad y la soberanía que emanan de tu semblante. Tomas el aspecto y las maneras de los gobernantes de antaño, expresadas de la manera más apropiada, ya sea mediante la intimidación y el mando, la sumisión piadosa, el magnetismo sexual o la pureza y la gracia.

Sistema: Gasta un punto de Sangre y una acción estándar para activar Majestad. Majestad se manifiesta como una presencia emocional dominante, amplificando la naturaleza de tu personaje. Mientras este Poder esté activo los demás no podrán faltarle al respeto, y por mucho que no estén de acuerdo contigo deberán mostrarlo con la mayor de las cortesías.

Cualquiera que desee atacar a tu personaje o ser descortés con él deberá hacer un Desafío enfrentado usando su Atributo Social + Fuerza de Voluntad contra tu Atributo Social + Liderazgo. Si el agresor falla en el Desafío, no podrá hacer otro intento contra tu Majestad durante al menos los siguientes 10 minutos: queda atrapado por los efectos de tu Poder y continuará tratándote con cortesía y respeto incluso si abandona tu presencia. Después de que hayan pasado estos 10 minutos el agresor puede volver a intentar superar tu Majestad. Este efecto también se aplica a Poderes que no tienen directamente como objetivo al usuario de Majestad, sino que están dirigidos a la zona donde se encuentra el usuario de Majestad. Si un personaje desea envolver en llamas una habitación y dentro hay un personaje con Majestad activa, el agresor debe hacer un Desafío en su contra para poder llevar a cabo su acción.

Si atacas a alguien afectado por tu Majestad o si usas un Poder sobre ese individuo, los efectos de Majestad finalizan para esa persona: se vuelve inmune a tu Majestad y te puede tratar normalmente, o incluso atacarte, según sea de su conveniencia. Esta rotura de la Majestad sólo afecta a ese individuo en concreto, y los demás que se vean afectados por tu Majestad no quedan liberados sólo por contemplar cómo agredes a su amigo.

Foco [Apariencia]: Mientras está activa tu Majestad ignoras la Majestad de otros personajes.



Descripciones de los Méritos

Los siguientes Méritos son Méritos generales. Pueden ser adquiridos por todos los vampiros, sin importar su Clan o Línea de Sangre, a menos que se especifique lo contrario en la descripción del Mérito. Los Méritos específicos del Clan Brujah y del Clan Ventrue pueden encontrarse en las descripciones de esos Clanes en anteriores páginas de esta guía de iniciación (ver Méritos Brujah, **pág. 6** y Mérito Ventrue, **pág. 8**).

Afortunado (Mérito de 2 puntos)

Como la mayoría de los tramposos, los estúpidos y los locos, tu vida ha sido una serie de fortuitas coincidencias y segundas oportunidades. Ya confíes en esta suerte o sencillamente suceda, llevas una existencia afortunada. Si un oponente consigue un éxito excepcional contra ti, tú lo reduces a un éxito normal. Puedes usar este beneficio una vez cada cinco minutos o una vez por combate.

Ambidiestro (Mérito de 2 puntos)

La mayoría de la gente sólo tiene una mano que domina con habilidad, ya sea la derecha o la izquierda. Una vez por turno, cuando atacas con armas (de pelea o de fuego), puedes usar las cualidades de tu arma principal y una de las cualidades de una segunda arma en tu mano mala, permitiéndote ambas aumentar tu ataque. No puedes usar la misma bonificación dos veces en un único ataque. Por ejemplo, no puedes usar Precisa dos veces para recibir una bonificación de +4. Ambas armas deben, lógicamente, ser capaces de golpear a tu oponente para poder aplicar esta ventaja; esto es, no puedes usar este Mérito para aplicar la cualidad de una espada improvisada cuando estás realizando un ataque a distancia con una pistola. Ambidiestro puede usarse durante asaltos de Celeridad, pero sólo puede usarse una vez por turno.

