

# Sed de Sangre

## Sistema VSdS:

- Tirar “reserva de dS”
  - Habilidoso = 3d6
  - En la media = 2d6
  - Torpe = 1 d6
- Ventaja = +1d6
- Desventaja = −1d6
- [0d6 = 2d6, quedarse con el resultado menor]
- [<0d6 = imposible]
- Comparar solo el mayor resultado con la tabla

Resultado	Respuesta
1	Pifia: No, y...
2	Fallo: No
3	Fallo parcial: No, pero...
4	Éxito parcial: Sí, pero...
5	Éxito: Sí
6	Éxito crítico: Sí, y...

### Habilidades buenas y malas

Tirada	Resultado
1	Conectar con la gente
2	Matemáticas /Ciencia
3	Liderazgo
4	Percepción
5	Disparar
6	Violencia física
7	Sigilo
8	Intimidación
9	Cultura general
10	Primeros auxilios
11	Salir por patas
12	Seducción
13	Estilo / Moda / Arte
14	Animales
15	Tecnología
16	Investigación
17	Ocultismo / Exoterismo
18	Supervivencia
19	Bajos fondos
20	Sentido del peligro

### Defectos

Tirada	Resultado
1	Libidinoso
2	Cobarde
3	Ruin
4	Vengativo
5	Elitista
6	Engreído
7	Celoso
8	Impaciente
9	Inseguro
10	Cruel
11	Melancólico
12	Malévolo
13	Loco
14	Avaricioso
15	Adulador
16	Impulsivo
17	Arrogante
18	Ingenuo
19	Santurrón
20	Irritable

Reserva de dados	Nivel de desafío
1	Blanco fácil.
2	Enemigo medio.
3	Objetivo desafiante.
4	Serio desafío.
5	Un hijoputa duro de pelar.
6	Tu peor pesadilla.

## Poderes Sobrenaturales:

- Se activan con 1 Punto de Sangre (ver Sangre de vampiro ↓)
- Duran toda la escena
- Se gana uno extra por nivel
- Poderes básicos:
  - Fuerza anfinatural: daño x3
  - Reflejos rápidos: movimiento x3 y 3 ataques por turno
  - Encanto: dominar voluntad de mentes débiles

## Humanidad:

- Apariencia humana
- Se pierde un Punto de Humanidad por cada acto malvado (no más de uno por noche)
- Se gana un Punto de Humanidad por cada acto virtuoso (no más de uno por noche)
- Cuanto menos humano parezca un vampiro, más difícil le será encajar entre los humanos y más cerca tendrá a los cazadores
- Los vampiros que tienen rasgos demoníacos obtienen 1d6 extra a su reserva de dados cuando intentan intimidar a otros

## Salud:

- De inicio, 25 puntos
- Gasto de 1 Punto de Sangre = +1d6 puntos de salud por día
- 0 puntos = sueño mortal
- Puede ser despertado con sangre: +1d6 puntos de vida por cada Punto de Sangre empleado
- 0 puntos en un PNJ = muerte
- Subir de nivel = +1d6 Puntos de Salud

## Combate:

- Iniciativa = el primero que empieza a describir
- Establecer reserva de dados según la acción
- Comparar solo el mayor resultado con la tabla (más seises = más daño)
- Tirar la reserva de dados de daño y sumar los resultados (los seises “explotan”)
- Restar el total a la salud de la víctima
- Fuerza excesiva: si sobra daño, se aplica a los oponentes cercanos (obligatorio en “frenesí”, incluyendo PJ o PNJ no enemigos)
- Armadura: −1d6 a la reserva de dados de daño

Reserva de dados de ataque	Daño
4	1d6
5	2d6
6	3d6
6/6	4d6
6/6/6	5d6

## Alimentarse

- Humanos: seis puntos de sangre
- Se pueden extraer tres puntos de sangre de un humano en una noche antes de que necesite atención médica
- Solo se puede drenar un punto de sangre de un animal por noche
- Dormir con un solo punto de sangre en sus venas = se quedará como un cadáver hasta que alguien pueda alimentarle con sangre (o tenga una víctima muy cerca)

## Sangre de vampiro

- Fuente de su poder
- Sin límite de Puntos de Sangre por escena
- Solo se puede consumir un Punto de Sangre por asalto (veinte segundos en la ficción)
- 0 Puntos de Sangre = sueño mortal
- Puede ser despertado con sangre: +1d6 puntos de vida por cada Punto de Sangre empleado
- Usos:
  - Activar poderes sobrenaturales
  - Levantarse al anochecer (los vampiros no pueden despertarse sin gastar un Punto de Sangre)
  - Curarse (1d6 por cada Punto de Sangre)
  - Crear un nuevo vampiro (esto también requiere un punto de voluntad)

## Voluntad

- Límite: 3 Puntos de Voluntad por escena
- Límite: 1 Punto de Voluntad por asalto
- Se ganan con la interpretación de sus defectos (máximo de 1 por escena)
- Usos:
  - Resistir dominación sobrenatural (durante toda una escena)
  - Resistir el “frenesí” (por el momento)
  - Añadir 3d6 a tu reserva de dados
  - Crear a un nuevo vampiro (en conjunción con un punto de sangre)

## Sed de Sangre

- Lanzar dados por separado a la vez que los de la reserva normal (aconsejable otro color):

