



DADOS NORMALES

● = (1-5) Fallo.

♂ = (6-9) Éxito.

♂♂ = (10) Éxito, posible victoria crítica

(cada par de ♂♂ cuenta como cuatro éxitos).

DADOS DE ANSIA

♂♂ = Fallo, fallo bestial si se falla la prueba (1).

● = Fallo (2-5).

♂ = Éxito (6-9).

♂♂ = Éxito, crítico conflictivo si es parte de una victoria crítica.

Los dados de ansia nunca pueden volverse a lanzar usando Fuerza de Voluntad.

DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

| DIFICULTAD DE LA ACCIÓN                                                                                                                                   | NÚMERO DE DIFICULTAD |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Rutinaria (golpear a un objetivo estático, convencer a un amigo leal de que te ayude).                                                                    | 1 éxito.             |
| Sencilla (seducir a alguien que ya tiene ganas, intimidar a un debilucho).                                                                                | 2 éxitos.            |
| Moderada (reemplazar el sistema de sonido de un coche, caminar por la cuerda floja).                                                                      | 3 éxitos.            |
| Desafiante (localizar la fuente de un susurro, crear una obra de arte memorable).                                                                         | 4 éxitos.            |
| Difícil (convencer a un policía de que ésa no es tu cocaína, reconstruir el bloque de un motor destrozado).                                               | 5 éxitos.            |
| Muy difícil (correr por la cuerda floja mientras te disparan, calmar a una turba hostil y violenta).                                                      | 6 éxitos.            |
| Casi imposible (encontrar a un sintecho en concreto en Los Ángeles en una sola noche, recitar un texto largo sin equivocarte en un idioma que no hablas). | 7 éxitos o más.      |

ANTAGONISTAS SENCILLOS

|                                                                                                      |                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Insignificante: (Mortal inexperto o enfermizo)                                                       | Dificultad 1     |
| Débil: (Mortal medio, matón o policía de barrio, otro profesional no destacable)                     | Dificultad 2     |
| Medio: (Mortal dotado o Ghoul, agente entrenado o sicario de la mafia, Sangre Débil recién Abrazado) | Dificultad 3     |
| Desafiante: (Neonato, Sangre Débil motivado, Ghoul Anciano, operativo de la Segunda Inquisición)     | Dificultad 4     |
| Fuerte: (Ancilla, comandante de la Segunda Inquisición, hombre lobo joven)                           | Dificultad 5 - 6 |
| Apabullante: (Antiguo, hombre lobo adulto)                                                           | Dificultad 7+    |

COSTES DE RASGOS: EXPERIENCIA

| RASGO                          | PUNTOS DE EXPERIENCIA  |
|--------------------------------|------------------------|
| Incrementar Atributo           | Nuevo nivel x5         |
| Incrementar Habilidad          | Nuevo nivel x3         |
| Nueva Especialidad             | 3                      |
| Disciplina de Clan             | Nuevo nivel x5         |
| Otras Disciplinas              | Nuevo nivel x7         |
| Disciplina Caitiff             | Nuevo nivel x6         |
| Ritual de Hechicería de Sangre | Nivel del Ritual x3    |
| Fórmula de Sangre Débil        | Nivel de la Fórmula x3 |
| Ventaja                        | 3 por punto            |
| Potencia de Sangre             | Nuevo nivel x10        |

PLANTILLAS DE MORTALES

|               | ATRIBUTOS                                | HABILIDADES                                                             | VENTAJAS                                       |
|---------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| MORTAL DÉBIL  | Dos a 2, el resto a 1.                   | Tres a 2, cinco a 1.                                                    | Ninguna.                                       |
| MORTAL MEDIO  | Dos a 3, tres a 2, el resto a 1.         | Tres a 3, cuatro a 2, cinco a 1.                                        | Hasta 3 puntos (máximo 2 puntos en Defectos).  |
| MORTAL DOTADO | Uno a 4, dos a 3, dos a 2, el resto a 1. | Dos a 4 (una con una Especialidad), cuatro a 3, cuatro a 2, cuatro a 1. | Hasta 10 puntos (máximo 4 puntos en Defectos). |
| MORTAL LETAL  | Dos a 5, dos a 4, dos a 3, el resto a 2. | Una a 5, tres a 4, cinco a 3, seis a 2, tres Especialidades.            | Hasta 15 puntos (sin Defectos).                |

OPCIONES DE CRÍTICOS CONFLICTIVOS

■ Adquirir una o más Máculas.

■ Ruptura de la Mascarada.

■ Perder 1 punto de Ventaja.

■ Fallar la prueba.

OPCIONES DE FALLOS BESTIALES

■ Compulsión.

■ Perder 1 punto de Ventaja.

■ Sufrir 1 o más puntos de daño agravado.