Apto (Mérito de 2 puntos)

Debido a alguna faceta de tu pasado, ya sea un intenso entrenamiento o un simple talento natural, estás prodigiosamente dotado para una única Habilidad. Escoge una Habilidad e incrementa el potencial máximo de tu personaje en esa Habilidad en 1 punto. Aún debes gastar PX de forma normal para adquirir esa Habilidad hasta su máximo nivel. Puedes adquirir el Mérito Apto múltiples veces, pero cada vez que lo hagas debes aplicar el Mérito a una Habilidad diferente.

Arcano (Mérito de 1 punto)

Estás místicamente velado del interés ajeno. La gente que interactúa contigo brevemente no recordará tu presencia a menos que se te señale específicamente. Los rastros de papeles relacionados contigo desaparecen, y los registros informáticos se corrompen, se pierden o son borrados accidentalmente de forma aleatoria. Este efecto no te proporciona beneficios a Sigilo y no afecta a gente que te conoce personalmente, como otros personajes, pero los individuos

que se cruzan contigo brevemente tienen dificultades para recordar detalles sobre quién eres. Esto es tanto un beneficio como una potencial pequeña molestia.

Código de Honor (Mérito de 2 puntos)

Te adhieres a un código ético personal. Los detalles de este código deben tener restricciones e ideales. Las restricciones podrían incluir “No puedo permitir que se dañe a una mujer”, “No puedo poner un pie en suelo sagrado” o “Jamás puedo poseer, portar o usar un arma”. Los ideales podrían incluir “Siempre debo mostrar generosidad y caridad”, “Debo arrodillarme y mostrar respeto a cada Príncipe, sin importar cómo me sienta respecto a él personalmente” o “Debo aceptar cualquier misión que me sea ofrecida”. Este código debe ser genuinamente restrictivo y el Narrador debe aprobarlo antes del juego. Un Código de Honor no puede replicar ninguna restricción moral o ética que tu personaje ya debiera mantener.

Cuando alguien trata de usar un Poder Social o Mental que te haga violar este Código de Honor personal, ganas una bonificación miscelánea de +2 en tu reserva de Prueba defensiva para resistir ese Poder. Sin embargo, si violas voluntariamente tu Código de Honor personal, incluso bajo una enorme presión, pierdes acceso a este Mérito durante dos sesiones de juego o un mes, lo que sea más largo.

Corazón Calmado (Mérito de 1 punto)

Ejerces un gran control sobre tus emociones y puedes mantenerte tranquilo hasta en las más extravagantes situaciones. Se considera que tienes 2 Rasgos de la Bestia menos cuando resistes el Frenesí. Además, incrementas tu reserva de Prueba para resistir el Frenesí en +3. Los personajes Brujah no pueden escoger este Mérito.

Digestión Eficiente (Mérito de 1 punto)

Tu sistema digestivo es extremadamente eficiente y obtienes más nutrientes de lo normal de la Sangre. Cuando te alimentas de animales, la cantidad de puntos de Sangre que ganas no se reduce a la mitad. Cuando te alimentas de humanos, ganas un punto de Sangre adicional por cada punto que consumas. Este Mérito no te permite exceder tu reserva máxima de Sangre. Digestión Eficiente sólo funciona con sangre mortal o animal; no funciona con Sangre de vampiro, incluyendo la que haya sido ingerida por Ghouls.

Disciplina Común Adicional (Mérito de 4 puntos)

Se dice que la Sangre del Primer Vampiro podría soportar todas las Disciplinas y no tener ninguna tendencia intrínseca. Tu Sangre posee un vago trazo de esa cualidad y manifiesta cuatro Disciplinas de Clan en lugar de tres. Escoge una Disciplina común como cuarta Disciplina de Clan. No comienzas con un punto (o puntos) gratuito en esta cuarta Disciplina de Clan y puedes enseñarla. Los Poderes que afectan a las Disciplinas de Clan (como Posesión) le afectan, y puedes pagar todos los costes por aprender esta Disciplina como si fuera nativa de tu Clan. Este Mérito no puede combinarse con otros Méritos que le proporcionen a tu personaje Disciplinas de Clan adicionales.

