

VAMPIRO

LA MASCARADA



# CHAPTERS



LIBRO DE REGLAS

Versión 2



# PREFACIO

## ¿QUÉ ES EL MUNDO DE TINIEBLAS?

El **Mundo de Tinieblas** se parece a nuestro mundo, pero en las sombras habitan antiguas y monstruosas conspiraciones. Criaturas imperecederas de los albores del tiempo manipulan el mundo, y su influencia se siente en todas partes. Los mortales son víctimas ignorantes y peones de vastas organizaciones secretas gobernadas por seres sobrenaturales. Los vampiros -entre otras criaturas- luchan entre sí. Sin que los humanos lo sepan, estas grandes disputas pueden llegar a durar siglos.

## ¿QUÉ ES VAMPIRO: LA MASCARADA?

**Vampiro: La Mascarada** es un juego de rol de mesa (RPG) lanzado por primera vez en 1991 por White Wolf Publishing. Fue el primero de varios juegos del **Sistema Narrativo** para su universo del **Mundo de Tinieblas**.

**Vampiro: La Mascarada** está ambientado en una versión del mundo moderno en la que los jugadores asumen el papel de vampiros. Los vampiros a menudo se refieren a sí mismos como "Vástagos". En este mundo, los Vástagos deben lidiar con sus conflictos nocturnos, pero eso no es todo. Los vampiros del **Mundo de Tinieblas** también luchan por contener a la Bestia que llevan dentro, así como por lidiar con los cazavampiros y otras amenazas similares. La Bestia es una necesidad primaria de violencia y control. Cada noche, los vampiros deben saciar esta Bestia, para no convertirse en poco más que animales.

La única forma de mantener a la Bestia tranquila y dócil es alimentarla con sangre. La Bestia no discrimina en cuanto a la sangre; puede ser animal, humana, infernal, incluso de otros vampiros. En la sociedad vampírica, beber sangre de animales se considera una salida de tono, algo que solo debe hacerse en las peores circunstancias. Drenar de sangre a otro vampiro se conoce como *diablerie* y está prohibido, para que los Vástagos no se canibalicen, convirtiendo sus no-vidas en una interminable guerra por la sangre.

El acto de que un vampiro convierta a un mortal en no-muerto se llama Abrazo. Los vampiros del **Mundo de Tinieblas** no envejecen, ni pueden ser destruidos por medios mundanos. Solo la decapitación, el fuego o la luz del sol pueden llevarlos a la Muerte Final, mientras que una estaca de madera en el corazón los paraliza. No obstante, los vampiros pueden, por inanición o por un traumatismo físico, caer en letargo, un estado cercano a la muerte en el que pueden pasar semanas o incluso años antes de levantarse de nuevo.

Para evitar que se conviertan en depredadores salvajes, los Vástagos han desarrollado una sociedad inspirada en el sistema feudal de antaño. A la cabeza de esta sociedad, llamada la Camarilla, está el Príncipe, un título neutro otorgado al vampiro que puede mantener a todos los Vástagos de una ciudad bajo control. Ayudando al Príncipe en sus tareas está la primogenitura, un consejo formado por algunos de los vampiros más influyentes de la ciudad. Aunque el Príncipe puede gobernar mediante el miedo, los favores o la violencia, es raro que se ensucie las manos. Para eso tienen un Sheriff. Este papel especial se suele otorgar a un aliado cercano del Príncipe, uno cuya lealtad sea incuestionable.

Cuando el Príncipe necesite dirigirse a su corte, convocará el Elíseo, una reunión especial de vampiros en un lugar preseleccionado. Al frente del Elíseo está el Heraldo, una especie de mariposa social de la sociedad del Vástago. El Heraldo se mantiene al tanto de las idas y venidas de los vampiros, del auge y la caída de los de su especie, y se gana los favores de aquellos que elige. El Heraldo también es conocido como Arpía, debido a su naturaleza traicionera, oculta tras sonrisas y saludos amables. Sin embargo, nunca les llares eso a la cara.

# TRADICIONES

Los vampiros se organizan en sectas que comparten intereses comunes. La Camarilla es una de las las antiguas y vastas, un verdadero pilar de la sociedad de los Vástagos que perdura hasta nuestros días. Las Tradiciones constituyen el espinazo legal de la sociedad de la Camarilla, aunque en las noches modernas, el Príncipe desempeña el papel del antiguo descrito en las Tradiciones. La mayor parte de la cultura de la Camarilla surge de estas Tradiciones. La presentación se describe en la Tradición de la Hospitalidad, la caza de sangre en la Tradición de la Destrucción y la parcelación de terrenos en la Tradición del dominio.

## 1ª Tradición

### LA MASCARADA

“No revelarás tu verdadera naturaleza a quienes no sean de la sangre. Si lo hicieras, renunciarás a tus derechos de sangre.”

## 2ª Tradición

### EL DOMINIO

“Tu dominio es tu responsabilidad. Todos los demás te deben respeto en él. Nadie puede desafiar tu palabra en tu dominio.”

## 3ª Tradición

### LA PROGENIE

“Solo serás el sire de otro con el permiso de tu antiguo. Si creares otro sin el consentimiento de tu antiguo, tú y tu progenie seréis eliminados.”

## 4ª Tradición

### LA RESPONSABILIDAD

“Quienes creares serán tus propios hijos. Hasta que tu progenie fuere liberada, deberás gobernarlos en todas las cosas. Sus pecados son también los tuyos.”

## 5ª Tradición

### LA HOSPITALIDAD

“Honra el dominio de otro. Cuando llegares a una ciudad extranjera, deberás presentarte a quien gobernare allí. Sin su palabra de aceptación, nada eres.”

## 6ª Tradición

### LA DESTRUCCIÓN

“Te está prohibido destruir a otro de tu especie. El derecho de destrucción pertenece solo a tu antiguo. Solo el más antiguo de entre vosotros podrá invocar la caza de sangre.”

## Clanes y Disciplinas

En los primeros tiempos de los Vástagos, su número era limitado. Se dice que estos primeros vampiros, llamados Antediluvianos, son los fundadores de los clanes originales. Un clan es algo así como una familia extendida de Vástagos. Aunque los miembros de un clan no comparten necesariamente lealtades o valores, cada vampiro puede remontar su linaje a uno de estos trece ancestros.

Además, cada clan posee un conjunto especial de habilidades sobrenaturales que se transmiten de generación en generación a través de la **Sangre**. Estos poderes se llaman **Disciplinas**. Aunque teóricamente es posible que un vampiro aprenda **Disciplinas** de cualquier clan, los vampiros suelen tener más facilidad para desarrollar poderes heredados a través de su propia línea de sangre.

# ¿QUÉ ES VAMPIRO: LA MASCARADA – CHAPTERS?

**Vampiro: La Mascarada - CHAPTERS es un juego de mesa cooperativo narrativo del Mundo de Tinieblas. Es una emocionante aventura en la que el combate táctico, el diálogo ramificado y los mecanismos de investigación influirán en tu viaje como jugador.**

Este juego de rol de mesa es un puente entre un juego de mesa narrativo y un juego de rol de mesa. El resultado es lo que llamamos una experiencia de campaña de “juego de rol en caja”.

La trama se desarrolla en Montreal más de diez años después del advenimiento de la Segunda Inquisición y la caída del Sabbat.

El Sabbat es una secta de vampiros que rechaza las Tradiciones de la Camarilla y sus nociones de alejar a la Bestia. Creen en la aceptación de su naturaleza vampírica y en el rechazo de la Humanidad que les queda para convertirse en verdaderos monstruos.

Después de tres siglos de completo dominio sobre Montreal y la mayor parte de Canadá, el Sabbat ha caído. Los agentes de FIRSTLIGHT, que forman parte de la llamada Segunda Inquisición, un grupo descentralizado de agencias gubernamentales, organizaciones religiosas y otros grupos humanos como vigilantes y cazadores de vampiros, llevaron a cabo una purga total de los vampiros conocidos de Montreal con la ayuda de fuerzas de Operaciones Ocultas de Estados Unidos. Este evento se conoce como la **Noche de Cenizas** en el mundo de los vampiros.

La **Noche de Cenizas** fue un acontecimiento terrible para el Sabbat. La ofensiva acabó con casi todos los vampiros de Montreal de un solo golpe. Fue un golpe horrible para la capital de la fe oscura del Sabbat.

En las noches modernas, Montreal ha sido tomada mayoritariamente por la Camarilla, una secta vampírica neofeudal bien organizada que observa los principios y tradiciones de la Mascarada (página 4). En la noche moderna, están representados principalmente por los siguientes clanes: Ventrue, Toreador, Malkavian, Nosferatu, Banu Haqim y Tremere, con la reciente incorporación del clan Lasombra de forma puntual.

Montreal también es el hogar de pequeños grupos de vampiros Anarquistas. Los Anarquistas son una secta de Vástagos desorganizados, rebeldes, libres y peligrosos. Se oponen a la Camarilla, aunque siguen respetando el principio de la Mascarada. Actualmente no están en guerra, pero las tensiones aumentan regularmente entre las dos sectas. Los vampiros Anarquistas pueden ser de cualquier clan, pero los más comunes son los Gangrel, el Ministerio Setita y los Brujah. Se distinguen de los demás los Hecata, un clan que solo se debe lealtad solo a sí mismo y al hermético Consejo Aziani. Al no pertenecer oficialmente a ninguna secta, pueden sin embargo aliarse con cualquiera que pueda favorecer sus objetivos, durante el tiempo que les convenga.



Cada jugador encarnará a uno de los ocho personajes jugables originales del juego (o, cuando estén disponibles a lo largo de la historia, a uno de los cuatro personajes adicionales de la expansión) para poder explorar los oscuros y ocultos secretos de Montreal.

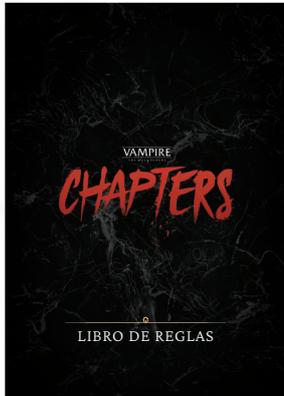
Todos los personajes jugables son neonatos, jóvenes vampiros de menos de un siglo de edad que aún están descubriendo su lugar en la recién reestructurada ciudad. Su historia está a punto de comenzar, y los jugadores podrán elegir cómo actúan, hablan y evolucionan sus personajes. Sus decisiones afectarán tanto a su experiencia como a la historia.



# TABLA DE CONTENIDOS

<b>PREFACIO</b> .....	<b>P. 3</b>	<b>DIALOGO: EN DETALLE</b> .....	<b>P. 41</b>
Tradiciones .....	P. 4	<b>INVESTIGACIÓN: EN DETALLE</b> .....	<b>P. 42</b>
¿Qué es vampiro: la mascarada – CHAPTERS? .....	P. 5	<b>COMBATE: EN DETALLE</b> .....	<b>P. 44</b>
<b>TABLA DE CONTENIDOS</b> .....	<b>P. 6</b>	Iniciativa, Retener iniciativa y Mano Activa .....	P. 44
<b>¿QUÉ HAY EN LA CAJA?</b> .....	<b>P. 7</b>	Mazo de combate de PNJs .....	P. 45
<b>RESUMEN</b> .....	<b>P. 9</b>	Cartas de combate y posicionamiento .....	P. 45
<b>ELIGE TU PERSONAJE</b> .....	<b>P. 11</b>	Objetivos .....	P. 46
Personajes .....	P. 12	El combate: paso a paso .....	P. 46
Clanes adicionales .....	P. 16	Aliados e invocaciones .....	P. 48
Tarjeta de personaje .....	P. 18	Jefes en Combate .....	P. 49
Hoja de Personaje .....	P. 19	<b>MODO SIGILO</b> .....	<b>P. 50</b>
Finalizando tu personaje .....	P. 20	Línea de Visión, Tiradas de Sigilo y Fichas de Sigilo .....	P. 50
<b>PREPARACIÓN</b> .....	<b>P. 22</b>	Ejemplos de Sigilo .....	P. 51
Antes de empezar un capítulo .....	P. 22	<b>GLOSARIO</b> .....	<b>P. 54</b>
Empezando un capítulo .....	P. 25	<b>INDEX</b> .....	<b>P. 56</b>
Acabando un capítulo .....	P. 26	<b>CREDITOS</b> .....	<b>P. 57</b>
PNJs y Aliados .....	P. 27	Solución de problemas y el sentido común .....	P. 57
Fichas .....	P. 29	<b>NOTAS</b> .....	<b>P. 58</b>
Contador Principal .....	P. 31		
Otros contadores .....	P. 33		
<b>CÓMO JUGAR</b> .....	<b>P. 34</b>		
Tiradas de habilidad .....	P. 34		
Condiciones .....	P. 35		
Secuencia principal .....	P. 36		
Secuencias de diálogo, investigación y combate .....	P. 37		
Ejemplo de preparación de capítulo .....	P. 38		
Ejemplo de juego de un capítulo .....	P. 39		

# ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?



**1** Libro de reglas



**1** Libro de Historia  
(con todos los capítulos)



**8** Miniaturas de personajes\*



**150** Cartas de combate de personaje

**134** Cartas de Disciplina

**40** Tapas de contadores



**8** Tarjetas de personaje\*

**8** Hojas de personaje\*



**56** Libretos de capítulo



**1** Libro de Eventos de caza



**5** Sobres cerrados



**84** Tarjetas de PNJs y Jefes



**74** Cartas de combate de PNJs y Jefes



**12** Tarjetas de estado de aliados



**9** Cartas de combate de aliados



**89** Cartas de objeto



**28** Cartas de Humanidad



**203** Cartas de efecto



**150** Figuras de PNJ y Aliado (15 soportes de plástico)

\*No incluye las expansiones de personajes ni las exclusivas de Kickstarter.