■ Incrementar el Ansia en 1.

COMPULSIONES ALEATORIAS

■ 1-3: Ansia.

■ 4-5: Supremacía.

■ 6-7: Daño.

■ 8-9: Paranoía.

■ 0: Compulsión de Clan\*.

\* Repetir la tirada para Caitiff y Sangre Débil.

ALIMENTARSE

| FUENTE                                                                               | ANSIA SACIADA | TIEMPO                              | NOTAS                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Varios animales pequeños (tres o cuatro gatos, una docena de ratas o más)            | 1             | Una escena                          | No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2.                                                                                                |
| Animal de tamaño medio (mapache, perro, coyote)                                      | 1             | Un turno                            | Resonancia animal; No causa Discrasia.                                                                                                                               |
| Animal grande (caballo)                                                              | 2             | Una escena                          |                                                                                                                                                                      |
| Bolsa de sangre                                                                      | 1             | Un turno                            | No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2.                                                                                                |
| Beber de un humano                                                                   | 1             | Tres turnos                         | No causa Resonancia ni Discrasia.                                                                                                                                    |
| Máximo que se puede beber de un humano sin dañarlo                                   | 2             | Una escena                          | Incluye lamer la herida para cerrarla.                                                                                                                               |
| Beber de un humano hasta dañarlo, de forma que corre riesgo de morir sin tratamiento | 1-4           | Un turno por punto de Ansia saciado | El Ansia saciado equivale a daño agravado; para sobrevivir a la pérdida de sangre, el humano tira Fuerza + Resistencia contra una dificultad igual al Ansia saciado. |
| Humano vaciado y muerto                                                              | 5             | Cinco turnos                        | Única manera de alcanzar Ansia 0 (cero).                                                                                                                             |

POTENCIA DE SANGRE

| POTENCIA DE SANGRE | ARREBATO DE SANGRE | DAÑO REPARADO (POR CONTROL DE ENARDECIMIENTO) | BONIFICACIÓN AL PODER DE LAS DISCIPLINAS | REPETICIÓN DE CONTROLES DE ENARDECIMIENTO EN DISCIPLINAS | SEVERIDAD DE PERDICIÓN | PENALIZACIÓN A LA ALIMENTACIÓN                                                                                                                                             |
|--------------------|--------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0                  | Ninguno            | 1 punto de daño superficial                   | Ninguna                                  | Ninguno                                                  | 0                      | Sin efecto.                                                                                                                                                                |
| 1                  | Suma 1 dado        | 1 punto de daño superficial                   | Ninguna                                  | Nivel 1                                                  | 1                      | Sin efecto.                                                                                                                                                                |
| 2                  | Suma 1 dado        | 2 puntos de daño superficial                  | Suma 1 dado                              | Nivel 1                                                  | 1                      | La sangre envasada y de animales sacia la mitad del Ansia.                                                                                                                 |
| 3                  | Suma 2 dados       | 2 puntos de daño superficial                  | Suma 1 dado                              | Nivel 2 o menor                                          | 2                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.                                                                                                                        |
| 4                  | Suma 2 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 2 dados                             | Nivel 2 o menor                                          | 2                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano.                                                                         |
| 5                  | Suma 3 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 2 dados                             | Nivel 3 o menor                                          | 3                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 2.  |
| 6                  | Suma 3 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 3 dados                             | Nivel 3 o menor                                          | 3                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 2 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 2. |
| 7                  | Suma 4 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 3 dados                             | Nivel 4 o menor                                          | 4                      |                                                                                                                                                                            |
| 8                  | Suma 4 dados       | 4 puntos de daño superficial                  | Suma 4 dados                             | Nivel 4 o menor                                          | 4                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 2 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 3. |
| 9                  | Suma 5 dados       | 4 puntos de daño superficial                  | Suma 4 dados                             | Nivel 5 o menor                                          | 5                      |                                                                                                                                                                            |
| 10                 | Suma 5 dados       | 5 puntos de daño superficial                  | Suma 5 dados                             | Nivel 5 o menor                                          | 5                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 3 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 3. |

GENERACIÓN

| GENERACIÓN | POTENCIA DE SANGRE MÍNIMA | POTENCIA DE SANGRE MÁXIMA |
|------------|---------------------------|---------------------------|
| 4ª         | 5                         | 10                        |
| 5ª         | 4                         | 9                         |
| 6ª         | 3                         | 8                         |
| 7ª         | 3                         | 7                         |
| 8ª         | 2                         | 6                         |
| 9ª         | 2                         | 5                         |
| 10ª-11ª    | 1                         | 4                         |
| 12ª-13ª    | 1                         | 3                         |
| 14ª-16ª    | 0                         | 0                         |

