



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA

Jerarquía de Pecados: Humanidad

Humanidad	Guía moral
10	Pensamientos egoístas
9	Actos egoístas menores
8	Dañar a otros (accidentalmente o de otra forma)
7	Robo
6	Transgresión accidental (beber de un recipiente hasta dejarlo seco por el hambre)
5	Daño intencional a la propiedad
4	Transgresión apasionada (homicidio involuntario, matar a un recipiente estando en Frenesi)
3	Transgresión planeada (asesinato premeditado, beber hasta la exsanguinación)
2	Transgresión casual (asesinato sin sentido, alimentarse más allá de saciarse)
1	Perversión mayor u otros actos horribles

Página 312 del V20

Porte

La moralidad de un vampiro tiene un impacto directo en su Porte, un sentimiento que el Vástago proyecta inconscientemente. Cuanto mayor sea la puntuación en Humanidad o en una Senda del vampiro, mayor es esta tendencia. Por ejemplo, los vampiros con Humanidad tienen un Porte normal, la conexión humana que tales vampiros mantienen impide que parezcan extraños y terroríficos a los mortales.

Generalmente, el Porte de un vampiro tiene poco o ningún efecto directo en sus actividades nocturnas, es sólo una vaga impresión. Las puntuaciones muy altas o muy bajas imponen una bonificación o una penalización a las tiradas específicas asociadas al Porte del personaje. Para Humanidad, el modificador de Porte afecta a las tiradas Sociales para parecer normal y ganar simpatía. Estos modificadores pueden afectar a las tiradas usadas para Disciplinas cuando sea relevante. Las Sendas de Iluminación tienen sus propios Portes, que están listados con la descripción de cada Senda.

Humanidad/Senda	Modificador de Porte
10	−2 de dificultad
9-8	−1 de dificultad
7-4	sin modificador
3-2	+1 de dificultad
1	+2 de dificultad

Página 310 del V20

Otras tablas de utilidad en el V20: Las Tradiciones: Página 23; Progresión de personajes nuevos: Página 79; Proceso de creación de personajes: Páginas de 80 a 82; Tabla de costes de Experiencia: Página 124; Distancias para Auspex: Página 139; Ver lo invisible: Página 142; Contacto visual: Página 148;

Tabla de maniobras de combate cuerpo a cuerpo

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Ataque con arma	Des. + Pelea con Armas	Normal	Normal	Arma
Barrido	Des. + Pelea/Pelea con Armas	Normal	+1	Fuerza (D)
Bloqueo	Des. + Pelea	Especial	Normal	Ninguno (R)
Desarmar	Des. + Pelea con Armas	Normal	+1	Especial
Esquiva	Des. + Atletismo	Especial	Normal	Ninguno (R)
Garrazo	Des. + Pelea	Normal	Normal	Fuerza + 1 (A)
Inmovilizar	Fuer. + Pelea	Normal	Normal	Ninguno (E)
Mordisco	Des. + Pelea	+1	Normal	Fuerza + 1 (A)
Patada	Des. + Pelea	Normal	+1	Fuerza + 1
Parada	Des. + Pelea con Armas	Especial	Normal	Ninguno (R)
Placaje	Fuer. + Pelea	Norma	+1	Fuerza + 1 (D)
Presa	Fuer. + Pelea	Norma	Normal	Fuerza (E)
Puñetazo	Des. + Pelea	Normal	Normal	Fuerza

(A): La maniobra causa daño agravado.

(E): La maniobra se extiende a lo largo de varios turnos.

(D): La maniobra causa derribo.

(R): La maniobra reduce la cantidad de éxitos del ataque del oponente.

Tabla de maniobras de combate a distancia

Maniobra	Rasgos	Precisión	Dificultad	Daño
Dos armas	Des. + Armas de Fuego	Normal	+1/mano inhábil	Arma
Fuego automático	Des. + Armas de Fuego	+10	+2	Especial
Fuego de cobertura	Des. + Armas de Fuego	+10	+2	Especial
Múltiples disparos	Des. + Armas de Fuego	Especial	Normal	Arma
Ráfaga	Des. + Armas de Fuego	+2	+1	Arma

Página 279 del V20

Fuego y quemaduras

Dificultad de absorción	Calor del fuego
3	Calor de una vela (quemaduras de primer grado).
5	Calor de una antorcha (quemaduras de segundo grado).
7	Calor de un mechero Bunsen (quemaduras de tercer grado).
8	Calor de un fuego eléctrico.
9	Calor de un fuego químico.
10	Metal fundido.