30 Fichas de FAVOR Menor



66 Fichas de efecto



34 Fichas de Iniciativa



31 Fichas de terreno



5 Fichas de FAVOR Mayor



4 Fichas de pista



12 Contadores de éxito en investigación



19 Fichas de invocación



10 Rastreador



1 Reloj de arena



1 Contador principal



16 Contadores

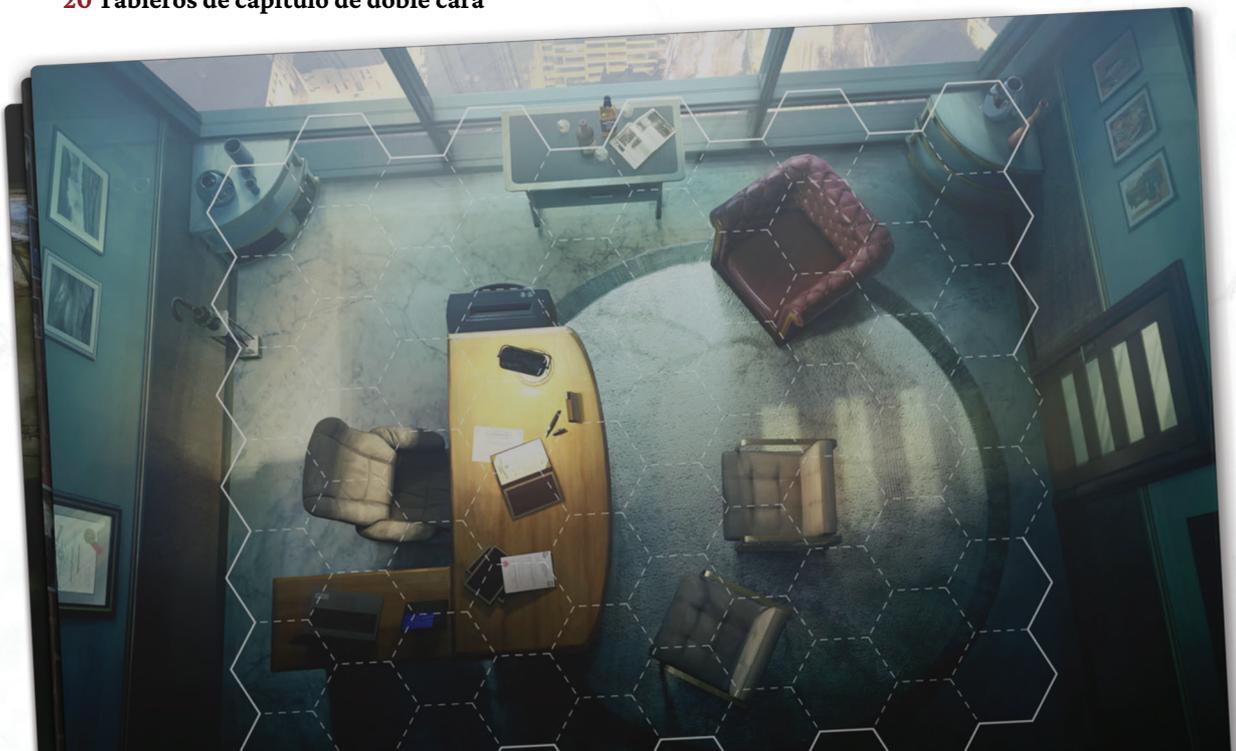


15 Dados

1 Contador de Iniciativa



20 Tableros de capítulo de doble cara



# RESUMEN

## RESUMEN

**Vampire: La Mascarada - CHAPTERS** es un juego cooperativo en el que juegas como una coterie (cuadrilla) de vampiros. El juego se referirá a la coterie por defecto. Si juegas con un solo personaje (como experiencia en solitario), también puedes tener **Aliados** (Ver **Aliados**, página 28). Aunque no es necesario que te acompañe un **Aliado**, el juego se referirá a ti como coterie en todo momento.

**Nota:** Es posible jugar en solitario sin ser acompañado por ningún **Aliado**. Sin embargo, esto hará que el juego más difícil.



## La campaña

La campaña está dividida en varios capítulos. Cada capítulo tiene sus propios objetivos.

Para completar un capítulo, la coterie debe alcanzar el objetivo indicado en la página narrativa del capítulo en el **Libro de Historia**. Cuando se te pida, lee la conclusión en el reverso de la página narrativa.

Solo puedes pasar al siguiente capítulo cuando tu coterie haya cumplido el objetivo establecido para el capítulo o si se ha indicado un final alternativo. Cuando un capítulo fracasa, debes volver a empezarlo hasta que la coterie consiga cumplir el objetivo.

Las elecciones y consecuencias de tus acciones se extenderán a lo largo de la historia y afectarán a la ramificación de tu aventura.

También encontrarás muchos **PNJs (Personajes No Jugadores)** a lo largo del juego. Cada uno de ellos tendrá su propia historia y motivaciones. Algunos te **atacarán**, mientras que otros hablarán contigo o incluso se convertirán en tus **Aliados**.

Los jugadores pueden elegir qué tácticas utilizar. Como se trata de un juego de mesa cooperativo, animamos a los jugadores a que debatan las cosas y lleguen a una decisión común sobre las acciones a realizar.

## El Libro de Historia contiene lo siguiente:

- Un **MAPA** de los **Eventos de Caza**
- **8** Prólogos de los capítulos principales
- **41** Capítulos principales
- **7** Capítulos opcionales
- El **inventario de Alex Simard**
- **3** Interludios
- **8** Prólogos para las expansiones

## Prólogos (juego en solitario)

Todos los Prólogos están pensados para ser jugados en solitario y se consideran opcionales (pero son muy recomendables). Sirven como:

- Una introducción al **Mundo de Tinieblas**.
- Una introducción a la historia de tu personaje y como gancho para la historia **principal**.
- Una forma de aprender ciertas mecánicas de juego (tutoriales).

## Capítulos

Todos los capítulos están conectados por una historia global y pueden ser modificados por las decisiones que tomes en el transcurso del juego. Se juega a través de estos capítulos en el orden presentado en el **Libro de Historia**. Cada capítulo dura aproximadamente 30 minutos por jugador.

## Capítulos opcionales

Los capítulos opcionales pueden jugarse intercalados a los capítulos **principales**, una vez que estén disponibles. Algunos deben jugarse en solitario, mientras que otros pueden jugarse en grupo. Los que deben jugarse en solitario tendrán una indicación en la página del **Libro de Historia**, incluyendo si debe jugarse con un personaje específico. Los que no tienen esta indicación pueden jugarse con la coterie completa. Los capítulos opcionales ofrecen ciertas ventajas:

- Tarjetas de **objeto** adicionales.
- Cartas de **combate** adicionales.
- Líneas argumentales adicionales e información sobre la trama.

## Capítulos de las expansiones (juego en solitario)

Las **expansiones** son complementos que se pueden obtener por separado del **juego principal**. Estos capítulos incluyen lo siguiente:

- Tarjetas de **objeto** adicionales.
- Cartas de **combate** adicionales.
- Nuevas **Disciplinas**.
- Nuevos **PNJs** (y sus tarjetas de **estado**).
- Nuevos personajes (y sus miniaturas).

Estos personajes pertenecen a los clanes Banu Haqim, Hecata, Lasombra y el Ministerio Setita.

## Preparando un capítulo

1. Para preparar un capítulo, abre el **Libro de Historia** en la página correspondiente al capítulo en el que te encuentres. Lee la introducción (parte superior de la página), y luego lee la sección de preparación (parte inferior de la página).
2. Coloca todos los elementos indicados en tu mesa de juego (tablero, fichas, **PNJs**, etc).
3. Por último, utiliza el Libreto del Capítulo correspondiente.

**Ejemplo:** Si vas a jugar el capítulo 17, usa el libreto del capítulo 17

## Número de jugadores y modificador de dificultad

El número máximo de jugadores en un capítulo es 4. Esto incluye a los personajes jugadores y **Aliados de la coterie**, pero no **Aliados** del capítulo (**Aliados**, página 28).

Dependiendo del número de jugadores y **Aliados** presentes al principio de un capítulo, el **contador de Daño**, el nivel de **Ataque** y la **Iniciativa** de los **PNJs** y **Aliados** variarán (Ver tarjeta de **estado de PNJ**, página 27).

Los jugadores también pueden personalizar su experiencia y elegir modificadores de dificultad opcionales para los capítulos que contengan secuencias de **combate** (deben anunciarse antes del comienzo de un capítulo). No se pueden mezclar modificadores **Fáciles** y **Difíciles**.

### Modificadores Fáciles:

- **PACIFISMO:** Todos los **PNJs** tienen **-1 a Resistencia**.
- **DESPREVENCIÓN:** Todos los **PNJs** tienen **-1 a nivel de Ataque**.
- **DEBILIDAD:** Todos los **PNJs** tienen un **contador de Daño** correspondiente a **1 y 2 jugadores**.

Se pueden seleccionar varios **Modificadores Fáciles**, lo que simplifica la mecánica de **combate**.

### Modificadores Difíciles:

- **RUIDO:** Todos los **PNJs** tienen **+1 a la Iniciativa** al iniciar un **combate**.
- **PREPARACIÓN:** Todos los **PNJs** tienen un **contador de Daño** correspondiente a 4 jugadores [el **modificador** solo está disponible si hay menos de 4 jugadores (personajes y **Aliados**) en el capítulo].
- **FUERZA:** Todos los **PNJs** tienen **+1 Ataque**.
- **DUREZA:** Todos los **PNJs** tienen **+1 Resistencia**.
- **AGILIDAD:** Todos los **PNJs** tienen **+1 Movimiento**.

Se pueden seleccionar varios **Modificadores Difíciles**, lo que dificulta la mecánica de **combate**.

Aquí están las recompensas correspondientes al número de **Modificadores Difíciles** seleccionados. La coterie las recibe al completar con éxito un capítulo en el que haya habido al menos una secuencia de **combate**.

**1 Modificador Difícil:**  
1 FAVOR

**2 Modificadores Difíciles:**  
2 FAVORES

**3 Modificadores Difíciles:**  
1 PX (por jugador)

**4+ Modificadores Difíciles:**  
1 PX (por jugador) + 2 FAVORES

Las recompensas de los **Modificadores Difíciles** no son acumulativas.

# ELIGE TU PERSONAJE

## PERSONAJES

### Personajes

Cada personaje (vampiro) comienza su aventura con una hoja de personaje y una ficha preestablecidas. Algunos vampiros pueden estar hechos para el **combate**, mientras que otros destacan en el **diálogo** o la **investigación**. Es importante recordar que nada está grabado en piedra y que tu personaje evoluciona a medida que avanza la campaña.

Como jugador, decidirás cómo se desarrolla tu personaje a lo largo de la campaña gracias a los **Puntos de Experiencia (PX)** que has ganado con esfuerzo. Completar un capítulo o tener éxito en una **acción** concreta recompensará al personaje con **PX**, que se utiliza para aumentar sus **atributos, habilidades o Disciplinas**.

Cuando elijas un personaje, será tuyo durante toda la campaña.

Sin embargo, puedes seleccionar otro personaje en determinados momentos de la campaña. Mientras juegas, coloca tu hoja de personaje en la parte superior derecha del tablero de tu personaje.

**Nota:** Para elegir el personaje adecuado para ti (especialmente si es la primera vez que juegas a la campaña), te recomendamos que juegues el Prólogo de cada personaje. Al hacerlo, descubrirás mecánicas de juego aisladas, la historia de los personajes, pero también la introducción **principal** de la historia.

Los Prólogos comienzan en la página 27 del **Libro de Historia**.

### Clanes Principales

Aunque todos los vampiros son criaturas únicas con su propia personalidad e historia, la mayoría pertenecen a clanes que comparten un legado y una herencia comunes, así como un conjunto de **Disciplinas** especiales.

Cada personaje tiene sus propios defectos, que guiarán tus decisiones a lo largo de toda la campaña.





Brujah

## THOMAS CHARTRAND

De adolescente, Thomas Chartrand era propenso a meterse en problemas con la ley. Ya fuera por buscar peleas o por liderar protestas, parece que rara vez pasaba una semana sin que Thomas pasara al menos una noche en una celda por una u otra transgresión. Cuando se hizo mayor y, según algunos, más sabio, encontró su vocación de líder sindical. Sus puntos de vista pragmáticos y sus habilidades para mediar en las disputas entre los trabajadores y la patronal le llevaron incluso a ocupar un puesto en el Centro Sindical. Mientras se reunía con los co-conspiradores del grupo separatista militante FLQ, Thomas fue atraído fuera de un bar durante una noche bastante alborotada y Abrazado.

Para proteger a su nuevo chiquillo, su sire lo llevó lejos de la Montreal de entonces, donde se respiraba Sabbat, para que pudiera asimilar su nueva vida y su nueva posición dentro de la estructura de poder enormemente diferente de los Vástagos.