HUMANIDAD

| HUMANIDAD   | DADOS SUMADOS A RESISTIR EL FRENESÍ | DURACIÓN DEL LETARGO |
|-------------|-------------------------------------|----------------------|
| Humanidad 9 | 3                                   | Tres días.           |
| Humanidad 8 | 2                                   | Una semana.          |
| Humanidad 7 | 2                                   | Dos semanas.         |
| Humanidad 6 | 2                                   | Un mes.              |
| Humanidad 5 | 1                                   | Un año.              |
| Humanidad 4 | 1                                   | Una década.          |
| Humanidad 3 | 1                                   | Cinco décadas.       |
| Humanidad 2 | 0                                   | Un siglo.            |
| Humanidad 1 | 0                                   | Cinco siglos.        |

PERDER LA ÚLTIMA GOTA

Un vampiro que pierde su último punto de Humanidad, pasando de 1 a 0 (cero), cae en un Frenesí espectacular: Todos sus Atributos y puntuaciones se incrementan hasta 5 para esa escena; si sobrevive al Wassail se convierte en una criatura, prisionero de la voluntad de la Sangre, y en un PdN.

DAÑAR Y DESTRUIR PIEDRAS DE TOQUE

| ACCIÓN                                      | MÁCULAS |
|---------------------------------------------|---------|
| Vincular con Sangre a un mortal             | +1      |
| Abrazar a un mortal                         | +2      |
| Piedra de Toque sufre daño                  | +1      |
| Piedra de Toque sufre daño por tus acciones | +2      |
| Piedra de Toque destruida                   | +2      |
| Piedra de Toque destruida por tus acciones  | +3      |

PROVOCACIONES DEL FRENESÍ

| FRENESÍ POR FURIA                  | FRENESÍ POR HAMBRE | FRENESÍ POR TERROR                                                               |            |                                                    |            |
|------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------|------------|
| PROVOCACIÓN                        | DIFICULTAD         | PROVOCACIÓN                                                                      | DIFICULTAD | PROVOCACIÓN                                        | DIFICULTAD |
| Amigo asesinado                    | 2                  | Visión de una herida abierta u olor penetrante a sangre con una Ansia de 4 o más | 2          | Hoguera                                            | 2          |
| Amante o Piedra de Toque herida    | 3                  |                                                                                  |            | En el interior de un edificio en llamas            | 3          |
| Amante o Piedra de Toque asesinada | 4                  | Sabor de la sangre con una Ansia de 4 o más                                      | 3          | Recibir una quemadura                              | 2          |
| Provocación o acoso físico         | 2                  | Fallar un control de Enardecimiento con una Ansia de 5                           | 4          | Luz del sol velada (a través de una ventana, etc.) | 3          |
| Insultado por alguien inferior     | 2                  |                                                                                  |            | Completamente expuesto a luz solar directa         | 4          |
| Humillación pública                | 2                  |                                                                                  |            |                                                    |            |

HUMOR

| HUMOR       | ELEMENTO | FUNCIÓN JUNGUIANA | HORMONA                  | EMOCIONES Y CONDICIONES                                           |
|-------------|----------|-------------------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Colérico    | Fuego    | Sentimiento       | Adrenalina               | Enfadado, violento, abusador; apasionado, envidioso.              |
| Melancólico | Tierra   | Pensamiento       | Tiroidea                 | Tristeza, miedo, intelectualidad, depresión, realismo.            |
| Flemático   | Agua     | Intuición         | Pituitaria               | Vagancia, apatía, calma, control, sentimentalismo..               |
| Sanguíneo   | Aire     | Sensación         | Testosterona / Estrógeno | Excitación, felicidad, adicción, actividad, capricho, entusiasmo. |

RESONANCIA

| RESONANCIA    | DISCIPLINAS                      |
|---------------|----------------------------------|
| Colérica      | Celeridad, Potencia.             |
| Melancólica   | Fortaleza, Ofuscación.           |
| Flemática     | Auspex, Dominación.              |
| Sanguínea     | Hechicería de Sangre, Presencia. |
| Sangre animal | Animalismo, Protean.             |

TEMPERAMENTO ALEATORIO Y RESONANCIA

| TEMPERAMENTO ALEATORIO                                                             | RESONANCIA ALEATORIA |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1-5: Resonancia equilibrada, insignificante.                                       | 1-3: Flemática.      |
| 6-8: Efímero.                                                                      | 4-6: Melancólica.    |
| 9-0: Intenso, potencialmente agudo; tira otra vez y consulta los resultados abajo. | 7-8: Colérica.       |
| 1-8: Intenso; 9-0: Agudo.                                                          | 9-0: Sanguínea.      |