Dotes de Oráculo (Mérito de 2 puntos)

Ves augurios del futuro. Podrías usar técnicas como lanzar huesos, leer cartas proféticas, utilizar tableros místicos, estudiar astrología o experimentar alucinaciones causadas por las drogas. En cambio, las visiones podrían asaltarte aunque trates de prevenirlas. Puedes obtener consejos de estos presagios, ya que te proporcionan pistas del futuro y avisos del presente. Una vez por sesión de juego, puedes pedir a tu Narrador una pista sobre tramas relevantes. Además, pequeños destellos de comprensión te asaltan cuando más los necesitas; una vez por hora puedes sacrificar una acción estándar para poder usar una acción sencilla. Esta habilidad te permite usar una acción sencilla en cualquier momento, incluso antes de tu Iniciativa.

Duro (Mérito de 3 puntos)

Puedes ser más grande que el resto de la gente, más resistente ante la adversidad o tener una piel más dura; sea cual sea la razón, tienes una gran capacidad para aguantar las lesiones. Los personajes con este Mérito ganan 1 nivel de Salud adicional en cada casillero de heridas, resultando en cuatro niveles de Sano, cuatro niveles de Herido y cuatro niveles de Incapacitado. Este Mérito funciona junto con las bonificaciones otorgadas por Fortaleza con el Foco de Resistencia. Un personaje con ambas ventajas posee cinco niveles de salud en cada casillero de heridas.

Escurridizo (Mérito de 2 puntos)

Eres extremadamente flexible, increíblemente hábil o sorprendentemente despabilado; cualquiera que sea la razón, tienes la asombrosa habilidad de evitar el daño. Ganas una bonificación de +3 tus reservas de Pruebas defensivas basadas en Esquivar.

Inflexible (Mérito de 4 puntos)

Ya lo llares ser terco, intratable o sencillamente tener mal humor, tu personaje tiene un fuego interno que le impide renunciar sin importar las circunstancias. Incrementa tu máximo permanente de Fuerza de Voluntad a 7. También comienzas cada sesión de juego con Fuerza de Voluntad a 7, en lugar de los 6 estándar.

Intensa Vitalidad (Mérito de 3 puntos)

La maldición de Caín corre fuerte por tus venas. Puedes gastar un punto de Sangre más por turno del que tu Generación permite.

Lingüista Natural (Mérito de 1 punto)

Algunos individuos tienen mentes excelentes para la retención y asociación, capaces de aprender múltiples lenguas con facilidad. Tú puedes asignar dos especializaciones de idioma por cada punto en la Habilidad Lingüística que adquieras. Además, recibes una bonificación de +3 cada vez que tengas que realizar un Desafío que use Lingüística.

Mascarada Personal (Mérito de 1 punto)

Aunque tu aura es pálida y tienes la mayoría de las marcas espirituales de un vampiro, tu carne retiene el semblante de la condición humana. Pareces vivo y sano, tu piel es cálida

al tacto y puedes pretender que eres humano con mucha más facilidad que otros vampiros. Además, tienes la capacidad de comer y beber como haría un mortal y puedes incluso saborear tales refrigerios. Aunque no obtienes alimento de esta comida, la habilidad de comer es un beneficio para un vampiro que pretende ser humano.

Médium (Mérito de 1 punto)

En tu vida mortal puedes haber sido un espiritista o un chamán, o quizás tu escarceo con la muerte dejó parte de tu espíritu atrapado en las Tierras de las Sombras. Cualquiera que sea la razón, eres un canal a las Tierras de las Sombras y poses una afinidad natural para ver y oír fantasmas, y ocasionalmente vislumbrar su entorno en las Tierras de las Sombras. Este Mérito no garantiza la habilidad de controlar o dar órdenes a los fantasmas, ni te proporcionar ninguna habilidad mística para comprender una lengua que no conozcas.