Como Vástago, ahora es Anarquista y desprecia todas las formas de abuso, concretamente las de la Camarilla y las que ha visto de los Ventrué. Los Brujah son los instigadores y fundadores del movimiento Anarquista. Sus años de negociaciones le resultaron útiles a su regreso a Montreal, donde ahora actúa como interlocutor de los Anarquistas con la Camarilla.

**Disciplinas:** **POTENCIA** **CELERIDAD** **PRESENCIA**

**Defecto:** **RABIA:** SU TOPE DE HAMBRE ES DE 4.



Gangrel

## AREN KONWAY

Aren Conway nació y creció en Kahnawá'kye, al sur de Montreal. Con una gran fuerza de voluntad y no dispuesta a retroceder ante ningún desafío, Aren se metió en más problemas de los que puede recordar mientras crecía. A través de su madre, adquirió un profundo respeto por las tradiciones mohicanas. Cuando tenía poco más de 20 años, comenzó la Crisis de Oka, y Aren estuvo en primera línea, defendiendo la tierra y la gente con la que había crecido. Cuando el ejército obligó a los manifestantes a abandonar sus barricadas, Aren volvió a casa, derrotada. En lugar de un hogar cálido y lleno de vida, descubrió que habían entrado en su casa. Dentro había un hombre que sostenía el cuerpo sin vida de su hermano. El hombre iba vestido con un uniforme del ejército canadiense. Aquello fue la gota que colmó el vaso. Aren se abalanzó sobre él, decidida a hacerle pagar por lo que había hecho y por todo lo que representaba. El soldado demostró ser más que humano y más de lo que Aren podía enfrentarse. A pesar de todo, luchó con uñas y dientes hasta el final, y puede que eso sea lo que la salvó.

Sin saberlo, su pelea estaba siendo observada por un tal Yuma McKenzie, un vampiro Gangrel. A día de hoy, Aren aún se pregunta por qué este hombre estaba espionando su casa, pero no por ello deja de estar agradecida por su Abrazo. Aren encarna todo lo que los Gangrel aspiran a ser. Es feroz, audaz y fuerte. Dotada de una resistencia sobrenatural y de unas feroces garras, Aren se tomó a rajatabla el lema de su clan. "En el mundo de los vampiros, solo los fuertes sobreviven", y Aren está decidida a ser fuerte. No se detendrá ante nada con tal de encontrar al asesino de su hermano.

**Disciplinas:** **PROTEAN - FERAL** **FORTALEZA** **ANIMALISMO**

**Defecto:** **SALVAJE:** -1 DADO MENTAL POR CADA 2 PUNTOS DE HAMBRE (REDONDEADO HACIA ABAJO, MÁXIMO 2 DADOS DE PENALIZACIÓN).



Malkavian

## HAROLD BEAULIEU

Harold es un psicólogo cuyas pasiones son la lógica y la mente humana. Mientras crecía, se mantenía al margen y encontraba consuelo en los rompecabezas y las películas neo-noir de los años 40. Su vida fue casi sin incidentes hasta su Abrazo. Elegido para convertirse en hijo de Malkav, su sentido del análisis le convierte en un gran investigador. El Abrazo exacerbó su ya problemática ansiedad, pero le otorgó una perspicacia inalcanzable para los humanos.

Ya sea a través de visiones o de sus increíbles habilidades de deducción, Harold está extremadamente en sintonía con su entorno y con las emociones de los demás. La comunidad de los Vástagos de Montreal a menudo le desprecia, percibiéndole como un frágil vampiro que está a una palabra de desmoronarse. Esto se debe en parte a su herencia Malkavian, un clan que muchos Vástagos siguen considerando mentalmente inestable. Sin que ellos lo sepan, las habilidades y poderes vampíricos de Harold le dan una ventaja sobre los demás miembros de la Camarilla. Con poco esfuerzo, puede discernir los verdaderos motivos de las acciones de un Vástago, y siempre va un paso por delante. Por supuesto, nadie lo sabe, ni siquiera su sire, Lydia. En la Camarilla, siempre es preferible guardarse las cartas y utilizarlas solo cuando sean más eficaces.

**Disciplinas:** **DOMINACIÓN - DEMENTACIÓN** **AUSPEX** **OFUSCACIÓN**

**Defecto:** **ANXIETY:** -1 DADO SOCIAL POR CADA 2 PUNTOS DE HAMBRE (REDONDEADO HACIA ABAJO, PENALIZACIÓN MÁXIMA DE 2 DADOS).



## Nosferatu LUCIANNA RICCI

Cantante de ópera de renombre durante la revolución cultural de los 60, Lucianna Ricci estaba preparada para convertirse en la voz de la renovación artística de su generación. De vuelta a casa tras una representación triunfal, oyó las súplicas de un mendigo escondido en un callejón. Las ignoró, pero la oscura figura la siguió, implacable, persistente. Agotada por la naturaleza repugnante de esta ciudad y sus gentes, Lucianna se enfrentó al hombre, siendo singularmente cruel.

La ironía en el castigo fue siempre un vicio de su sire; sus colmillos se hundieron en su cuello, haciéndola parte de la fealdad que tanto despreciaba. La maldición Nosferatu se llevó su belleza y su voz. Sin embargo, era resistente y voluntariosa. Lucianna se adaptó y acabó prosperando en su nueva existencia, aunque los espejos siempre son un doloroso recordatorio de en qué se ha convertido.

Huyendo de la brutal Montreal del Sabbat de aquella época, encontró un nuevo propósito entre la Camarilla como informadora tras las líneas enemigas. Su lujoso pasado fue sustituido por una existencia solitaria en rincones abandonados de las alcantarillas. Su dominio de la floreciente red de metro y su conocimiento sin igual del creciente subsuelo de Montreal la protegían del sol, del Sabbat y de los ciudadanos desprevenidos, que habrían presenciado su espantoso rostro

Escondida durante la Noche de Cenizas, se sintió aliviada al ver la creciente presencia de la Camarilla en su ciudad. Al vigilar a los supervivientes del Sabbat, se sorprendió al descubrir a un Sacerdote de la secta caída merodeando por sus alcantarillas, y aún más cuando se abalanzó sobre ella salvajemente...

**Disciplinas:** OFUSCACIÓN POTENCIA ANIMALISMO

**Defecto:** **PRESENCIA HORRENDA:** DEBES TOMAR LA CARTA DE NIVEL 1 DE OFUSCACIÓN: MÁSCARA DE LAS MIL CARAS. DEBES UTILIZAR ESTA DISCIPLINA PARA PARTICIPAR EN UNA SECUENCIA DE DIÁLOGO.



## Toreador NICO MILLER

Nico Miller estaba destinada a ser una Toreador. Durante sus años de vida, Nico era una artista de talento especializada en pintura y escultura. Aunque vivía de su Arte, no era especialmente famosa y apenas podía permitirse lo esencial. Su amigo íntimo, Philippe Charest, le confió a Nico la verdad de su condición. Durante años, tras conocerla, Nico le rogó a Philippe que la abrazara. Deseaba ver cómo la condición de vampiro alteraría su arte y qué tipo de perspectiva le daría la inmortalidad. Vacilante al principio, Philippe hizo esperar a Nico para que ambos pudieran meditar la decisión. Al final, cedió y la abrazó una noche durante una fiesta retro.

Nico tiene ojo para la belleza, pero no comparte la superficialidad y la vanidad tan comunes en los Toreador. Dotada de una mente aguda y un buen corazón, así como de una fuerte lealtad hacia los que le importan, incluso después del Abrazo, Nico ha permanecido en buenos términos con sus amigos mortales. La reciente desaparición de Philippe y de otros conocidos vampiros de Nico le ha afectado profundamente, y se esfuerza por encontrar justicia para sus asociados y descubrir quién es el responsable de todo este asunto.

**Disciplinas:** PRESENCIA AUSPEX CELERIDAD

**Defecto:** **SENSIBILIDAD ESTÉTICA:** EN LOS CAPÍTULO MARCADOS CON ESTE SÍMBOLO\*, NICO SE SIENTE INCÓMODO Y RECIBE UNA PENALIZACIÓN DE -1 DADO EN TODAS SUS PRUEBAS DE HABILIDAD.



\* Este símbolo se menciona en la sección "Preparación" de la página del **Libro de historias** correspondiente al capítulo.



## Tremere JADE LIHN-DUPLESSIS

Jade Lihn-Duplessis es una joven de ascendencia china y quebequense. Mientras vivía, era una brillante estudiante de medicina en la Universidad McGill, que estaba en camino de obtener un máster. Jade se especializó en microbiología, más concretamente en hematología y trastornos sanguíneos. Sus investigaciones la llevaron a hablar en la Convención Anual de Hematología de Atlanta, Georgia. Debido a su ambición y a su carácter estudioso, fue buscada por los clanes Ventrue y Tremere de Montreal. Los Tremere llegaron a ella primero, aprovechando su sed de conocimiento para empujarla a la hechicería de sangre. La Capilla de Montreal, pues así se llaman los Tremere locales, no podía estar más contenta de contar con Jade entre sus filas. Se adaptó a la magia de la Sangre como un pez al agua, reivindicando a la Capilla de Montreal en su elección de reclutarla. Utilizando sus conocimientos previos de hematología, combinados con sus recién adquiridos conocimientos sobre la resonancia de la sangre, Jade ha comenzado a estudiar el vínculo entre los poderes vampíricos y el estado emocional de sus presas.

Caleb, el sheriff de Montreal, también se ha interesado por Jade y a menudo la llama para que se ocupe de asuntos importantes en los que se han roto las Tradiciones. Su ambición resultará inestimable para la coterie y la ciudad.

**Disciplinas:** HECHICERÍA DE SANGRE- TAUMATURGIA AUSPEX DOMINACIÓN - COMPEL

**Defecto:** **SANGRE DEL USURPADOR:** NO PUEDE LLEVAR A CABO EL ARREBATO DE SANGRE (PÁGINA 36).



Ventruue

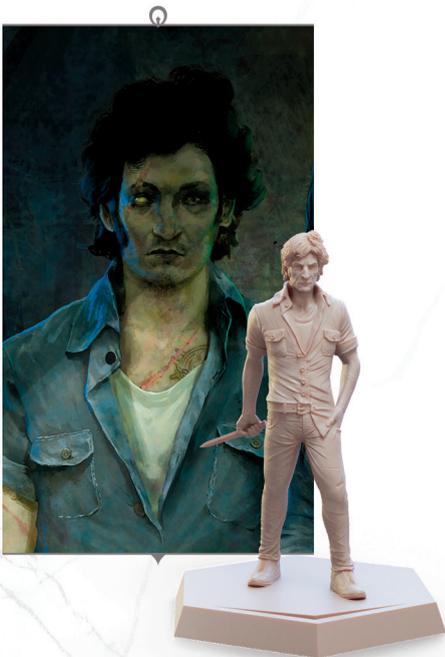
## SAMUEL ARMSTRONG

Samuel Armstrong es un descendiente directo del Príncipe de Vancouver. Antes de ser convertido en vampiro, Samuel era un rico abogado, trabajo que mantuvo incluso después del Abrazo como tapadera. Viendo en Montreal una forma de aumentar su prestigio, Samuel se ofreció a trasladarse de Vancouver a Montreal para actuar como mediador en la corte de Martin Hilkers. Para consternación de Samuel, a lo largo de los años que ha pasado en la ciudad, se ha enterado de lo mal que gestiona el Príncipe sus dominios. No queriendo que Hilkers lo considere como un personaje más, Samuel ha empezado a mostrar a la comunidad cómo debe actuar un verdadero Ventruue. Esto le ha llevado a intervenir más activamente en los problemas derivados de la mala gestión de Hilkers, y ahora se pasa las noches apagando los metafóricos incendios que arden en todo Montreal. Sus incansables esfuerzos han convertido a Samuel Armstrong en la persona a la que acudir cuando surge un problema, a veces incluso antes de que se sepa en el Elíseo. Sabe que camina en el filo de la navaja, pero para Samuel, la reputación de todo su linaje está en juego, y no se quedará sentado mientras un advenedizo incompetente la arruina para todos.

Gracias a su diplomacia y a sus habilidades naturales de liderazgo, incluso los Anarquistas se ven obligados a admitir que Samuel "no es como los demás Ventruue de por aquí".

**Disciplinas:** PRESENCIA DOMINACIÓN - COMPELER FORTALEZA

**Defecto:** **PALADAR REFINADO:** NO PUEDE REDUCIR SU HAMBRE USANDO UN ANIMAL.



Caitiff

## GABE TREMBLAY

Gabriel es un Caitiff, lo que significa que no tiene un clan al que pertenecer ni ninguna de las características asociadas a ellos. Por si fuera poco, es amnésico y no puede recordar nada de su pasado. Lo único que sabe es que fue Abrazado cuando el Sabbat estaba al mando. Normalmente, los Caitiff son despreciados y considerados con lástima o directamente rechazados por los demás Vástagos. Debido a su buen aspecto y a su actitud hastiada, fue acogido por Betty, la Arpia Toreador. Por suerte o por desgracia para Gabriel, ya que Betty sabe de todo y de todos, lo que también significa que nunca se calla. Sin embargo, Gabriel la utiliza para su propia protección y para navegar por la sociedad de los Vástagos con la esperanza de descubrir su pasado.