COMBATE A DISTANCIA

| COBERTURA                                                                           | MODIFICADOR EN DADOS |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Sin cobertura                                                                       | -2                   |
| Sólo ocultación (arbustos, un árbol pequeño contra balas de calibre de fusil)       | -1                   |
| Cobertura dura (el bloque motor de un coche, la esquina de un edificio de hormigón) | +/- 0                |
| Atrincheramiento (sacos de arena, búnker militar)                                   | +1                   |
| Aspillera (ranura de disparo de un vehículo de combate de infantería)               | +2                   |

HERIDAS INCAPACITANTES

| DAÑO AGRAVADO + TIRADA | HERIDA INCAPACITANTE                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-6                    | Aturdido: Gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad o pierde un turno.                                                                                                                                                                     |
| 7-8                    | Trauma severo en la cabeza: Haz las tiradas Físicas con un -1; la Mentales, con un -2.                                                                                                                                               |
| 9-10                   | Hueso o articulación rotos: Haz las tiradas con un -3 al usar el miembro afectado, o Cegado: Haz las tiradas relacionadas con la visión (incluyendo el combate) con un -3. El Narrador decide qué tiene más sentido en este combate. |
| 11                     | Lesiones generalizadas: Haz las tiradas con un -2 y suma +1 a todo el daño adicional sufrido.                                                                                                                                        |
| 12                     | Lisiado: Los mismos efectos que una rotura, pero el miembro se pierde o queda destruido y no puede usarse.                                                                                                                           |
| 13+                    | Muerte (mortal) o Letargo inmediato (vampiro).                                                                                                                                                                                       |

DAÑO SOCIAL

| PÚBLICO O TESTIGOS                                                                                          | DAÑO ADICIONAL A LA FUERZA DE VOLUNTAD |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Sólo oponentes                                                                                              | +0                                     |
| Tu coterie                                                                                                  | +1                                     |
| Vástagos cuya opinión valoras por sí misma: tu mentor, tu amante, etc.                                      | +2                                     |
| Primogénitos, Arpias u otras figuras socialmente importantes; otro rival serio aparte de tu oponente actual | +3                                     |
| El Príncipe, el Barón u otra figura poderosa                                                                | +4                                     |

DAÑO DE ARMAS

| ARMA                                                                                                  | PUNTUACIÓN DE DAÑO |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Arma improvisada, estaca*                                                                             | +0                 |
| Impacto ligero (puño americano)                                                                       | +1                 |
| Impacto fuerte (porra, maza, barreta, bate de béisbol)                                                |                    |
| Perforación ligera (virote de ballesta, navaja automática)                                            | +2                 |
| Disparo ligero (pistola de 5,6 mm)                                                                    |                    |
| Arma de cuerpo a cuerpo pesada (espada ancha, hacha de bombero)                                       |                    |
| Disparo medio (rifle de 7,6 mm (un disparo), pistola de 9 mm, disparo de escopeta a alcance efectivo) | +3                 |
| Disparo fuerte (escopeta de calibre 12 (sólo a corta distancia), 9 x 33 mm)                           |                    |
| Arma de cuerpo a cuerpo enorme (claymore, viga de acero)                                              | +4                 |

\*Si un atacante con una estaca tiene éxito en un ataque dirigido al corazón de un vampiro e inflige 5 o más puntos de daño, la estaca atraviesa el corazón del vampiro y éste queda paralizado.

ARMADURA

| TIPO DE ARMADURA                                                                             | VALOR DE ARMADURA  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Ropa reforzada / cuero pesado                                                                | 2 (0 contra balas) |
| Ropa antibalas                                                                               | 2                  |
| Chaleco antibalas / chaqueta flak                                                            | 4                  |
| Armadura táctica SWAT / armadura militar (un dado de penalización a las tiradas de Destreza) | 6                  |

TERRITORIO DE CAZA

| TERRITORIO DE CAZA                                                                                       | DIFICULTAD |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Barrio de chabolas, barrio marginal, proyecto de vivienda pública o banlieue, el Coto                    | 2          |
| Barrio bohemio o hipster; barrio de clase obrera degradado o en proceso de gentrificación                | 3          |
| Barrio de clase obrera saludable, centro de negocios de la ciudad, zonas turísticas, aeropuerto o casino | 4          |
| Zonas industriales, de almacenes o portuarias; zonas verdes urbanas; zonas residenciales de clase media  | 5          |
| Barrio rico                                                                                              | 6          |

© 2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB  
Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de resúmenes y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas sólo para uso personal. White Wolf, Vampire: La Mascarada y Mundo de Trinchas son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment, AB. Todos los derechos reservados.\*

Publicado por Nosolorol Ediciones | C/ OCAÑA 32, 28047 MADRID

WOLFE BLOODSUCKER CREATOR NOSOLOROL











## DADOS NORMALES

● = (1-5) Fallo.