Sueño Ligero (Mérito de 1 punto)

Mientras que el alba deja a la mayoría de los vampiros somnolientos y los vuelve perezosos, tú tienes la inusual capacidad de forzarte a ti mismo a permanecer despierto. Un personaje con este Mérito puede permanecer vigilante durante una hora tras el amanecer y despertarse una hora antes de la puesta de sol. Además, puedes despertarte instantáneamente ante cualquier signo de problemas o peligro y hacerlo sin pereza o vacilación. Ignoras cualquier penalización por actuar durante las horas de sol, sin importar tu nivel de Humanidad o tu cantidad de Rasgos de la Bestia.

Susurro de Vida (Mérito de 1 punto)

Quizás no moriste del todo cuando fuiste Abrazado o quizás la Sangre vampírica en tu sistema alteró tu fisiología menos que la de otros. Eres registrado como humano en todos los intentos de determinar qué clase de criatura eres. Es más, tu aura es innaturalmente brillante para un vampiro y los animales no pueden sentir tu Bestia (actúan como si fueras un mortal). Si tu Moralidad baja de 3 (temporal o permanentemente), este Mérito deja de funcionar hasta que tu Moralidad se eleve de nuevo por encima de 3.

Temerario (Mérito de 2 puntos)

Eres bueno corriendo riesgos e incluso mejor sobreviviendo a ellos. Cuando intentas acciones Físicas excepcionalmente peligrosas, como saltar de un coche en movimiento a otro, tu reserva de Prueba se incrementa en 3. Si te enfrentas a múltiples oponentes tú solo, recibes una bonificación de +2 a tus reservas de Defensa Física.

Versátil (Mérito de 3 puntos)

Siempre has sido capaz de hacer varias cosas a la vez, dividiendo tu atención para alcanzar dos metas a la vez. Escoge un Atributo (Físico, Social o Mental) y selecciona un Foco adicional para ese Atributo. Por ejemplo, un personaje con este Mérito puede enfocar su Atributo Físico tanto en Fuerza como en Resistencia.



Equipo de ejemplo

Teatro de la Mente: Vampiro La Mascarada alienta a los jugadores a vestir ropa increíble, crear objetos auténticos y (cuando sea seguro hacerlo) portar ornadas representaciones de armas. Por razones obvias, no se deberían permitir armas

reales en las partidas de **Teatro de la Mente**. Hasta las representaciones no funcionales de armas pueden ser peligrosas y deberían portarse sólo con permiso previo del Narrador, especialmente si pueden ser confundidas con armas reales.

KATANA

(BRUTAL, PRECISA)

DAÑO: 1

ESPECIAL: RECIBES UNA BONIFICACIÓN MISCELÁNEA DE +2 CUANDO USAS ESTE ARMA. SI GANAS (SIN EMPATAR) LA PRUEBA FINAL EN UN DESAFÍO MIENTRAS USAS ESTE ARMA Y TU RESERVA DE PRUEBA ES MAYOR QUE LA DE TU OBJETIVO, TU ATAQUE LOGRA UN ÉXITO EXCEPCIONAL, INCLUSO SI PERDISTE O EMPATASTE EN PRUEBAS PREVIAS EN ESE DESAFÍO. SE REQUIEREN AMBAS MANOS PARA BLANDIRLA.

DAGA DE PLATA

(OCULTABLE, PLATA)

DAÑO: 1

ESPECIAL: INFLIGE DAÑO AGRAVADO A LOS HOMBRES LOBO Y ES FÁCIL PASARLO POR ALTO EN UNA INSPECCIÓN CASUAL. CUANDO ESTÁ EN UN BOLSILLO U OCULTA DE OTRA FORMA, ES IMPOSIBLE PERCATARSE VISUALMENTE DE ESTE ARMA. DEBES SER CACHEADO, OBJETIVO DE PODERES SOBRENATURALES O REVISADO CON UN DETECTOR ELECTRÓNICO PARA QUE SE REVELE LA PRESENCIA DEL ARMA.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR

(LARGO ALCANCE, PRECISO)

DAÑO: 2 • MUNICIÓN: 12

ESPECIAL: RECIBES UNA BONIFICACIÓN DE +2 CUANDO USAS ESTE ARMA Y PUEDES APUNTAR A INDIVIDUOS HASTA A 800 M (0,5 MILLAS) DE DISTANCIA. ESTE ARMA REQUIERE AMBAS MANOS PARA SER BLANDIDA.