**Disciplinas:** Elige tu propio conjunto de 3 **Disciplinas** (sin restricciones)

**Defecto:** **SIN ESTIRPE:** AUMENTO DEL COSTE EN PX DE LAS DISCIPLINAS (X6 EN LUGAR DE X5).

**Nota:** Aunque a lo largo de la campaña se hace referencia a Gabe Tremblay como hombre por motivos narrativos, el jugador puede elegir el género de su personaje Caitiff. Así, puede interpretar a que desee de los dos mellizos y personalizar su personaje.



## CREA TU PROPIO PERSONAJE

(eligiendo al Caitiff)

Mientras que todos los demás personajes jugables tienen un pasado, una historia, una personalidad y una hoja de personaje preestablecida, Gabe Tremblay es un Caitiff. Es como una página en blanco, de la que te puedes apropiar. En el Mundo de Tinieblas, los Caitiff suelen ser percibidos como Vástagos de clase baja. Sin embargo, esta condición les confiere cierta libertad. El Caitiff permite a los jugadores la oportunidad de crear una hoja de personaje desde cero.

Distribuye los siguientes puntos como consideres oportuno:

- Un atributo a 3 / Dos atributos a 2

**Ejemplo:** En esta partida juegas a Gabe Tremblay. Decides poner 3 puntos en el atributo **MENTAL** de Gabe y 2 puntos en **SOCIAL** y **FÍSICO**.

- ✓ Gasta 60 **PX** en **habilidades** (respetando la restricción de **atributos/habilidades** (página 19 para más información))

**Ejemplo:** Siguiendo las reglas de **PX** de la página 22, gastas 18 **PX** para aumentar la **BÚSQUEDA** de Gabe Tremblay de 0 a 3 (3 + 6 + 9 **PX**). Gastas 9 **PX** para aumentar la **PERSUASIÓN** de Gabe a 2 (3 + 6 **PX**). Ahora te quedan 33 **PX**. Gastas el resto siguiendo las mismas reglas hasta que no te quede ninguno.

**Nota:** Debes gastar los 60 **PX** completos al crear al Caitiff.

- ◆ Dos **Disciplinas** de nivel 1 (cualquier combinación)

**CONTADOR DE DAÑO:** atributo **FÍSICO** x 2

**CONTADOR DE VOLUNTAD:** atributo **SOCIAL** + atributo **MENTAL**

**HUMANIDAD:** 7

**MANO ACTIVA:** atributo **FÍSICO** + atributo **MENTAL**

## CLANES ADICIONALES

El **Mundo de Tinieblas** está compuesto por muchos clanes de vampiros. Algunos de ellos son raros y están dispersos. **Vampiro: La Mascarada - CHAPTERS** ofrece la oportunidad de encarnar a cuatro de estos clanes más infrecuentes. Cada paquete de expansión se vende por separado.

Aunque estos personajes adicionales **aparezcan en momentos determinados** de la campaña principal, eres libre de comenzar a jugarlos en **cualquier momento**. Sin embargo, no aparecerán elecciones específicas para dichos personajes hasta el momento de la historia en que sean presentados.



Banu Haqim

### AARON WISSAL

Aaron Wissal es una figura enigmática a propósito. Hasta su nombre probablemente sea falso, se sabe muy poco de él. Los rumores de anteriores empleadores y de personas que afirman conocerle dicen que podría haber sido un monje budista Abrazado tras un violento asalto a su casa. Otros dicen que buscó voluntariamente el Abrazo para que le ayudara a vengar una afrenta del pasado. Aaron no confirma ni desmiente estos rumores sobre él, satisfecho de envolverse en misterio.

Dotado de un físico ambiguo y unos rasgos poco llamativos, Aaron es difícil de identificar en una multitud o de distinguir en una rueda de reconocimiento policial, algo que a menudo ha utilizado en su beneficio. De mentalidad mercenaria, Aaron es silencioso hasta el punto de ser desconcertante y se aprovecha de ello cuando los trabajos que le asignan requieren intimidación. Un asesino a sueldo con cierto renombre entre los Vástagos, no considera que su trabajo sea distinto que cualquier otro. Su única preocupación es operar metódica y eficazmente, sin dejar nada al azar.

Tras haber tenido problemas para conectar con los mortales y, más aún, con otros Vástagos, Aaron siente en cambio un parentesco con la ciudad de Montreal. Sus brillantes calles inundadas de farolas, los olores de los restaurantes nocturnos que se derraman por las aceras, el ambiente espeso y sudoroso de los festivales de verano... Aaron ha viajado por todo el mundo en busca de trabajo, pero si pudiera elegir, la ciudad de los cien campanarios es donde preferiría acechar, matar y alimentarse.

**Disciplinas:** **HECHICERÍA DE SANGRE - QUIETUS** **CELERIDAD** **OFUSCACIÓN**

**Defecto:**

**SANGRE MALDITA:** SI AARON ENTRA EN FRENESÍ, TODOS LOS PERSONAJES Y PNJs EN UN RADIO DE 2 HEX DE ÉL RECIBEN 2 DE DAÑO AGRAVADO. LOS PERSONAJES AFECTADOS TAMBIÉN AUMENTAN SU HAMBRE EN 1.



Hecata

### AURORA ROSSELINI

“Ancora Tra Noi”, “El circo de los Niños Desaparecidos”, “El invierno de los Sin Rostro”. Solo los más devotos entusiastas del cine de terror siguen hablando de estos oscuros clásicos de culto. Y conocer cualquiera de estos títulos es también conocer a Aurora Rosselini, la actriz principal y a menudo trágica protagonista. Nacida en Montefalco, Aurora se ha puesto delante de las cámaras desde muy joven. Su tez pálida, su voz extrañamente tranquila y su comportamiento maduro encantaron al público y la hicieron perfecta para las siempre populares películas Giallo, thrillers de terror que se convirtieron en parte de su marca cuando llamó la atención de los productores de Hollywood que la pusieron en el candelero.

El aura extrañamente espeluznante que acompañaba a Aurora funcionaba bien para la recién coronada “reina del terror”, y no hay duda de que habría ascendido al estrellato si no fuera por las extrañas desgracias que parecían ocurrirle a las producciones con las que estaba asociada. Incendios. Desapariciones inexplicables. Distorsiones desconcertantes de una toma que, de otro modo, sería perfecta. Durante el rodaje de “Siempre Vigilan”, el protagonista masculino empezó de repente a hablar en lenguas, su cuerpo se doblaba de forma antinatural mientras empezaba a matar al equipo uno por uno. La película nunca se estrenó, por supuesto, pero si alguien viera la última escena filmada, vería a una Aurora mortalmente herida pidiendo ayuda y a una mujer alta y demacrada rompiendo el cuello del frenético actor antes de sacarla del encuadre y de los focos para siempre.

Aunque los periódicos afirmaran lo contrario, la historia de Aurora no terminó aquella noche. Se salvó de una muerte dolorosa y solo sintió una gratitud y un amor eterno por Charlotte Milliner, su salvadora. Durante años, aprendió sobre los Vástagos y los Hecata, sobre los extraños fenómenos que la habían atormentado toda su vida, para dejar de ser víctima de ellos y someterlos a su voluntad.

Cuando se trasladó con su sire a Nueva Orleans, descubrieron que el espíritu vengativo, llamado el Cirujano, que había poseído a su coprotagonista estaba decidido a terminar el trabajo y hacer que el último grito de Aurora fuera suyo para disfrutarlo...

**Disciplinas:** **OLVIDO - NECROMANCIA** **AUSPEX** **FORTALEZA**

**Defecto:**

**FRÍA Y DISTANTE:** EMPIEZA CON HUMANIDAD 5.  
**BESO DOLOROSO:** CUANDO TE ALIMENTES DE UN PNJ DURANTE UN CAPÍTULO, TIRA UN DADO ROJO, SI ES RESULTADO ES UNA CALAVERA, PIERDES 1 DE HUMANIDAD



Lasombra

## EDWARD HARVEY

Edward Harvey creció en las calles de Nueva York, pero su aguda mente y su despiadada ambición le aseguraron una plaza para estudiar derecho en Harvard. Sus amigos con contactos le pagaron la matrícula y, tras graduarse, trabajó para la mafia, ayudando a blanquear dinero y a legitimar sus intereses comerciales. Además, no temía ensuciarse las manos y no le temblaban las manos cuando llegaba la hora del chantaje, la extorsión y cosas peores.

Edward tenía pocos amigos, pero se mantenía cerca de lo poco que quedaba de su familia, que ignoraba las líneas que había cruzado o los secretos que guardaba. Todo cambió cuando se le acercó un sádico Lasombra de Chicago que había estado observando su variopinta carrera. Tras explicarle su verdadera naturaleza, el vampiro le hizo una oferta única: la inmortalidad a cambio de las vidas de la hermana de Edward y su hija. Edward se resistió al principio, pero la semilla se plantó en los oscuros recovecos de su mente. Durante los meses siguientes, el Lasombra arruinó la vida de Edward desde las sombras, obligándole finalmente a aceptar la oferta.

Durante los años que siguieron a su Abrazo, Edward fue atormentado por su sire, todo ello con la retorcida esperanza de que eso hiciera a Edward más resistente, más despiadado. La situación se intensificó hasta que el chiquillo acabó con el sire, o eso creía Edward. Ya libre de él, Edward Harvey se dirigió a Nueva York, con la intención de continuar donde se vio obligado a dejarlo. Para su consternación, Edward volvió a la Gran Manzana solo para encontrar a su sire atrincherado en los bajos fondos de Nueva York. Incapaz de derrotar a su diabólico sire por segunda vez, Edward aceptó la oferta de Lady Van Burace de emigrar a Montreal como su agente. Aquí tendría libertad para reconstruir su red de contactos, recuperar su poder, obtener un ejército y vengarse de su sire de una vez por todas.

**Disciplinas:** OLVIDO - OBTENEBRACIÓN POTENCIA DOMINACIÓN - COMPELER

**Defecto:** **DESPIADADO: EMPIEZA CON HUMANIDAD 5.**  
COGE LA CARTA DE EFECTO "APAGÓN" (#80) CUANDO INICIES UN CAPÍTULO.



Ministerio Setita

## MELISSA SANTOS

Melissa Santos representó en su día la libertad misma. Su fe inquebrantable en la responsabilidad que tiene la prensa hacia el pueblo de un país era evidente incluso desde una edad temprana. En el instituto, fue pionera en la creación de un periódico sin censura para denunciar la corrupción de la administración escolar, y casi consiguió que la expulsaran a pesar de sus calificaciones perfectas. En cuanto se graduó y fue a la universidad, se sumergió en la política local y nacional, investigando a los mayores señores del crimen de la zona. Su blog, y su lista de enemigos, crecía a diario con cada nuevo dato que sacaba a la luz sobre la baja moral, la corrupción y la especulación de su gobierno.

Mientras investigaba a las FARC, un grupo de narcotraficantes y terroristas, acabó llamando su atención y, mientras hacía la compra en un mercado local, fue secuestrada a plena luz del día, los testigos demasiado aterrorizados para ayudar.

En su campamento en la selva amazónica, le pidieron que dejara su blog y de investigar su organización. Melissa se negó. Cada día se lo pedían. Cada día se negaba. Cada día su trato empeoraba. Una noche, en lugar de sus torturadores, llegó un "sacerdote". Joven y extrañamente guapo, sus métodos eran curiosos y crueles. Una noche satisfacía todas sus necesidades, la otra la dosificaba con fuertes psicodélicos, la cubría de arañas o escuchaba con empatía la historia de su vida. Gracias a su inquebrantable fuerza de voluntad, lo soportó todo. Aprendiendo involuntariamente de los métodos del hombre, empezó a inclinar a sus carceleros hacia su lado, escuchando y conectando con ellos con la misma intensidad y fingida benevolencia que él.

Le costó meses, pero gracias a estos nuevos y amorales métodos, consiguió hacerse "amiga" de algunos de los miembros de las FARC asignados a su vigilancia, y finalmente logró manipularlos para que le dieran una oportunidad de escapar. Corrió por la selva durante tres días y tres noches antes de caer exhausta. Tras seguirla, el sacerdote, impresionado por su fe inquebrantable y su pico de oro, le hundió los colmillos en el cuello en medio de la deforestación de la selva amazónica.

Melissa aprendió sobre el Ministerio Setita y su propósito. Desenmascarar las mentiras y levantar el velo de los ojos de los ciegos, mostrar a la gente su verdadera naturaleza a través de las Nueve Puertas de sus propios deseos, desestabilizar los poderes. Aunque Melissa no suscribía la totalidad de las creencias de su sire, sus puntos de vista coincidían lo suficiente como para no oponerse a él. Pasaron los siguientes meses cazando a sus antiguos captores, y el sacerdote ofreció a su nueva chiquilla el don de la venganza para sellar su relación con sangre y retribución divina.

**Disciplinas:** PROTEAN - SERPENTIS PRESENCIA OFUSCACIÓN

**Defecto:** **ENEMIGA DE LA LUZ: DUPLICA EL DAÑO PROCEDENTE DE FUEGO O LUZ SOLAR QUE RECIBAS.**

# TARJETA DE PERSONAJE



Junto con tu hoja de personaje, tu tarjeta de personaje proporcionará información sobre tus contadores de **Daño**, **Voluntad** y **Hambre**.