† = (6-9) Éxito.

†\* = (10) Éxito, posible victoria crítica

(cada par de †\* cuenta como cuatro éxitos).



## DADOS DE ANSIA

☠ = Fallo, fallo bestial si se falla la prueba (1).

● = Fallo (2-5).

† = Éxito (6-9).

†\* = Éxito, crítico conflictivo si es parte de una victoria crítica.

Los dados de ansia nunca pueden volverse a lanzar usando Fuerza de Voluntad.

## DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

| DIFICULTAD DE LA ACCIÓN                                                                                                                                   | NÚMERO DE DIFICULTAD |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Rutinaria (golpear a un objetivo estático, convencer a un amigo leal de que te ayude).                                                                    | 1 éxito.             |
| Sencilla (seducir a alguien que ya tiene ganas, intimidar a un debilucho).                                                                                | 2 éxitos.            |
| Moderada (reemplazar el sistema de sonido de un coche, caminar por la cuerda floja).                                                                      | 3 éxitos.            |
| Desafiante (localizar la fuente de un susurro, crear una obra de arte memorable).                                                                         | 4 éxitos.            |
| Difícil (convencer a un policía de que ésa no es tu cocaína, reconstruir el bloque de un motor destrozado).                                               | 5 éxitos.            |
| Muy difícil (correr por la cuerda floja mientras te disparan, calmar a una turba hostil y violenta).                                                      | 6 éxitos.            |
| Casi imposible (encontrar a un sintecho en concreto en Los Ángeles en una sola noche, recitar un texto largo sin equivocarte en un idioma que no hablas). | 7 éxitos o más.      |

## ANTAGONISTAS SENCILLOS

|                                                                                                             |                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Insignificante:</b> (Mortal inexperto o enfermizo)                                                       | Dificultad 1     |
| <b>Débil:</b> (Mortal medio, matón o policía de barrio, otro profesional no destacable)                     | Dificultad 2     |
| <b>Medio:</b> (Mortal dotado o Ghoul, agente entrenado o sicario de la mafia, Sangre Débil recién Abrazado) | Dificultad 3     |
| <b>Desafiante:</b> (Neonato, Sangre Débil motivado, Ghoul Anciano, operativo de la Segunda Inquisición)     | Dificultad 4     |
| <b>Fuerte:</b> (Ancilla, comandante de la Segunda Inquisición, hombre lobo joven)                           | Dificultad 5 - 6 |
| <b>Apabullante:</b> (Antiguo, hombre lobo adulto)                                                           | Dificultad 7+    |

## COSTES DE RASGOS: EXPERIENCIA

| RASGO                          | PUNTOS DE EXPERIENCIA  |
|--------------------------------|------------------------|
| Incrementar Atributo           | Nuevo nivel x5         |
| Incrementar Habilidad          | Nuevo nivel x3         |
| Nueva Especialidad             | 3                      |
| Disciplina de Clan             | Nuevo nivel x5         |
| Otras Disciplinas              | Nuevo nivel x7         |
| Disciplina Caitiff             | Nuevo nivel x6         |
| Ritual de Hechicería de Sangre | Nivel del Ritual x3    |
| Fórmula de Sangre Débil        | Nivel de la Fórmula x3 |
| Ventaja                        | 3 por punto            |
| Potencia de Sangre             | Nuevo nivel x10        |

## PLANTILLAS DE MORTALES

|                      | ATRIBUTOS                                | HABILIDADES                                                             | VENTAJAS                                       |
|----------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <b>MORTAL DÉBIL</b>  | Dos a 2, el resto a 1.                   | Tres a 2, cinco a 1.                                                    | Ninguna.                                       |
| <b>MORTAL MEDIO</b>  | Dos a 3, tres a 2, el resto a 1.         | Tres a 3, cuatro a 2, cinco a 1.                                        | Hasta 3 puntos (máximo 2 puntos en Defectos).  |
| <b>MORTAL DOTADO</b> | Uno a 4, dos a 3, dos a 2, el resto a 1. | Dos a 4 (una con una Especialidad), cuatro a 3, cuatro a 2, cuatro a 1. | Hasta 10 puntos (máximo 4 puntos en Defectos). |
| <b>MORTAL LETAL</b>  | Dos a 5, dos a 4, dos a 3, el resto a 2. | Una a 5, tres a 4, cinco a 3, seis a 2, tres Especialidades.            | Hasta 15 puntos (sin Defectos).                |

## OPCIONES DE CRÍTICOS CONFLICTIVOS

- Adquirir una o más Máculas.
- Ruptura de la Mascarada.
- Perder 1 punto de Ventaja.
- Fallar la prueba.