ESCOPETA

(MUNICIÓN INCENDIARIA, PRECISA)

DAÑO: 2 • MUNICIÓN: 12

ESPECIAL: RECIBES UNA BONIFICACIÓN DE +2 CUANDO USAS ESTE ARMA Y ESTÁ CARGADA CON CARTUCHOS INCENDIARIOS QUE INFLIGE DAÑO AGRAVADO A LOS VAMPIROS.

ESTACA DE MADERA

(ESTACANTE, OCULTABLE)

DAÑO: 1

ESPECIAL: ESTE OBJETO PUEDE ESTACAR VAMPIROS Y ES FÁCIL PASARLO POR ALTO EN UNA INSPECCIÓN CASUAL. CUANDO ESTÁ EN UN BOLSILLO U OCULTA DE OTRA FORMA, ES IMPOSIBLE PERCATARSE VISUALMENTE DE ESTE ARMA. DEBES SER CACHEADO, OBJETIVO DE PODERES SOBRENATURALES O REVISADO CON UN DETECTOR ELECTRÓNICO PARA QUE SE REVELE LA PRESENCIA DEL ARMA.

AMETRALLADORA

(AUTOMÁTICA, CAPACIDAD DE MUNICIÓN II)

DAÑO: 2 • MUNICIÓN: 100

ESPECIAL: GASTANDO 6 CARTUCHOS DE MUNICIÓN EN UNA SOLA RÁFAGA, PUEDES ROCIAR UN ÁREA. ESCOGE HASTA A TRES OBJETIVOS QUE ESTÉN A TRES PASOS O MENOS UNOS DE OTROS. REALIZA UN DESAFÍO CONTRA CADA INDIVIDUO. SI GASTAS FUERZA DE VOLUNTAD PARA REINTENTAR CUALQUIERA DE ESTOS DESAFÍOS ENFRENTADOS, TAMBIÉN GANAS ESE REINTENTO PARA EL RESTO DE DESAFÍOS ENFRENTADOS SIN TENER QUE GASTAR MÁS FUERZA DE VOLUNTAD. REQUIERE AMBAS MANOS PARA SER BLANDIDA.

CHALECO ANTIBALAS

(BALÍSTICA, CORAZA)

ESPECIAL: NO PUEDES SER ESTACADO. ADICIONALMENTE, OBTIENES UNA BONIFICACIÓN DE +3 A TUS RESERVAS DE PRUEBAS DEFENSIVAS CUANDO RESISTES ATAQUES A DISTANCIA DE ARMAS DE FUEGO Y UNA BONIFICACIÓN DE +1 CUANDO RESISTES ATAQUES DE PELEA, PELEA CON ARMAS Y DE ARMAS ARROJADIZAS.

COTA DE MALLAS

(CORAZA, ENDURECIDA)

ESPECIAL: NO PUEDES SER ESTACADO. ADICIONALMENTE, OBTIENES UNA BONIFICACIÓN DE +3 A TUS RESERVAS DE PRUEBAS DEFENSIVAS CUANDO RESISTES ATAQUES DE PELEA, PELEA CON ARMAS Y DE ARMAS ARROJADIZAS Y UNA BONIFICACIÓN DE +1 CUANDO RESISTES ATAQUES A DISTANCIA DE ARMAS DE FUEGO.

TEATRO DE LA MENTE

VAMPIRO

LA MASCARADA



Jugador:
Personaje:
Arquetipo:
Clan:

Ambientación/Secta:

Título:

Atributos

(Asigna 7 puntos a tu Atributo primario, 5 al secundario y 3 al terciario. Elige un Foco en cada Atributo.)