## ▶ Contador de Daño

**Atributo FÍSICO** x 2 (p.ej. **Atributo FÍSICO** = 3; **contador de Daño** = 6).

## ▶ Contador de Voluntad

**Atributos SOCIAL + MENTAL**. (p.ej. **Atributo SOCIAL** = 3 y **Atributo MENTAL** = 2; **contador de Voluntad** = 5).

## ▶ Contador de Hambre

Todos los jugadores (excepto Thomas Chartrand - Brujah) tienen 5 puntos de **Hambre** disponibles.

Los **atributos** de los personajes aumentarán durante la campaña, al igual que sus contadores de **Daño** y **Voluntad**. Utiliza las tapas de los contadores para ocultar los puntos a los que aún no tienes acceso.

**Ejemplo:** Si tienes 6 puntos disponibles en tu **contador de Daño** ("3" en **FÍSICO**), utiliza 4 tapas de contador para ocultar los 4 puntos restantes en la parte derecha del **Contador**. El mismo principio se aplica a tu **contador de Voluntad**.



## Contador de Daño

El **contador de Daño** representa cuanto **Daño** que puede sufrir tu personaje antes de entrar en **letargo**. Un personaje que entra en **letargo** es retirado del tablero y ya no puede interactuar con el capítulo.

Calcula los puntos disponibles en el **contador de Daño** de un personaje multiplicando su **atributo FÍSICO** por dos.

**Ejemplo:** El personaje Gangrel comienza con un **atributo FÍSICO** de "3". Por lo tanto, sus puntos de **Daño** disponibles se fijan en "6" (**atributo FÍSICO** de "3" x 2).

Hay dos tipos de **Daño** que un personaje puede recibir: el **Daño** "normal" y el **Daño agravado**. Puedes reducir el **Daño** normal que recibes con fichas de **RESISTENCIA** (lo que se llama prevenir el **Daño**), pero no puedes reducir el **Daño agravado** con fichas de **RESISTENCIA**.

**Nota:** En las reglas, el **Daño** "normal" se llama simplemente **Daño**.

Un personaje puede recuperarse del **Daño** que ha recibido utilizando la habilidad vampírica **REPARAR DAÑO** (ver página 36).

El **contador de Daño** de los personajes se reinician automáticamente al empezar cada capítulo.

Aumenta el **contador de Daño** de un personaje junto al **atributo FÍSICO** con **puntos de experiencia (PX)**. Para seguir tu **Daño**, mueve el cubo rojo de izquierda a derecha en el **contador de Daño**.

**Ejemplo:** Durante un **combate**, la personaje Gangrel recibe **Daño** (cuatro puntos) de un enemigo y queda herida (sobrevive a la ronda de **combate** con dos puntos de **Daño**).



## Contador de Voluntad

La **Voluntad** representa tu capacidad de concentración. Utiliza un punto de **Voluntad** para volver a lanzar hasta tres dados negros después de una tirada de habilidad para de aumentar tus éxitos potenciales.

Calcula la **Voluntad** máxima de un personaje sumando los valores de los **atributos MENTAL + SOCIAL**.

**Nota:** No hay límite en el número de puntos de **Voluntad** que un jugador puede utilizar en un turno, salvo su **Voluntad** máxima.

Los puntos de **Voluntad** de un personaje se reinician en cada capítulo.

**Ejemplo:** El personaje Ventrue comienza con un **atributo SOCIAL** de "3" y un **atributo MENTAL** de "2": un total de 5 puntos de **Voluntad**.

Al intentar utilizar **PERSUASIÓN** contra un **PNJ** vampiro durante un diálogo, el Ventrue necesita cuatro éxitos para convencer a su interlocutor. Con "3" puntos en la habilidad **PERSUASIÓN** y "3" puntos en su **atributo SOCIAL**, el Ventrue tiene tres éxitos automáticos. Por desgracia, después de lanzar tres dados (debido al **atributo SOCIAL** "3"), el Ventrue no obtiene ningún éxito adicional (¡mala suerte!).

El Ventrue utiliza un punto de **Voluntad** (pasando de "0" a "1" en el contador). Vuelve a tirar los tres dados negros asociados a los puntos de **atributo SOCIAL** "3" y obtiene 2 éxitos adicionales. Esto le da un total de 5 aciertos. Por lo tanto, supera la tirada.

Aumenta los puntos de **Voluntad** disponibles de un personaje junto a sus **atributos MENTALES o SOCIALES** con **puntos de experiencia (PX)**.

Si tu **contador de Voluntad** está lleno y gastas otro punto de **Voluntad**, caes en un estado de **fatiga**. Ver página 35 para las reglas de **fatiga**.

## Contador de Hambre

El **Hambre** representa a la Bestia. La Bestia es una fuerza egoísta, poderosa y sádica que habita en todos los vampiros. Te impulsa a matar, dominar y controlar tu entorno.

Cuando intentes realizar una tarea, cambia un dado negro por un dado rojo por cada punto de **Hambre** que tengas.

**Nota:** NO puedes volver a lanzar un dado rojo usando **Voluntad**.

Los jugadores comienzan cada capítulo con 1 punto de **Hambre** (antes de los **Eventos de Caza** - ver página 24).

Si un personaje está en su nivel máximo de **Hambre** y gana otro punto de **Hambre** (fallando un **CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO** o de otro modo), el personaje entra en **Frenesí**. ver página 35 para las reglas del **Frenesí**.

Algunos **eventos** y **diálogos** variarán dependiendo de tu nivel de **Hambre**. ¡Ten cuidado, cuanto más alto sea tu **Hambre**, peores serán las consecuencias!

## HOJA DE PERSONAJE

### Atributos

Las **habilidades** innatas de un personaje cuando intenta realizar una tarea **FÍSICA**, **SOCIAL** o **MENTAL**. En una tirada de **habilidad** (ver página 34), el jugador tira tantos dados como su nivel de **atributo**.

- **FÍSICO:** representa la capacidad física general de tu personaje (fuerza, destreza o resistencia) al realizar una **tirada de habilidad FÍSICA** (p.ej., **atributo FÍSICO** + **habilidad PELEA**, en un **combate**).
- **SOCIAL:** representa la habilidad social de tu personaje (carisma, manipulación, o modales) al realizar una **tirada de habilidad SOCIAL** (p.ej., **atributo SOCIAL** + **habilidad PERSUASION** en un **diálogo**).
- **MENTAL:** representa las capacidades mentales de tu personaje (inteligencia, ingenio y decisión) al realizar una **tirada de habilidad MENTAL** (i.e., **atributo MENTAL** + **habilidad BUSCAR** durante una **investigación**).

### Habilidades

Las **habilidades** definen la experiencia de un personaje y representan éxitos automáticos al intentar realizar una tirada **FÍSICA**, **SOCIAL**, o **MENTAL**.

El número de éxitos automáticos es igual al número marcado en la barra de **habilidades**. Todas las **habilidades** se dividen según el **atributo** al que pertenecen (**FÍSICO**, **SOCIAL** y **MENTAL**).

### PHYSICAL

- ✓ **ATLETISMO**  
Lo rápido y lejos que puedes moverte.
- ✓ **PELEA**  
Habilidad para luchar y esquivar.
- ✓ **ARMAS**  
Cómo luchar con un arma (cuerpo a cuerpo y a distancia).
- ✓ **SIGILO**  
Tu habilidad para ocultarte, emboscar y no que no te vean.

### SOCIAL

- ✓ **PERSUASIÓN**  
Tu aptitud para convencer mediante el encanto o la razón.
- ✓ **PERSPICACIA**  
Tu capacidad para entender lo que motiva a los demás.
- ✓ **SUBTERFUGIO**  
Tu habilidad para engañar y tu astucia.
- ✓ **INTIMIDACIÓN**  
Tu capacidad para utilizar miedo, coacción, o amenazas para convencer a otros.

### MENTAL

- ✓ **BUSCAR**  
Tu capacidad de buscar, encontrar pruebas y descubrir pistas.
- ✓ **ATENCIÓN**  
Tu percepción y atención a tu entorno.
- ✓ **OCULTISMO**  
Tu conocimiento del mundo sobrenatural.
- ✓ **TECNOLOGÍA**  
Tu habilidad para hackear ordenadores, alarmas, teléfonos y utilizar herramientas modernas.

### Restricción de Atributos/Habilidades:

Los puntos de **habilidad** no pueden superar (aunque sí igualar) el **atributo** correspondiente del personaje. Así, un personaje con un **atributo SOCIAL** de “2” no puede tener 3 puntos en la **habilidad PERSUASIÓN**.

### Disciplinas

Las **Disciplinas** son los poderes vampíricos de cada clan.

Utilizar una **Disciplina** es utilizar una parte de la Sangre (vampírica) contenida en tu cuerpo.

Este uso de la Sangre te acerca a encontrarte sediento, lo que hace que la Bestia que llevas dentro gane más control.

Cada vez que utilices una **Disciplina**, deberás hacer un “**CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO**” que te acercará a la Bestia (más información página 35).

Nombre y clan del personaje

Defecto del personaje

Atributos

Habilidades

Disciplinas

Recordatorio del coste de los PX

## Resumen de las diferentes disciplinas:



### ANIMALISMO

Comunicarse con los animales (y la Bestia de los Vástagos) y manipularlos.



### AUSPEX

Consigue sentidos sobrenaturales y comprensión de tu entorno.



### DOMINACIÓN - COMPELER

Obliga a tu víctima a obedecerte.



### DOMINACIÓN - DEMENTACIÓN

Usa tus **habilidades** mentales para atacar la mente de otros.



### PRESENCIA

Encanto y persuasión sobrenaturales.



### POTENCIA

Fuerza sobrenatural.



### CELERIDAD

Velocidad sobrenatural.



### PROTEAN - FERAL

Infunde a tu cuerpo **habilidades** lobunas.



### PROTEAN - SERPENTINIS

Otorga a tu cuerpo **habilidades** de serpiente.



### OFUSCACIÓN

Capacidad para evitar la detección y ocultar tu apariencia.



### FORTALEZA

Resistencia sobrenatural del cuerpo y la mente.



### HECHICERÍA

#### DE SANGRE - TAUMATURGIA

Rituales y **habilidades** mágicas.



### HECHICERÍA DE SANGRE - QUIETUS

Alquimia de sangre que mejora las **habilidades** de **combate**.



### OLVIDO - OBTENEBRACIÓN

Invoca a las sombras para que te ayuden en **combate**.



### OLVIDO - NECROMANCIA

Llama a los muertos para que hagan tu voluntad.

**Nota:** Si quieres descubrir lo que hace cada **Disciplina**, lee las distintas cartas de **Disciplina**.

## PX

A lo largo de los distintos capítulos del juego, recogerás varias cosas: **puntos de experiencia (PX)**, objetos, pistas, FAVORES y mucho más. Anota todos los PX que recojas en la parte inferior de tu hoja de personaje. La ganancia de PX se aplica a **todos los personajes** de la coterie, salvo que se especifique lo contrario, y a todos los personajes que puedan ser jugados en el futuro. Si en algún momento quieres jugar la campaña con un personaje diferente, el nuevo personaje comenzará **con los mismos PX** que tenía en anterior.

El cambio de personaje **es permanente**. No puedes volver a usar un personaje que hayas jugado con anterioridad. Si cambias de personaje después del Capítulo 1, no podrás volver al personaje anterior. La única excepción a esta regla **son los Prólogos**. Puedes jugar cada prólogo una vez y ganar PX por cada uno.

**Nota:** Además, sólo se transfieren los PX entre personajes, al cambiar debes descartarte de las cartas de Humanidad y de efecto que poseas.

## Notas

Puedes utilizar el reverso de tu hoja de personaje para **anotar** toda la información importante que recojas durante la campaña. Puedes escribir cosas como **pistas o detalles** importantes que aprendas sobre otros personajes. Recomendamos anotar también todos los **Eventos de Caza** que completes, ya que solo se pueden completar una vez.

## FINALIZANDO TU PERSONAJE

Una vez elegido tu clan, o creado un caitiff, tienes que elegir una carta de **Humanidad**, montar tu mazo de **combate** y elegir tus cartas de **Disciplina**.

### Cartas de Humanidad

La **Humanidad** es la última protección contra la Bestia que llevas dentro, la parte de ti que ansía el poder, la sangre y el control. Es la medida de lo cerca que estás del humano que una vez fuiste. A medida que un vampiro envejece, la Bestia roe su **Humanidad**, haciéndola pedazos a medida que pasan las décadas.

Los personajes pierden **Humanidad** al cometer actos terribles (asesinato, diablerie y otros actos inmorales). El altruismo puede minimizar la pérdida de **Humanidad**. La **Humanidad** perdida no se recupera.

**A menos que se indique lo contrario, se comienza el juego con una Humanidad de 7.**

Coge una carta de **Humanidad** correspondiente a tu **Humanidad** actual al comienzo de la partida. Cuando pierdas **Humanidad**, descarta tu carta y sustitúyela por una correspondiente a tu nuevo valor de **Humanidad**. Algunos valores también confieren beneficios. Éstos se detallan en la parte inferior de la carta.