Niveles de Salud/turno	Tamaño del fuego
Uno	Antorcha; una parte del cuerpo expuesta a las llamas.
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo expuesta a las llamas.
Tres	Infierno; todo el cuerpo envuelto en llamas.

Página 291 del V20

Rasgos por Generación

Generación	Máximo en Rasgos	Reserva máx. de Sangre	Puntos de Sangre/turno
Tercera	10	???	???
Cuarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sexta	7	30	6
Séptima	6	20	4
Octava	5	15	3
Novena	5	14	2
Décima	5	13	1
Undécima	5	12	1
Duodécima	5	11	1
Decimotercera+	5	10	1

Máximo en Rasgos: Indica la puntuación máxima permanente que un vampiro de una Generación determinada puede tener en un Rasgo (exceptuando Humanidad o Senda y Fuerza de Voluntad). Es especialmente importante en relación a los Atributos y las Disciplinas.

Reserva máxima de Sangre: El número máximo de puntos de Sangre que el vampiro puede almacenar en su organismo. Hay que recordar que los vampiros Antiguos concentran su Sangre; aunque el volumen de la misma que tienen en su cuerpo no es mayor que el que hay en el de otros, su valor en puntos de Sangre es mayor.

Puntos de Sangre/Turno: Indica cuántos puntos de Sangre puede gastar el vampiro cada turno.

Página 270 del V20

Dificultades

Tres	Trivial (escudriñar un pequeño grupo en busca de una cara familiar).
Cuatro	Fácil (seguir un rastro de sangre).
Cinco	Sencillo (seducir a alguien que ya esté “a tono”).
Seis	<i>Estándar (disparar un arma).</i>
Siete	Desafiante (localizar de dónde vienen esos quejidos agónicos).
Ocho	Difícil (convencer a un policía de que ésa no es tu cocaína).
Nueve	Extremadamente difícil (caminar por la cuerda floja).

Página 249 del V20

Grados de éxito

Un éxito	Marginal (conseguir que una nevera rota siga funcionando hasta que llegue el técnico).
Dos éxitos	Moderado (hacer una manualidad, fea pero útil).
Tres	Completo (arreglar algo para que esté como nuevo).
Cuatro	Excepcional (incrementar la eficiencia de tu coche en el proceso de reparación).
Cinco o más	Fenomenal (crear una obra maestra).

Página 249 del V20

Resistir Dominación: Páginas de 154 a 155; **Tabla de tipos de acción:** Página 253; **Características de las maniobras:** Página 275; **Tabla de armaduras:** Página 280; **Tabla de armas de combate cuerpo a cuerpo:** Página 280; **Tabla de armas a distancia:** Página 281; **Tabla de duración del Letargo:** Página 283; **Puntuaciones del Vínculum:** Página 302;

Dificultades del Frenesi

Provocación	Dificultad
Olor a sangre (estando hambriento)	3 (o mayor en casos extremos)
Visión de sangre (estando hambriento)	4 (o mayor en casos extremos)
Ser hostigado	4
Situación que hace peligrar su vida	4
Escarnio malicioso	4
Provocación física	6
Sabor de la sangre (estando hambriento)	6 (o mayor en casos extremos)
Ser querido en peligro	7
Humillación pública directa	8

Páginas de 290 a 291 del V20

Dificultades del Rötshreck

Estímulo	Dificultad
Encender un cigarrillo	3
Ver una antorcha	5
Hoguera	6
Luz solar velada	7
Recibir quemaduras	7
Luz solar directa	8
Atrapado en un edificio en llamas	9

Página 291 del V20

Absorción y luz solar

Dificultad de absorción	Intensidad de la luz
3	Luz débil a través de una cortina echada; día muy nublado; ocaso.
5	Protección completa mediante gran cantidad de ropa, gafas de sol, guantes y sombrero de ala ancha.
7	Luz indirecta que atraviesa una ventana o cortinas finas.
9	Al aire libre en un día nublado; tocado por un rayo de luz directa; sorprendido por el reflejo del Sol en un espejo.
10	Iluminado directamente por el Sol en un día claro.

Niveles de Salud por turno	Exposición
Uno	Una pequeña parte del cuerpo queda expuesta: una mano o parte de la cara.
Dos	Una gran parte del cuerpo expuesta: una pierna, un brazo, o la cabeza entera.
Tres	Cincuenta por ciento o más del cuerpo expuesto llevando ropa ligera.