Físico

Bonif. de Atributo

☐ Fuerza ☐ Destreza ☐ Resistencia

Social

Bonif. de Atributo

☐ Carisma ☐ Manipulación ☐ Apariencia

Mental

Bonif. de Atributo

☐ Percepción ☐ Inteligencia ☐ Astucia

Habilidades

(Escoge una Habilidad y asígnale 4 puntos. Escoge dos y asigna 3 puntos a cada una. Escoge tres y asigna 2 puntos a cada una. Escoge cuatro y asigna 1 punto a cada una.)

Academicismo
Alerta
Armas de Fuego
Artesanía
Artesanía
Atletismo
Callejeo
Ciencia
Ciencia
Conducir

Cultura
Empatía
Esquivar
Informática
Interpretación
Interpretación
Intimidación
Investigación
Liderazgo
Lingüística

Medicina
Ocultismo
Pelea
Pelea con Armas
Seguridad
Sigilo
Subterfugio
Supervivencia
Trato con Animales

Trasfondos

(Asigna a un Trasfondo 3 puntos. Asigna a un segundo Trasfondo 2 puntos. Asigna 1 punto a un tercero.)

Disciplinas

(Escoge una Disciplina de Clan y asígnale 2 puntos. Asigna 1 punto a cada una de tus otras Disciplinas de Clan.)

Méritos y Defectos

(Compra hasta 7 puntos de Méritos y 7 puntos de Defectos.)

Sangre

(La Generación determina el máximo de Sangre y limita los puntos de Sangre gastados por turno.)

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

● 10/1, ●● 12/2, ●●● 15/3, ●●●● 20/4, ●●●●● 30/5

Fuerza de Voluntad

(Los personajes empiezan a jugar con 6 puntos en Fuerza de Voluntad.)

Moralidad

(Los personajes empiezan con Humanidad a 5.)

Humanidad

Niveles de Salud

(Los personajes Incapacitados pierden su acción simple.)

Sano ☐☐☐
Herido ☐☐☐
Incapacitado ☐☐☐

Estatus

Reservas de tiradas habituales

Iniciativa

Ataque primario

(Iniciativa es tu Atributo más alto: Mental o Físico.)
(Las reservas son Atributo + Habilidad (o FdV) + bonificación miscénea.)

Rasgos de la Bestia

(Todo Rasgo de la Bestia se elimina tras dormir un día.)

1 — Maltratar a otro 3 — Matar
2 — Infligir heridas 5 — Actos abominables

☐ 1 Rasgo de la Bestia

Ira: Haz una Prueba si recibes 4 de daño.
Hambre: Haz una Prueba si estás sin sangre.
Miedo: Haz una Prueba si estás envuelto en fuego o luz del Sol.

☐ 2 Rasgos de la Bestia

Ira: Haz una Prueba con 3 de daño.
Hambre: Haz una Prueba si tu Sangre es inferior a 1/3.
Miedo: Haz una Prueba si estás ardiendo por fuego o luz del Sol.