- Cuando se tienen 3 Puntos de Sangre: 1 Dado de Sed
- Cuando se tienen 2 Puntos de Sangre: 2 Dados de Sed
- Cuando se tiene 1 Puntos de Sangre: 3 Dados de Sed
- Si en cualquiera de los Dados de Sed de sangre sale un 1 = “frenesí”:
  - Se volverá violento tanto física como emocionalmente
  - Tratará de alimentarse del ser más cercano y más merecedor de su ira
- Si en cualquiera de los Dados de Sed de sangre sale un 6 = éxito crítico si...
  - Sucumbe a unos de sus defectos mientras realiza la acción
  - Se alimenta de una víctima cercana tras realizar la acción
- Los seises y los unos en los Dados de Sed se anulan

## Dulce, Dulce sufrimiento

- Atormentar a la víctima = 2x Puntos de Sangre obtenidos
- Reduce 1 Punto de Humanidad

## Debilidades

- Luz solar
- Símbolos religiosos
- Estaca de madera en el corazón
- Decapitación
- Fuego
- Animales
- Día: despertar durante el día precisa tirada de Puntos de Humanidad. Comparar el resultado con la tabla para ver cuánto de despierto logra estar

## Verdades y mentiras

- Un vampiro no tiene que ser invitado para poder acceder a una casa
- Los vampiros no tienen ningún problema en atravesar o cruzar una masa de agua
- A los vampiros no les molesta ni les repele el ajo
- Un vampiro sí produce un reflejo en los espejos. Sin embargo, siempre se muestra algún aspecto de su naturaleza demoníaca
- No tienen porqué dormir en un ataúd
- La plata y el hierro no tienen un efecto especial sobre un vampiro, aunque las

- armas encantadas por un hechicero pueden resultar letales
- Matar a un vampiro no hará que su línea de sangre se extinga
- Los vampiros pueden ingerir algo de comida y bebida, pero al cabo de un tiempo la vomitan
- ¿Pueden tener sexo los vampiros? Sí, claro
- Los vampiros pueden engendrar a uno de los suyos drenando completamente la sangre de un humano y, después, permitiendo que el humano se alimente de su sangre

## Lazo de Sangre

- Amo y súbdito / sirviente
- Suelen llevarlos a cabo vampiros inexpertos, o aquellos que están en deuda con otro
- Da de beber su sangre a otro de su especie:
  - Alimenta el deseo
  - Crea una devoción
- Cada noche que la succión de sangre continúa, el lazo se hace más fuerte
- La alimentación original que crea al vampiro no cuenta
- Cada vez que un vampiro beba la sangre de otro de su especie, se compara n sus niveles de personaje:
  - Si el que bebe tiene menor nivel que el que aporta la sangre:
    - este puede tirar una reserva de dados de 1d6
    - o 2d6 si el que bebe ya tiene un lazo de sangre con el vampiro
    - Además, puede añadir 1d6 a su reserva por cada Punto de Voluntad que decida gastar en el lazo de sangre
  - Comparar los resultados con la tabla

Tirada	Lazo de sangre
6	Cautivado durante un mes.
5	Devoto durante una quincena.
4	Leal por una semana.
3	Amigable durante 1d6 noches.
2	Sin efecto.
1	Aborrece al vampiro durante 1d6 semanas.

## Esclavo vampírico

- Sirviente mortal (humano o animal)
- Gasto de 1 Punto de Sangre (el efecto dura 3 noches / nº de noches = nivel del

- vampiro). El esclavo...
  - Se mantiene saludable y libre de enfermedades
  - Deja de envejecer temporalmente
  - Gana uno de los tres poderes sobrenaturales heredados del vampiro (elegido por el vampiro)
  - Se vuelve totalmente devoto a su maestro

## Agarrar y someter a una víctima

- Beber la sangre de un mortal
- Tirar reserva de dados y comparar con la tabla

Tirada	Agarrar y someter
6	Control férreo: bebe todo cuanto quieras.
5	Le tienes y consigues beber un punto de sangre (tira otra vez en el siguiente asalto).
4	Puedes beber un solo punto de sangre, pero él puede atacarte (tira otra vez en el siguiente asalto).
3	Se escapa.
2	No eres capaz de agarrarle y obtiene un ataque gratuito contra ti.
1	No eres capaz de agarrarle y sufres un ataque crítico (3d6 de daño automático con posibilidad de explotar).

## ¿Te han visto?

- Tirar en la tabla
- Reserva de dados base = Humanidad entre dos, redondeando hacia arriba. Modificadores:
  - + 1d6 si las circunstancias son ventajosas
  - − 1d6 si las circunstancias suponen una desventaja

Tirada	Agarrar y someter (¿te han visto?)
6	Nadie vio nada sospechoso.
5	Puede que alguien te viese, pero no están haciendo nada para evitarlo.
4	Varias personas te han visto y al menos una está comprobando qué haces.
3	Has sido demasiado obvio y varias personas vienen a investigar.
2	La gente chilló; algunos corren a ayudar mientras que otros huyen. Al menos una persona está llamando a la policía.
1	Lo mismo que arriba, pero los cuerpos de seguridad están en la zona. Además, un cazador está ahora siguiendo tu rastro.

## Progresión

- Se sube un nivel por campaña finalizada
- Beneficios:
  - + 1d6 adicional de Salud
  - + 1 Poder Sobrenatural
  - Los vampiros de niveles altos pueden intentar crear lazos de sangre con otros vampiros