## Mazo de combate



Tu mazo de **combate** está formado por las cartas de **combate** a las que tiene acceso tu personaje. El nivel que tengas en las habilidades de **ATLETISMO**, **PELEA**, **ARMAS** y **SIGILO** añaden cartas a tu mazo. Algunas cartas requieren cierto nivel de una **Disciplina** en lugar de una habilidad para ser desbloqueadas.

Las cartas de **combate** con un **ARMA** solo pueden utilizarse cuando se combinan con una carta de **objeto** de **ARMA**. La carta de **objeto** **ARMA** debe coincidir con el tipo de **ARMA** que necesita la carta de **combate**: Las cartas de **combate** de **ARMA A DISTANCIA** requieren una carta de **objeto** de **ARMA A DISTANCIA**, las cartas de **combate** de **ARMA CUERPO A CUERPO** requieren una carta de **objeto** de **ARMA CUERPO A CUERPO**.

Si tu personaje cumple los requisitos de la carta, se incluye en tu mazo de **combate**. Todos los personajes tienen acceso a las cartas **MORDISCO**, **GUARDIA**, **PATADA BAJA**, **PUÑETAZO**, **TAJO** y **RÁFAGA**.

El mazo de **combate** **BÁSICO** de un personaje se compone de las siguientes cartas:

MAZO BÁSICO DE COMBATE DE PERSONAJE:	
Pelea	Armas
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Puñetazo</li> <li>· Patada baja</li> <li>· Guardia</li> <li>· Mordisco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Tajo</li> <li>· Ráfaga</li> </ul>

A medida que mejoras tu personaje y aumentas tu nivel en **ATLETISMO**, **PELEA**, **SIGILO** y **ARMAS**, añade las nuevas cartas disponibles a tu mazo de **combate**.

**Ejemplo:** Lucianna Ricci, comienza en el nivel 2 de **PELEA**. Además del mazo de **combate** básico, tiene también **UPPERCUT** y **GANCHOS**, por su 1er nivel en **PELEA**. También recibe las cartas de **combate** **SALTO** e **IPPON** por su 2º nivel en **PELEA**. Cuando la habilidad **PELEA** de Lucianna alcance el nivel 3, añade las cartas de **combate** **ROMPEBRAZOS** y **PARTECRÁNEOS** a su mazo de **combate**.

Algunas cartas de **combate** también otorgan un **efecto** adicional. Estos efectos tienen lugar después de que la carta haya sido utilizada para **Atacar** o **Defender**, tanto si la tirada ha tenido éxito como si no.

## Mano Activa

Al comienzo de un combate, selecciona qué cartas de tu mazo de combate formarán tu **Mano Activa**. El número de cartas en tu Mano Activa es igual a la suma de tus **atributos FÍSICO + MENTAL**.

El mazo de **combate** básico de cada personaje se compone de varias **cartas de combate** que le permitirán **Defender** o **Atacar** durante una secuencia de **combate**. Hay multitud de cartas de **combate** que estarán disponibles a medida que se desbloqueen durante la campaña.

## Cartas de Disciplina



Mira las **Disciplinas** de tu personaje y sus respectivos niveles. Elige cartas de **Disciplina** que correspondan a su nivel en cada una de ellas.

Un personaje solo puede tener 1 carta de **poder de Disciplina** por cada nivel que tenga en esa **Disciplina**.

**Ejemplo:** Si juegas con Samuel Armstrong, comienzas la campaña con la carta de **Disciplina** **NUBLAR MEMORIA** (**DOMINACIÓN - COMPELER - Nivel 1**), y tu elección entre **FASCINACIÓN** y **MIRADA ATERRADORA** (**PRESENCIA - Nivel 1**). El motivo de esta elección se explica a continuación.



A medida que tu personaje prograse en la campaña, podrá aumentar su **nivel de Disciplina**, desbloqueando así cartas de **poder de Disciplina** de mayor nivel.

### Restricción de poderes:

Cuando **aumentas el nivel de Disciplina** de un personaje, debes elegir una nueva carta de poder de Disciplina. Algunas veces, deberás **elegir entre dos cartas** de poder de **Disciplina** diferentes; en estos casos, sólo puedes elegir una de estas cartas y no podrás cambiarla durante el resto de la campaña.

### Tipos de cartas de Poder de Disciplina:

Hay dos tipos de cartas de **poder de Disciplina**: **activas e inmediatas**.

- Una carta de **poder de Disciplina inmediata** tiene **efecto** inmediatamente después de ser jugada, y este se detiene después de su uso.
- Un **poder de Disciplina activo** permanece activo durante toda duración indicada en la carta o hasta que el jugador decida cambiar la carta por otro **poder de Disciplina activo**, lo que ocurra primero. A veces, un **evento** puede requerir que un **poder de Disciplina activo** se detenga.

Los **poderes de Disciplina inmediatos** pueden usarse mientras un **poder de Disciplina activo** está en juego.

# PREPARACIÓN

## ANTES DE EMPEZAR UN CAPÍTULO

Antes de empezar un capítulo, puedes hacer lo siguiente, en orden:

- Gastar **PX** para aumentar **atributos**, **habilidades** y **Disciplinas**.
- Comprar **objetos** del inventario de Alex Simard con **FAVORES**.
- Completar un **Evento de Caza**.
- Elegir qué **objetos** equipar para el capítulo.
- Elegir qué **Aliados** de la coterie te acompañarán.

Después, lee la página de introducción del capítulo en el **Libro de Historia**. Allí encontrarás:

- La introducción narrativa del capítulo.
- Las instrucciones de preparación del capítulo (qué tablero usar, qué **PNJs** intervienen y dónde colocarlos, etc.).
- El objetivo del capítulo (p. ej., *Averiguar qué hace el ghoul*).
- La primera **acción** que debes realizar al empezar a jugar (p. ej. Lee la página de **Evento E.1**).

### Gastando PX

Al principio de un capítulo, los jugadores pueden usar los **PX** que han ganado para aumentar sus **atributos**, **habilidades** y **Disciplinas**.

Usa las siguientes tablas para mejorar las estadísticas de tu personaje:

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO					
Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD					
Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA			
Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15

### Restricción de Atributos/Habilidades:

Los puntos de **habilidad** no pueden superar (aunque sí igualar) el **atributo** correspondiente del personaje. Así, un personaje con un **atributo SOCIAL** de "2" no puede tener 3 puntos en la habilidad **PERSUASIÓN**.

### Regla de incremento:

Un personaje debe aumentar sus estadísticas de **habilidades**, **atributos** y **Disciplinas** nivel a nivel.

**Ejemplo:** Un jugador que tenga nivel 2 en la **habilidad BUSCAR** y desee llegar a nivel 4 debe primero gastar **PX** para llegar a nivel 3 (**9 PX**). Solo entonces podrá llegar a nivel 4 gastando **12 PX** adicionales.

**Consejo sobre los PX:** Mantén siempre un registro de tus **PX** totales. Utiliza la sección "PX" de tu hoja de personaje para hacerlo.

PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO						COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD						COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA			
Nivel	1	2	3	4	5	Nivel	1	2	3	4	5	Nivel	1	2	3
Coste en PX	4	8	12	16	20	Coste en PX	3	6	9	12	15	Coste en PX	5	10	15

Los **PX ganados** durante la campaña te pertenecen a ti, que juegas la partida, y se aplican en su totalidad a cualquier personaje que decidas jugar. Puedes aplicar **todos los PX** que hayas ganado durante la campaña (los hayas gastado o no) a este nuevo personaje. Esto también se aplica a cualquier personaje de los **Paquetes de Expansión** que aparezca más adelante en la historia.

**Nota:** Los **PX** se atribuyen al jugador y no a un personaje concreto.

### Comerciar con FAVORES

Los **FAVORES** sirven como intercambio, moneda y deuda eterna entre vampiros. Durante la campaña, los personajes encontrarán, ganarán y gastarán **FAVORES**.



Después de los Prólogos y entre Capítulos, los jugadores pueden cambiar **FAVORES** por **objetos** con el **PNJ Alex Simard**. Su **inventario** se puede encontrar en el **Libro de Historia** en la página 171. En algunos capítulos, se te pedirá que intercambies **FAVORES** para abrir nuevas vías de **diálogo** o **investigación**.

Los **FAVORES** pertenecen a la coterie, y no al jugador. Debéis decidir juntos cómo gastarlos.

Hay dos tipos de fichas de **FAVORES**: **FAVORES mayores** y **FAVORES menores**. Una ficha de **FAVOR mayor** equivale a **5 FAVORES**, mientras que una ficha de **FAVOR menor** equivale a **1 FAVOR**.



## Cartas de Objeto

Las **Cartas de Objeto** incluyen armas, herramientas y accesorios.

Pueden comprarse con **FAVORES** al **PNJ Alex Simard** entre capítulos o ganarse jugando capítulos a lo largo de la campaña. Sirven para múltiples propósitos, como mejorar tus **habilidades**, proporcionar sangre para reducir tu **Hambre** o servir como **armas de combate**. Muchos **objetos** se consideran hallazgos de gran valor. Puedes recoger **objetos** hablando con varios **PNJs**, investigando zonas o como recompensa.

Los **objetos** son compartidos entre la coterie, pero solo pueden ser utilizados por un jugador.

**Ejemplo:** Cuando un personaje adquiere un **objeto** a través de un **diálogo** o una **investigación**, se queda con el **objeto** (a menos que quiera cambiarlo con otro jugador) hasta el final del capítulo. Una vez termina un capítulo, el **objeto** pertenece a la coterie, que decide, en grupo, quién se queda con qué **objeto** en el siguiente capítulo.

Al comenzar un capítulo, determinad qué **objetos** queréis tomar (3 **objetos** como máximo por jugador) y qué jugador se los queda.

**Ejemplo:** La coterie tiene los **objetos** “**BOLSA DE SANGRE**”, “**CUCHILLO DE COCINA**”, “**PISTOLA**” y “**PARAGUAS ESPECIAL**”. Antes de que comience el capítulo, independientemente de quién los haya adquirido previamente, distribuye los **objetos** como creas conveniente. Un personaje puede acabar con la “**PISTOLA**” y la “**BOLSA DE SANGRE**” mientras los otros dos tienen el “**CUCHILLO DE COCINA**” y el “**PARAGUAS ESPECIAL**” respectivamente. O por el contrario, un personaje podría tomar hasta tres **objetos**, y dejar solo uno para dárselo a uno de los otros dos jugadores.

Puedes intercambiar un **objeto** con un personaje de un **HEX** adyacente como una de tus acciones durante un capítulo. Ambos jugadores deben estar de acuerdo con el intercambio para que tenga efecto.

**Ejemplo:** Un jugador (tú) tiene el **objeto** “**CUCHILLO DE COCINA**”, pero no tienes ningún punto en **ARMAS**. Sin embargo, otro jugador de tu coterie sí los tiene. Puede utilizar el “**CUCHILLO DE COCINA**” siempre que tú no lo utilices, aunque no haya sido él quien haya obtenido el **objeto**.

Los **objetos** encontrados durante un capítulo no cuentan como parte de tus 3 **objetos** asignados. Sin embargo, tienes que decidir qué 3 **objetos** quieres conservar en tu personaje al comienzo del siguiente capítulo.

### Restricción de intercambio:

Las **Cartas de Objeto** no se pueden intercambiar durante una secuencia de **diálogo**, **evento** o **investigación**. En **combate**, puedes usar tu **acción** para dar o tomar un **objeto** de un personaje adyacente.

Una vez utilizados, algunos **objetos** deben ser descartados. Cuando descartas un **objeto**, colócalo de nuevo en la caja del juego. Este **objeto** tendrá que ser adquirido de nuevo en el futuro (ya sea mediante compra o encontrándolo de nuevo durante un capítulo). Si descartas un **objeto** que has obtenido con **FAVORES** de **Alex Simard**, devuélvelo su **inventario**. Podrás volver a comprarlo en el futuro.

**Ejemplo:** El **objeto** “**JUEGO DE LLAVES**” tiene una nota que dice “descartar al final del capítulo”. El **objeto** “**PISTOLA**”, sin embargo, no la tiene. El jugador debe devolver el “**JUEGO DE LLAVES**” a la caja del juego una vez que termina el capítulo, mientras que puede conservar la “**PISTOLA**” durante varios capítulos.

Las cartas de **objeto** no se pueden canjear por **FAVORES**. Una vez adquiridos, los **objetos** no se pueden vender.



## Eventos de Caza

La coterie puede decidir, como grupo, realizar un **Evento de Caza** antes de cada nuevo capítulo (a menos que se indique lo contrario). Esta sesión de caza ofrece a los jugadores la oportunidad de saciar su sed de sangre entre capítulos. Si tiene éxito, esto reduce el nivel de **Hambre** de todos los personajes a 0. A veces, un **Evento de Caza** también puede hacer que el personaje obtenga recompensas o impedimentos específicos.

Los humanos no recuerdan haber sido alimento de un Vástago. Esta

### Iniciar un Evento de Caza

Para comenzar un **Evento de Caza**, primero mira el mapa de Montreal en la página 168 del **Libro de Historia**. El **estatus** de la coterie determinará qué **distritos** están disponibles. Solo puedes elegir un **distrito** con un nivel igual o inferior a tu **estatus** actual. Todos los **distritos** de nivel 0 están siempre disponibles, independientemente del **estatus**. Una vez que hayas elegido un **distrito**, elige un **Evento de Caza** de la lista disponible.