## OPCIONES DE FALLOS BESTIALES

- Compulsión.
- Perder 1 punto de Ventaja.
- Sufrir 1 o más puntos de daño agravado.
- Incrementar el Ansia en 1.

## COMPULSIONES ALEATORIAS

- 1-3: Ansia.
- 4-5: Supremacía.
- 6-7: Daño.
- 8-9: Paranoia.
- 0: Compulsión de Clan\*.

\* Repetir la tirada para Caitiff y Sangre Débil.

ALIMENTARSE

| FUENTE                                                                               | ANSIA SACIADA | TIEMPO                              | NOTAS                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Varios animales pequeños (tres o cuatro gatos, una docena de ratas o más)            | 1             | Una escena                          | No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2.<br><br>Resonancia animal; No causa Discrasia.                                                  |
| Animal de tamaño medio (mapache, perro, coyote)                                      | 1             | Un turno                            |                                                                                                                                                                      |
| Animal grande (caballo)                                                              | 2             | Una escena                          |                                                                                                                                                                      |
| Bolsa de sangre                                                                      | 1             | Un turno                            | No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2.<br><br>No causa Resonancia ni Discrasia.                                                       |
| Beber de un humano                                                                   | 1             | Tres turnos                         | Incluye lamer la herida para cerrarla.                                                                                                                               |
| Máximo que se puede beber de un humano sin dañarlo                                   | 2             | Una escena                          |                                                                                                                                                                      |
| Beber de un humano hasta dañarlo, de forma que corre riesgo de morir sin tratamiento | 1-4           | Un turno por punto de Ansia saciado | El Ansia saciado equivale a daño agravado; para sobrevivir a la pérdida de sangre, el humano tira Fuerza + Resistencia contra una dificultad igual al Ansia saciado. |
| Humano vaciado y muerto                                                              | 5             | Cinco turnos                        | Única manera de alcanzar Ansia 0 (cero).                                                                                                                             |

GENERACIÓN

| GENERACIÓN | POTENCIA DE SANGRE MÍNIMA | POTENCIA DE SANGRE MÁXIMA |
|------------|---------------------------|---------------------------|
| 4ª         | 5                         | 10                        |
| 5ª         | 4                         | 9                         |
| 6ª         | 3                         | 8                         |
| 7ª         | 3                         | 7                         |
| 8ª         | 2                         | 6                         |
| 9ª         | 2                         | 5                         |
| 10ª-11ª    | 1                         | 4                         |
| 12ª-13ª    | 1                         | 3                         |
| 14ª-16ª    | 0                         | 0                         |

POTENCIA DE SANGRE

| POTENCIA DE SANGRE | ARREBATO DE SANGRE | DAÑO REPARADO (POR CONTROL DE ENARDECIMIENTO) | BONIFICACIÓN AL PODER DE LAS DISCIPLINAS | REPETICIÓN DE CONTROLES DE ENARDECIMIENTO EN DISCIPLINAS | SEVERIDAD DE PERDICIÓN | PENALIZACIÓN A LA ALIMENTACIÓN                                                                                                                                             |
|--------------------|--------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0                  | Ninguno            | 1 punto de daño superficial                   | Ninguna                                  | Ninguno                                                  | 0                      | Sin efecto.                                                                                                                                                                |
| 1                  | Suma 1 dado        | 1 punto de daño superficial                   | Ninguna                                  | Nivel 1                                                  | 1                      | Sin efecto.                                                                                                                                                                |
| 2                  | Suma 1 dado        | 2 puntos de daño superficial                  | Suma 1 dado                              | Nivel 1                                                  | 1                      | La sangre envasada y de animales sacia la mitad del Ansia.                                                                                                                 |
| 3                  | Suma 2 dados       | 2 puntos de daño superficial                  | Suma 1 dado                              | Nivel 2 o menor                                          | 2                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.                                                                                                                        |
| 4                  | Suma 2 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 2 dados                             | Nivel 2 o menor                                          | 2                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano.                                                                         |
| 5                  | Suma 3 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 2 dados                             | Nivel 3 o menor                                          | 3                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 1 punto menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 2.  |
| 6                  | Suma 3 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 3 dados                             | Nivel 3 o menor                                          | 3                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 2 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 2. |
| 7                  | Suma 4 dados       | 3 puntos de daño superficial                  | Suma 3 dados                             | Nivel 4 o menor                                          | 4                      |                                                                                                                                                                            |
| 8                  | Suma 4 dados       | 4 puntos de daño superficial                  | Suma 4 dados                             | Nivel 4 o menor                                          | 4                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 2 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 3. |
| 9                  | Suma 5 dados       | 4 puntos de daño superficial                  | Suma 4 dados                             | Nivel 5 o menor                                          | 5                      |                                                                                                                                                                            |
| 10                 | Suma 5 dados       | 5 puntos de daño superficial                  | Suma 5 dados                             | Nivel 5 o menor                                          | 5                      | La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia. Reduce 3 puntos menos de Ansia por cada humano. Debe vaciar y matar a un humano para reducir el Ansia por debajo de 3. |