☐ 3 Rasgos de la Bestia

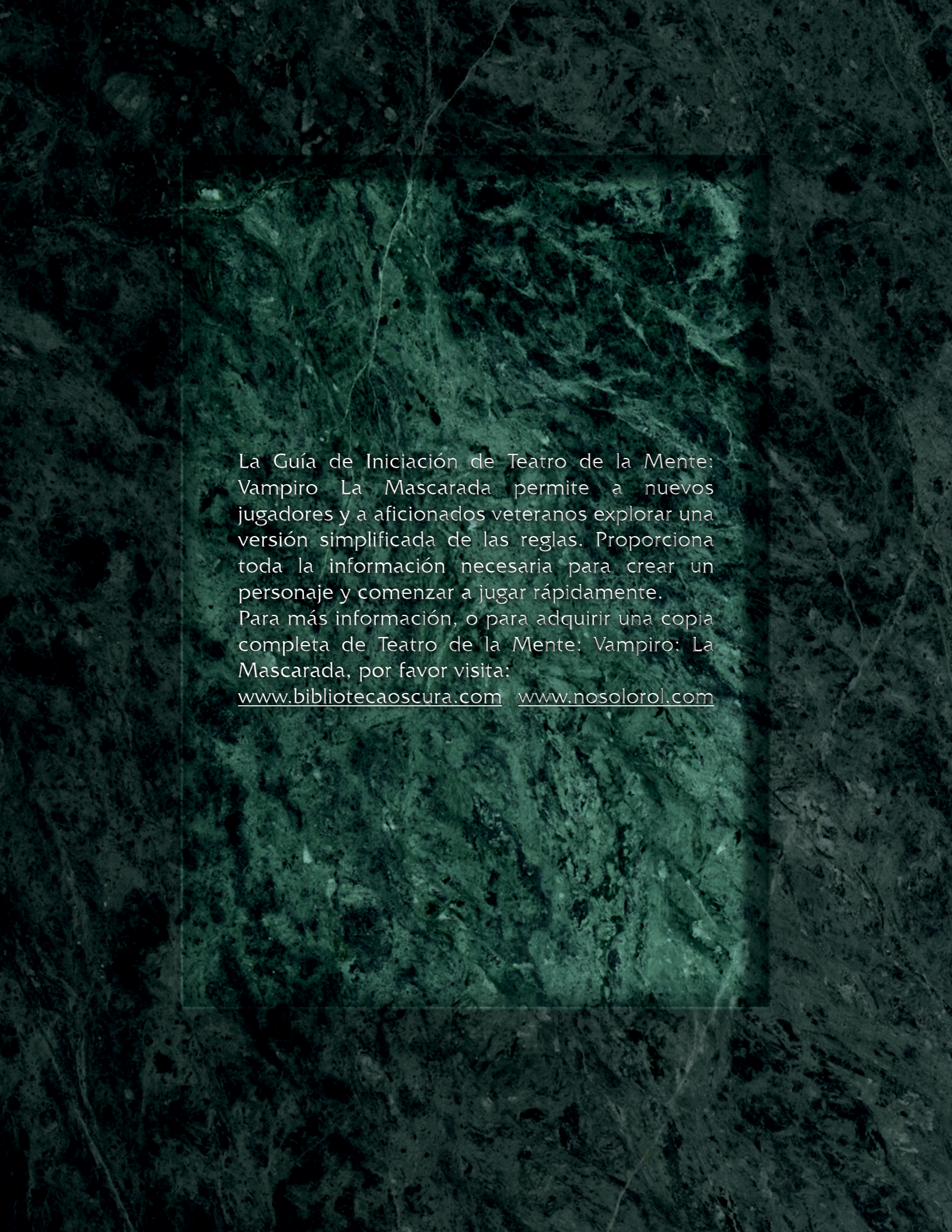
Ira: Haz una Prueba con 2 de daño.
Hambre: Haz una Prueba si tu Sangre es inferior a 1/2.
Miedo: Permanecer demasiado cerca del fuego o de la luz del Sol.

☐ 4 Rasgos de la Bestia

Ira: Haz una Prueba al recibir cualquier daño.
Hambre: Haz una Prueba si no estás completamente saciado de Sangre.
Miedo: Ver la luz del Sol o una llama mayor que la de un mechero.

☐ 5 Rasgos de la Bestia

Pierdes un punto permanente de Moralidad.



La Guía de Iniciación de Teatro de la Mente:
Vampiro La Mascarada permite a nuevos
jugadores y a aficionados veteranos explorar una
versión simplificada de las reglas. Proporciona
toda la información necesaria para crear un
personaje y comenzar a jugar rápidamente.
Para más información, o para adquirir una copia
completa de Teatro de la Mente: Vampiro: La
Mascarada, por favor visita:
www.bibliotecaoscura.com www.nosolorol.com