Solo puedes jugar cada **Evento de Caza** una vez. Cada vez que completes un **Evento de Caza**, anótalo para recordarlo. Si ya has completado todos los **Eventos de Caza** disponibles para tu **estatus**, debes empezar el siguiente capítulo sin iniciar un **Evento de Caza**.

salvaguarda se debe en parte a que el Beso -así es como los vampiros llaman al mordisco para alimentarse- provoca una sensación de euforia y calma, excepto el del clan Hecata. Esto somete a la presa mientras el vampiro drena su sangre. También asegura que la persona no se dé cuenta de repente de la existencia de los Vástagos. De este modo, los vampiros pueden cazar sin necesidad de matar, y los humanos no se enteran.

Los **Eventos de Caza** son una actividad de grupo, como los capítulos de la **campaña principal**. Los jugadores participan juntos en los **Eventos de Caza**.

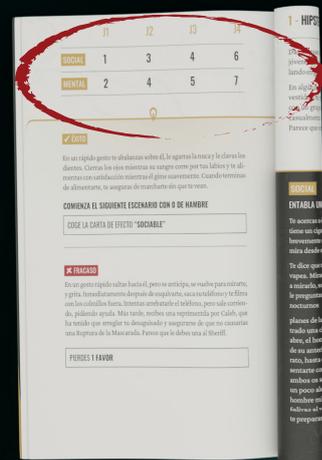
### Resolución de un Evento de Caza

Leed la narración introductoria en el libreto de **Eventos de Caza**. La narración ofrecerá la posibilidad de elegir entre dos enfoques para la alimentación. Éstos se basan en uno de los 3 **atributos** (**FÍSICO**, **SOCIAL**, **MENTAL**). En grupo, elegid entre las dos opciones ofrecidas.

**Nota:** Algunos personajes pueden dar dados de bonificación en ciertas elecciones. Eso no significa que una elección sea más fácil que la otra. ¡Elegid bajo vuestro propio riesgo!

#### Ejemplo:

**+1 DADO SI SAMUEL ARMSTRONG ESTÁ EN LA COTERIE**



Una vez hecha la elección, cada jugador tira un número de dados negros igual al **atributo** elegido. Cuenta el número de éxitos obtenidos por cada jugador, y luego dad la vuelta a la página y consultad la tabla para encontrar la **DIFICULTAD** adecuada para vuestro chequeo. Si sacáis un número de éxitos igual o superior a la **DIFICULTAD** indicada en la tabla, la coterie tiene éxito. Leed el párrafo de éxito. Si sacáis un número de éxitos inferior a la **DIFICULTAD**, leed el párrafo de fracaso.

**Ejemplo:** Si elegís un enfoque **FÍSICO**, cada jugador debe tirar un número de dados igual a su **atributo FÍSICO**. Si la suma de todos los aciertos que obtengáis es igual o superior a la **DIFICULTAD** del chequeo, tendréis éxito. En caso contrario, falláis.

**Nota:** Podéis usar **Voluntad** durante un **Evento de Caza**. La **Voluntad** gastada durante un **Evento de Caza** no se recupera al empezar el capítulo.

**Nota:** No podéis usar la **Sangre** (disciplinas o **Arrebato de Sangre**) ni usar cartas de objeto durante un **Evento de Caza**.

Si el **evento** os recompensa con un **efecto** o una carta de **objeto**, elegid a un jugador para que lo tome, a menos que se indique lo contrario. Podéis empezar el siguiente **capítulo**.

## Elección de un Capítulo

Elige un capítulo entre las opciones que se ofrecen en la conclusión del capítulo anterior. A menos que se indique lo contrario, puedes elegir jugar un capítulo opcional (“Sendas antiguas”, “El Hoyo” y “Pasado oscuro”) en cualquier momento entre los capítulos principales, una vez que estén disponibles durante la historia principal.

Puedes jugar el prólogo de un personaje en cualquier momento durante la campaña. Sin embargo, para garantizar una experiencia más inmersiva, recomendamos jugar los capítulos de los personajes de expansión solo cuando se desbloqueen a lo largo de la campaña principal.

## EMPEZANDO UN CAPÍTULO

1. Para preparar un capítulo, abre el Libro de Historia en la página correspondiente al capítulo en el que te encuentres. Lee la introducción (sección superior de la página) y, una vez que hayas terminado, lee la sección de preparación (parte inferior de la página).
2. Coloca los elementos indicados en tu mesa de juego (tablero, fichas, PNJs, etc.).
3. Por último, utilizad el libreto de capítulo correspondiente.

**Nota:** Si vais a jugar el Capítulo 17, usad el Libreto del Capítulo 17.

### Libro de Historia (Página Narrativa del Capítulo)

4. Cada capítulo comienza con la lectura de la introducción narrativa en la primera página del **Libro de Historia**. Esto ayuda a establecer dónde se desarrolla la historia: da visión y contexto. Con esto, sabréis qué estáis haciendo, cuál es el objetivo y por dónde empezar. El reverso de la página (**CONCLUSIÓN**) solo debe leerse en caso de éxito. Explica las consecuencias de los **eventos** ocurridos durante el capítulo, así como cuál es el siguiente paso.

**Ejemplo:** La introducción del primer capítulo habla de la **investigación** anterior de la coterie sobre las desapariciones de otros vampiros. Su objetivo es enfrentarse al **Sacerdote Sabbat**. La portada indica qué **PNJs** están presentes y cuáles son “**PNJs de diálogo**” en este capítulo, así como dónde deben colocarse en el tablero. La imagen del tablero también muestra dónde colocar las fichas de **terreno**. La conclusión indica qué pistas ha descubierto la coterie y dónde debe ir a continuación.

Los jugadores también pueden leer la conclusión narrativa del capítulo anterior para refrescar su memoria. Recomendamos evitar leer las introducciones narrativas de los capítulos no jugados, ya que esto podría estropear la historia y alterar la experiencia de juego.

**Nota:** Vampiro: LA Mascarada — **CHAPTERS** está diseñado para ser jugado más de una vez. Cada nueva campaña ofrece una experiencia de juego diferente. Además, a veces se pueden desbloquear nuevos capítulos tomando decisiones distintas. Esto puede dar lugar a nuevas tácticas de juego, nuevas opciones de **diálogo** y acontecimientos sorprendentes.

### Tablero del capítulo

La campaña se desarrolla en la ciudad de Montreal. Descubrirás lugares emblemáticos, refugios íntimos y guaridas subterráneas. Estos lugares anclarán a tus personajes en la historia y ofrecerán desafíos de juego avanzados.

Todos los tableros están impresos por ambas caras, y cada uno tiene dos tableros. Todos los capítulos comienzan en un tablero. Algunos pueden incluso ocurrir en varios tableros (esto se indicará durante el capítulo). Coge el tablero correspondiente al capítulo que vas a jugar (indicado en la sección de configuración de la página de introducción del capítulo).

**Ejemplo:** Estáis a punto de jugar el segundo capítulo “**Un ghoul en el molino de harina**”. Para empezar el capítulo, sacad el **tablero #09** de la caja del juego y colocadlo como se indica en la página de introducción narrativa.

Cada tablero está dividido en varios hexágonos dibujados con líneas discontinuas. Estos hexágonos se denominan **HEX**. Algunos **HEX** tienen bordes sólidos. Estos bordes son muros y ningún **personaje** o **PNJ** puede atravesarlos. También bloquean la **Línea de Visión**.



## Libreto del Capítulo

Cada capítulo tiene su propio "Libreto".

Contiene todos los **diálogos**, **investigaciones** y **eventos** posibles. Tened a mano el libretto del capítulo, ya que lo consultaréis a menudo.

### Diálogo:

Para iniciar un diálogo, debes estar en un **HEX** adyacente al **PNJ** con el que deseas hablar.

**Nota:** Solo puedes hablar con un **PNJ** a la vez.

Los **PNJs** con opción de **diálogo** se indican en la sección de preparación de la página narrativa. Al iniciar un **diálogo** con un **PNJ**, consulta el **Diálogo D.1** de dicho **PNJ**. Sigue las instrucciones para completar la secuencia de **diálogo**. Hay más información sobre los **diálogos** en la página 41.

**Nota:** Algunos **PNJs** no tienen opciones de **diálogo** y, por tanto, no están presentes en la sección de **diálogos** del libretto del capítulo.

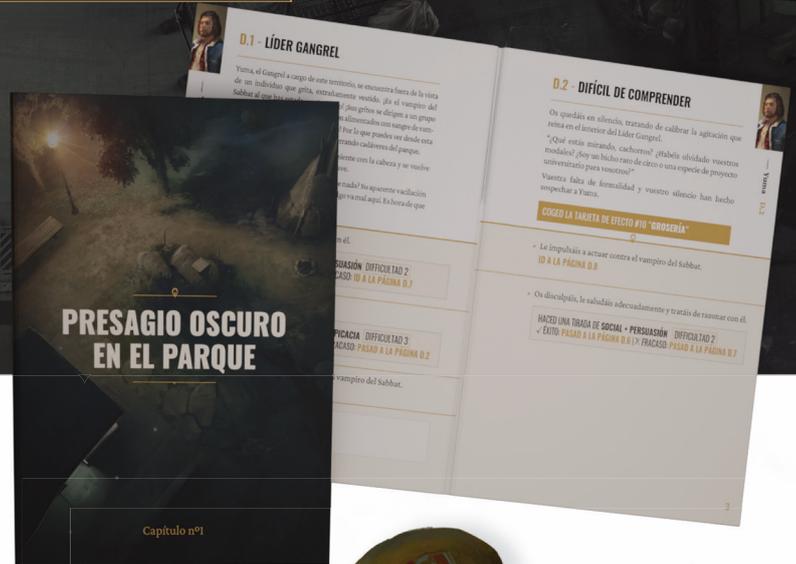
### Investigación:

Al comenzar una **investigación**, debes estar en un **HEX** adyacente a la ficha del **área de investigación** que hayas elegido. Las **áreas de investigación** están numeradas del 1 al 4. Asegúrate de consultar la página correspondiente en la sección de **investigación** del libretto. Hay más información sobre las **investigaciones** en la página 42.

**Nota:** Las **áreas de investigación** se pueden explorar en cualquier orden. Los jugadores no están obligados a empezar por la primera.

### Eventos:

Diversas situaciones activarán **eventos**. Cuando se active un **evento**, sigue las instrucciones mencionadas en la página. Los **eventos** también proporcionan un contexto narrativo que hará que tu experiencia de juego sea más envolvente. Ocasionalmente, también pueden revelar **PNJs** adicionales. Hay más información sobre los **eventos** en la página 37.



## ACABANDO UN CAPÍTULO

Hay dos formas de terminar un capítulo: **Éxito** o **Fracaso**. Un capítulo es un éxito cuando has logrado el objetivo indicado en la página de preparación. Una página de **evento** o de **diálogo** te indicará cuándo se ha completado el **capítulo** indicándote que leas la **conclusión** en el reverso de la página de narración.

Algunas elecciones en los **eventos** y **diálogos** pueden hacer que un capítulo acabe en derrota. Cuando esto ocurre, no puedes pasar al siguiente capítulo y debes volver a jugarlo si quieres avanzar en la campaña. Del mismo modo, si todos los personajes han caído en **le-targo**, el capítulo fracasa.

Cuando termine un capítulo, descarta todas tus fichas de **pista** y de **éxito en investigación**.



# PNJS Y ALIADOS

## Tarjetas de estado de PNJ

Diagram illustrating the layout of a PNJ state card for "VIEJO VAGABUNDO". The card includes:

- Movimiento** (Movement)
- Línea de visión** (Line of vision)
- Objetivo** (Objective)
- Ataques ESPECIALES** (Special Attacks)
- Nivel de Iniciativa** (Initiative level)
- Nivel de ataque** (Daño infligido por ataque) (Attack level (Damage inflicted by attack))
- Resistencia** (Daño absorbido por ataque) (Resistance (Damage absorbed by attack))
- Nombre del PNJ** (PNJ Name)
- Contador de Daño** (el Daño que ha sufrido el PNJ) (Damage Counter (the Damage that the PNJ has suffered))
- Naturaleza** (Nature)
- Línea de visión** (Line of vision)
- Actitud** (Agresiva o Neutral) (Attitude (Aggressive or Neutral))
- Contador** (Counter)

Varios personajes no jugadores (PNJs) encontrados durante la campaña tendrán una tarjeta de estado de PNJ. Solo puedes comenzar una secuencia de **combate** con un PNJ que tenga una tarjeta de estado. Los valores de **Iniciativa**, **Ataque**, **RESISTENCIA** y **contador de Daño** de un PNJ dependerán del número de jugadores (ver página 10).

**Nota:** No se puede combatir con un PNJ sin tarjeta de estado.

Coloca esta carta boca abajo, de modo que solo sean visibles el nombre del PNJ, su **Línea de Visión** y su **actitud** (agresiva o neutral).

### Actitud:



Un **PNJ agresivo** comenzará inmediatamente el **combate** cuando un personaje entre en su **Línea de Visión** (a menos que el jugador esté en **modo SIGILO**).



Un **PNJ neutral** responderá a un **Ataque**, pero no iniciará el **combate**.

Dad la vuelta a la **tarjeta de estado del PNJ** cuando:

- Empiece el **Combate**.
- Cuando uses el poder "ESCUDRIÑAR EL ALMA" de la **Disciplina AUSPEX**.
- Cuando se os indique durante un **evento**.