HUMANIDAD

| HUMANIDAD   | DADOS SUMADOS<br>A RESISTIR EL<br>FRENESÍ | DURACIÓN DEL<br>LETARGO |
|-------------|-------------------------------------------|-------------------------|
| Humanidad 9 | 3                                         | Tres días.              |
| Humanidad 8 | 2                                         | Una semana.             |
| Humanidad 7 | 2                                         | Dos semanas.            |
| Humanidad 6 | 2                                         | Un mes.                 |
| Humanidad 5 | 1                                         | Un año.                 |
| Humanidad 4 | 1                                         | Una década.             |
| Humanidad 3 | 1                                         | Cinco décadas.          |
| Humanidad 2 | 0                                         | Un siglo.               |
| Humanidad 1 | 0                                         | Cinco siglos.           |

PERDER LA ÚLTIMA GOTA

Un vampiro que pierde su último punto de Humanidad, pasando de 1 a 0 (cero), cae en un Frenesí espectacular. Todos sus Atributos y puntuaciones se incrementan hasta 5 para esa escena; si sobrevive al Wassail se convierte en una criatura, prisionero de la voluntad de la Sangre, y en un PdN.

DAÑAR Y DESTRUIR PIEDRAS DE TOQUE

| ACCIÓN                                      | MÁCULAS |
|---------------------------------------------|---------|
| Vincular con Sangre a un mortal             | +1      |
| Abrazar a un mortal                         | +2      |
| Piedra de Toque sufre daño                  | +1      |
| Piedra de Toque sufre daño por tus acciones | +2      |
| Piedra de Toque destruida                   | +2      |
| Piedra de Toque destruida por tus acciones  | +3      |

PROVOCACIONES DEL FRENESÍ

| FRENESÍ POR FURIA                  |            | FRENESÍ POR HAMBRE                                                               |            | FRENESÍ POR TERROR                                 |            |
|------------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------|------------|
| PROVOCACIÓN                        | DIFICULTAD | PROVOCACIÓN                                                                      | DIFICULTAD | PROVOCACIÓN                                        | DIFICULTAD |
| Amigo asesinado                    | 2          | Visión de una herida abierta u olor penetrante a sangre con una Ansia de 4 o más | 2          | Hoguera                                            | 2          |
| Amante o Piedra de Toque herida    | 3          |                                                                                  |            | En el interior de un edificio en llamas            | 3          |
| Amante o Piedra de Toque asesinada | 4          | Sabor de la sangre con una Ansia de 4 o más                                      | 3          | Recibir una quemadura                              | 2          |
| Provocación o acoso físico         | 2          | Fallar un control de Enardecimiento con una Ansia de 5                           | 4          | Luz del sol velada (a través de una ventana, etc.) | 3          |
| Insultado por alguien inferior     | 2          |                                                                                  |            | Completamente expuesto a luz solar directa         | 4          |
| Humillación pública                | 2          |                                                                                  |            |                                                    |            |

HUMOR

| HUMOR       | ELEMENTO | FUNCIÓN JUNGUIANA | HORMONA                  | EMOCIONES Y CONDICIONES                                           |
|-------------|----------|-------------------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Colérico    | Fuego    | Sentimiento       | Adrenalina               | Enfadado, violento, abusador, apasionado, envidioso.              |
| Melancólico | Tierra   | Pensamiento       | Tiroidea                 | Tristeza, miedo, intelectualidad, depresión, realismo.            |
| Flemático   | Agua     | Intuición         | Pituitaria               | Vagancia, apatía, calma, control, sentimentalismo..               |
| Sanguíneo   | Aire     | Sensación         | Testosterona / Estrógeno | Excitación, felicidad, adicción, actividad, capricho, entusiasmo. |

RESONANCIA

| RESONANCIA    | DISCIPLINAS                      |
|---------------|----------------------------------|
| Colérica      | Celeridad, Potencia.             |
| Melancólica   | Fortaleza, Ofuscación.           |
| Flemática     | Auspex, Dominación.              |
| Sanguínea     | Hechicería de Sangre, Presencia. |
| Sangre animal | Animalismo, Protean.             |

TEMPERAMENTO ALEATORIO Y RESONANCIA

| TEMPERAMENTO ALEATORIO                                                             | RESONANCIA ALEATORIA |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1-5: Resonancia equilibrada, insignificante.                                       | 1-3: Flemática.      |
| 6-8: Efímero.                                                                      | 4-6: Melancólica.    |
| 9-0: Intenso, potencialmente agudo; tira otra vez y consulta los resultados abajo. | 7-8: Colérica.       |
| 1-8: Intenso; 9-0: Agudo.                                                          | 9-0: Sanguínea.      |