Página 295 del V20

Niveles de Salud

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	El personaje está sólo magullado y no sufre penalizaciones a la reserva de dados debido al daño.
Lastimado	−1	El personaje está herido superficialmente y no sufre impedimento al movimiento.
Lesionado	−1	El personaje sufre heridas menores y su movimiento se ve ligeramente impedido (divide a la mitad la velocidad máxima al correr).
Herido	−2	El personaje sufre un daño significativo y no puede correr (aunque aún puede caminar). A este nivel, un personaje sólo puede moverse o atacar; siempre pierde dados cuando se mueve y ataca en el mismo turno.
Malherido	−2	El personaje está gravemente herido y sólo puede cojear (tres metros o yardas/turno).
Tullido	−5	El personaje está catastróficamente herido y sólo puede arrastrarse (un metro o yarda/turno).
Incapacitado	—	El personaje es incapaz de moverse y probablemente está inconsciente. Los vampiros Incapacitados sin Sangre en sus cuerpos entran en Letargo.
Letargo	—	El personaje entra en un estado de trance cadavérico. No puede hacer nada, ni siquiera gastar Sangre, hasta que pase un período de tiempo concreto.
Muerte Definitiva	—	El personaje muere definitivamente.

Páginas 122 y 282 del V20

Tabla resumen del combate

Primera fase: Iniciativa

- Se tira la Iniciativa (o se suma seis a la puntuación de Iniciativa). Todo el mundo declara sus acciones. El personaje con la Iniciativa más alta es el primero en llevar a cabo su acción. Las acciones pueden retrasarse a un momento posterior en el orden de Iniciativa.

- Se declaran las acciones múltiples y se reducen las reservas de dados en consecuencia. Se declara la activación de Disciplinas y el gasto de Fuerza de Voluntad.

Segunda fase: Ataque

- Para los ataques cuerpo a cuerpo sin armas se tira Destreza + Pelea.

- Para los ataques cuerpo a cuerpo con armas se tira Destreza + Pelea con Armas.
- Para el combate a distancia se usa Destreza + Armas de Fuego (con armas de este tipo) o Destreza + Atletismo (para las armas arrojadizas).

- Un personaje puede abandonar la acción declarada para cambiarla por una acción defensiva (bloquear, esquivar, parar) en cualquier momento antes de que se ejecute la acción original si pasa una tirada de Fuerza de Voluntad (o gasta un punto de Fuerza de Voluntad).

Tercera fase: Resolución

- Se determina el daño causado total (dependiente del tipo de arma usada o de la maniobra) añadiendo los dados adicionales que corresponden a los éxitos obtenidos en la tirada de ataque.

- Si es posible, los objetivos pueden intentar absorber el daño.

Página 273 del V20

Colores del Aura

Condición	Colores del Aura
Agresivo	Púrpura
Asustado	Naranja
Ávido o lujurioso	Rojo Oscuro
Celoso	Verde Oscuro
Compasivo	Rosa
Deprimido	Gris
Enamorado	Azul
Enfadado	Rojo
Entusiasmado	Violeta
Espiritual	Dorado
Feliz	Bermellón
Generoso	Rosa Suave
Idealista	Amarillo
Inocente	Blanco
Lleno de odio	Negro
Obsesionado	Verde
Receloso	Verde Claro
Resentido	Marrón
Reservado	Lavanda
Suspicaz	Azul Oscuro
Tranquilo	Azul Celeste
Triste	Plateado
Confundido	Manchas, colores cambiantes
Ensimismado	Colores que parpadean abruptamente
Frenético	Colores que ondean rápidamente
Inquieto	El aura aparece distorsionada, como si hubiera interferencias
Psicótico	Colores que se arremolinan hipnóticamente
Cambiaformas	Aura brillante y vibrante
Diabolista	Vetas negras en el aura
Fantasma	Aura débil e intermitente
Ghoul	Zonas pálidas en el aura
Hada	Toques de luz irisada en el aura
Uso de Magia	Infinidad de destellos en el aura
Vampiro	Los colores del aura son pálidos

Página 136 del V20



© 2013 CCP hf. © 2014 Nosolorol Ediciones. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas, y puede reproducirse una copia impresa únicamente para uso personal. Vampiro: La Mascarada y Sistema Narrativo son marcas registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados.

Visita White Wolf online en *http://www.white-wolf.com*

Visita Onyx Path online en *http://www.theonyxpath.com*

Visita Nosolorol online en *http://www.nosolorol.com*