## COMBATE A DISTANCIA

| COBERTURA                                                                           | MODIFICADOR EN DADOS |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Sin cobertura                                                                       | -2                   |
| Sólo ocultación (arbustos, un árbol pequeño contra balas de calibre de fusil)       | -1                   |
| Cobertura dura (el bloque motor de un coche, la esquina de un edificio de hormigón) | +/- 0                |
| Atrinchamiento (sacos de arena, búnker militar)                                     | +1                   |
| Aspillera (ranura de disparo de un vehículo de combate de infantería)               | +2                   |

## HERIDAS INCAPACITANTES

| DAÑO AGRAVADO + TIRADA | HERIDA INCAPACITANTE                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-6                    | <b>Aturdido:</b> Gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad o pierde un turno.                                                                                                                                                                                  |
| 7-8                    | <b>Trauma severo en la cabeza:</b> Haz las tiradas Físicas con un -1; la Mentales, con un -2.                                                                                                                                                            |
| 9-10                   | <b>Hueso o articulación rotos:</b> Haz las tiradas con un -3 al usar el miembro afectado, o<br><b>Cegado:</b> Haz las tiradas relacionadas con la visión (incluyendo el combate) con un -3.<br>El Narrador decide qué tiene más sentido en este combate. |
| 11                     | <b>Lesiones generalizadas:</b> Haz las tiradas con un -2 y suma +1 a todo el daño adicional sufrido.                                                                                                                                                     |
| 12                     | <b>Lisiado:</b> Los mismos efectos que una rotura, pero el miembro se pierde o queda destruido y no puede usarse.                                                                                                                                        |
| 13+                    | Muerte (mortal) o Letargo inmediato (vampiro).                                                                                                                                                                                                           |

## DAÑO SOCIAL

| PÚBLICO O TESTIGOS                                                                                          | DAÑO ADICIONAL A LA FUERZA DE VOLUNTAD |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Sólo oponentes                                                                                              | +0                                     |
| Tu coterie                                                                                                  | +1                                     |
| Vástagos cuya opinión valoras por sí misma: tu mentor, tu amante, etc.                                      | +2                                     |
| Primogénitos, Arpías u otras figuras socialmente importantes; otro rival serio aparte de tu oponente actual | +3                                     |
| El Príncipe, el Barón u otra figura poderosa                                                                | +4                                     |

## DAÑO DE ARMAS

| ARMA                                                                                                                                                                     | PUNTUACIÓN DE DAÑO |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Arma improvisada, estaca*                                                                                                                                                | +0                 |
| Impacto ligero (puño americano)                                                                                                                                          | +1                 |
| Impacto fuerte (porra, maza, barreta, bate de béisbol)<br>Perforación ligera (virote de ballesta, navaja automática)<br>Disparo ligero (pistola de 5,6 mm)               | +2                 |
| Arma de cuerpo a cuerpo pesada (espada ancha, hacha de bombero)<br>Disparo medio (rifle de 7,6 mm (un disparo), pistola de 9 mm, disparo de escopeta a alcance efectivo) | +3                 |
| Disparo fuerte (escopeta de calibre 12 (sólo a corta distancia), 9 x 33 mm)<br>Arma de cuerpo a cuerpo enorme (claymore, viga de acero)                                  | +4                 |

\*Si un atacante con una estaca tiene éxito en un ataque dirigido al corazón de un vampiro e inflige 5 o más puntos de daño, la estaca atraviesa el corazón del vampiro y éste queda paralizado.

## ARMADURA

| TIPO DE ARMADURA                                                                             | VALOR DE ARMADURA  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Ropa reforzada / cuero pesado                                                                | 2 (0 contra balas) |
| Ropa antibalas                                                                               | 2                  |
| Chaleco antibalas / chaqueta flak                                                            | 4                  |
| Armadura táctica SWAT / armadura militar (un dado de penalización a las tiradas de Destreza) | 6                  |

## TERRITORIO DE CAZA

| TERRITORIO DE CAZA                                                                                       | DIFICULTAD |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Barrio de chabolas, barrio marginal, proyecto de vivienda pública o banlieue, el Coto                    | 2          |
| Barrio bohemio o hipster; barrio de clase obrera degradado o en proceso de gentrificación                | 3          |
| Barrio de clase obrera saludable, centro de negocios de la ciudad, zonas turísticas, aeropuerto o casino | 4          |
| Zonas industriales, de almacenes o portuarias; zonas verdes urbanas; zonas residenciales de clase media  | 5          |
| Barrio rico                                                                                              | 6          |