## Mazo de combate de los PNJs

Diagram illustrating the layout of a combat deck card for "GANCHO". The card includes:

- ESPECIALización** (ataque defensa o mixta) (Specialization (attack defense or mixed))
- Nombre de la carta** (Card Name)
- Efecto** (Effect)
- Nuevo Objetivo** (aplicable al momento si procede) (New Objective (applicable at the moment if appropriate))

Todos los PNJs con **tarjeta de estado** tienen también un mazo de **combate** asociado. Este mazo incluye varias técnicas de **combate** basadas en las **habilidades** y la naturaleza del PNJ. La lista de mazos de **combate** de PNJ es la siguiente:

- Animal
- Humano
- Ghoul
- Autoridad
- Vampiro

Los mazos de **combate de PNJ** se componen de 3 tipos de cartas diferentes:

**Ataque:** El **PNJ** ataca e inflige **Daño** al jugador(es) o sus **Aliados**.

**Defensa:** El **PNJ** se centra en su **Defensa** (y no **Ataca** durante esta ronda de **combate**).

**ESPECIAL (1&2):** El **PNJ** utiliza su **Movimiento ESPECIAL**, descrito en la tarjeta de **estado**.

Elige el mazo correspondiente al **PNJ** que encuentres durante el juego.

**Ejemplo:** En el Capítulo 1, te encuentras con los **PNJs** ghouls "MATÓN CALLEJERO" y "VIEJO VAGABUNDO". Utilizarás el mismo mazo de **combate** para ambos - en este caso, el mazo de **combate** tipo "GHOUL" (Ataque o Defensa).



## Tarjetas de estado de los Aliados



Hay dos tipos de **Aliados**: **Aliados de Capítulo** y **Aliados de coterie**.

### Aliados de Capítulo:

- Se presentan a lo largo de los capítulos.
- Permanecen en juego solo durante el capítulo en el que se presentan.
- No confieren ningún **efecto pasivo** a la coterie.

### Aliados de coterie:

- Representan a los 8 personajes **principales**.
- Ofrecen un **efecto pasivo** a todos los demás jugadores que participan en el capítulo, siempre que el **Aliado** esté presente en el capítulo y no esté en **letargo**.
- Pueden ser elegidos al inicio de un capítulo.
- Solo se colocan en el tablero cuando comienza el **combate**; de lo contrario, no aparecen en el tablero.
- Comienzan en el **nivel 1** y pasan al **nivel 2** después del segundo interludio de la campaña.
- No pueden ser elegidos si un jugador ya está jugando con ese **Aliado** como personaje.
- Cuentan como parte del recuento de jugadores a efectos de los **modificadores de dificultad** y las estadísticas de los **PNJs**.

Cuando comience el **combate**, coloca a tus **Aliados** en un **HEX** adyacente a tu personaje. Los valores de **Iniciativa**, **Ataque**, **RESISTENCIA** y contador de **Daño** de los **Aliados** dependen del número de jugadores (ver pag.10).

**Ejemplo:** Tu coterie se compone de un máximo de 4 personajes más los **Aliados** de capítulo que puedas tener. Cuando juegas una partida individual, puedes añadir hasta 3 **Aliados de coterie** para ayudarte. Si juegas con 2 jugadores, puedes añadir hasta 2 **Aliados de coterie** al grupo. Cuando juegas con 3 jugadores, solo puedes añadir 1 **Aliado de coterie**. No puedes añadir **Aliados de coterie** cuando juegas con 4 jugadores.



## Mazo de combate de los Aliados



A la hora del **combate**, los **Aliados** utilizan el mazo de **Aliados**. En **combate**, todos tus **Aliados** robarán cartas de ese mazo.

**Ejemplo:** Si tienes a Samuel Armstrong y a Aren Conway como **Aliados**, cuando comience el **combate**, sacarán sus **Ataques** y **Defensas** del mismo mazo.

## Miniaturas y figuras

Cada personaje tiene su propia figura. La posición de esta miniatura en el tablero representa la ubicación y la dirección del personaje. La flecha de la miniatura indica hacia dónde está mirando el personaje y la dirección de su **Línea de Visión**.

Cada **PNJ** tiene su propia figura dedicada. La posición de esta figura en el tablero representa la ubicación y la dirección del **PNJ**. La flecha de la peana indica hacia dónde mira el **PNJ** y la dirección de su **Línea de Visión**. Para colocar las figuras de **PNJ**, elige la ficha de **PNJ** correspondiente y colócala en una base de plástico.

En la página de un capítulo del **Libro de Historia**, los **PNJs** a preparar se muestran en el tablero con una flecha. Debes girar las figuras de los **PNJs** para que su dirección coincida con las flechas.

Si el **PNJ** aparece con una **gota roja** en la sección de preparación de la página del capítulo en el **Libro de Historia**, esto indica que puedes alimentarte de ellos durante el capítulo. Se les llama "**presas**". En este caso, utiliza una base roja para el **PNJ** de esa figura cuando los coloques en el tablero. Por último, ten en cuenta que, si utilizas poderes sobrenaturales en su **Línea de Visión** o fracasas al alimentarte de una **presa**, **ésta huirá** y podría provocar una **Ruptura de la Mascarada** (ver pag.32).

## Mazo de combate de Jefes

Los **Jefes** son tipos especiales de enemigos que encontrarás durante la campaña. Cuando comience el **combate**, baraja el mazo de **Jefe** compartido (dos cartas **ESPECIAL 1** + dos **ESPECIAL 2**) y el mazo único del **Jefe**. Cuando el **combate** termine, retira las cartas del **Jefe** del mazo compartido.



# FICHAS

## Fichas de terreno

A lo largo de los distintos capítulos, las fichas se utilizan como indicadores. Por ejemplo, mostrando que un área es investigable. También pueden indicar un **terreno difícil** en un **HEX** específico del tablero. Consulta la sección de preparación de la página narrativa en el **Libro de Historia** para colocar las fichas en el **HEX** apropiado.

**Nota:** Se pueden añadir nuevas fichas durante un capítulo tras el inicio de un evento.

### La lista de fichas es la siguiente:



#### Terreno difícil:

Cuesta **2 unidades de Movimiento** entrar en un **HEX** con una ficha de terreno difícil, y cuesta **1 Movimiento salir** de él. Es posible terminar tu movimiento en un **HEX** con una ficha de terreno difícil. Los **ataques a distancia** no pueden alcanzar un objetivo detrás de una ficha de **terreno difícil**. Los **ataques a distancia** no pueden alcanzar un objetivo detrás de una ficha de **terreno difícil**.

**Ejemplo:** En este ejemplo, el PNJ no puede apuntar al personaje con un **Ataque a distancia**, y viceversa.



En este ejemplo, el PNJ puede apuntar al personaje con un **Ataque a distancia**, y viceversa.



#### Área de investigación:

Las **áreas de investigación** se numeran del 1 al 4. Cada ficha representa un área que el personaje puede investigar, correspondiente a una página de **investigación** en el libro del capítulo. Cuando **investigues un área**, consulta el número correspondiente en el libro del capítulo. Una ficha de **área de investigación** bloquea el **Movimiento** y la **Línea de Visión** del mismo modo que lo hace un muro. Una vez se haya terminado de investigar el área, debe descartarse la ficha de **área de investigación** correspondiente del tablero. A menudo se recurre a las **habilidades MENTALES** cuando se interactúa con un **área de investigación**.



#### Acción

Las fichas de Acción están numeradas **del 1 al 4**. Se corresponden con un evento específico del libreto del capítulo. Una ficha de acción bloquea el movimiento y la línea de visión **igual que lo haría una pared**. Las fichas de acción se activan inmediatamente en el momento que un **PJ entra en un HEX** adyacente a la misma, terminando su **Movimiento** de ese turno.



#### Brazos de Ahriman

Un personaje (jugador, **Aliado** o **PNJ**) que comience un turno en un **HEX** adyacente a esta ficha recibe inmediatamente **1 punto de Daño agravado**.



#### Fuego

Un personaje (jugador, **Aliado** o **PNJ**) que entre o comience un turno en un **HEX** en llamas recibe inmediatamente **2 puntos de Daño agravado**.

**Nota:** El **Daño** de las fichas de **fuego** es acumulativo. Si pasas por **3 HEX** cubiertos de fichas de **fuego**, recibirás **6 de Daño**. Del mismo modo, si te mueves a un **HEX** cubierto de **fuego** y terminas tu turno allí, recibirás **2 de Daño** adicional al comienzo de tu siguiente turno, a menos que la ficha de **fuego** sea retirada de antemano.



Al comienzo de cada ronda, coloca **1 ficha de fuego** adyacente a la última ficha de **fuego** colocada, en dirección al personaje o **PNJ** más cercano. Los personajes dejan de recibir **Daño** si comienzan su turno en un **HEX** que no esté en llamas.

**Nota:** Si el personaje o **PNJ** más cercano ya está en una ficha de **fuego**, entonces va hacia el siguiente jugador o **PNJ** más cercano. Si todos los **PNJs** y personajes jugadores ya están en llamas, los jugadores eligen dónde va.



## Fichas de Investigación

En ciertos capítulos, las fichas de **área de investigación** indicarán los lugares en los que se puede investigar. Durante esta **investigación**, reunirás pruebas (representadas por fichas de **pista**) y ganarás **éxitos en investigación** como recompensa por la exactitud de tus deducciones.

La lista de fichas de **investigación** es la siguiente:



### PISTA

Las fichas de **pista** están numerados del 1 al 4. Ofrecen información importante y simplifican la **investigación** al ofrecer **conjeturas** más precisas, ya sea en el **diálogo** o en otras áreas de **investigación**.



### ÉXITO EN INVESTIGACIÓN

Información viable recopilada por un jugador durante una **investigación**. Tener más **éxitos en investigación** significa que la coterie tiene acceso a opciones mejores y más informadas durante la fase de **deducción final** de una secuencia de **investigación**. Las **deducciones finales** solo se producen en los capítulos con **éxito en investigación** (ver "Investigación," página 42).

## Fichas de Efecto

Durante un capítulo, varios **efectos** pueden afectar tanto a los jugadores como a los **PNJs**. Para un jugador, coge la ficha correspondiente y colócala en tu tablero de personaje. Las fichas de **efecto** se descartan al final del **combate**, a menos que se especifique lo contrario. Si un **PNJ** recibe una **ficha de efecto**, colócala en su tarjeta de estado. Deja la ficha allí mientras permanezca activa.

La lista de fichas de **efecto** es la siguiente:



### VENENO

A menos que se evite todo el **Daño** de un **ataque**, recibe 1 **Daño** adicional. Se descarta cuando se **Repara Daño**. Los **PNJs** se consideran envenenados hasta que son derrotados. Las fichas de **VENENO** son **acumulables**.



### SANGRADO

Recibe 1 **Daño agravado** al final de cada uno de tus **turnos activos** hasta que juegues una carta de **Defensa**. Las fichas de **SANGRADO** son **acumulables**.



### ATURDIMIENTO

No puedes **Atacar** ni **Mover** durante tu turno. Los jugadores pueden usar la **Sangre** (**REPARAR DAÑO**, **ARREBATO DE SANGRE** o usar una **Disciplina**). La ficha de **ATURDIMIENTO** se descarta al final de tu **turno activo**.



### RESISTENCIA

Evita 1 **Daño** por ficha. Descarta tras su uso. Los jugadores pueden elegir no usar la ficha cuando son **atacados** y conservarlo. Los jugadores deben descartar cualquier ficha de **RESISTENCIA** no utilizada al final de la ronda de **combate** para ganar +1 a **Iniciativa** (máximo). Las fichas de **RESISTENCIA** son **acumulables**.



### INMOVILIZACIÓN

No puedes **Mover** durante tu **turno activo**. Descarta la ficha al final de tu turno.



### LENTITUD

Tu **Movimiento** se reduce en 1. Las fichas de **Lentitud** son acumulativas. Descarta las fichas de **Lentitud** al final de tu turno.



### SIGILO

Un jugador puede utilizar una **acción** para iniciar el modo **SIGILO**. Mientras estés en modo **SIGILO**, esta ficha permanece en tu tablero de personaje. Si eres visto por un **PNJ**, descarta la ficha (ver "SIGILO," página 50).



### ARREBATO DE SANGRE

Durante una ronda, añade +1 a tu **Iniciativa**, +1 a un **atributo** de tu elección y +1 a tu **Movimiento**. Descarta la ficha de **ARREBATO DE SANGRE** al final de tu siguiente **turno activo**.

## Cartas de Efecto

Durante la campaña, tu personaje puede recibir una cartas de **efecto**. Las **cartas de efecto** son modificadores que pueden ser utilizadas por el jugador o que permanecen en juego hasta que se descartan.

Algunas cartas pueden descartarse rápidamente, mientras que otras se mantienen de un capítulo a otro.

Hay dos tipos de cartas de efecto: Coterie y Personaje. Las cartas de efecto de coterie afectan a todos. Las cartas de efecto de Personaje pertenecen a un solo personaje. Cuando se da una carta de efecto de Personaje, va al personaje que hizo la tirada que llevó a esa recompensa. Si se da una carta sin ningún chequeo, el último personaje que haya hecho un chequeo, usado una **Disciplina** o usado un **objeto** en esa misma secuencia es el personaje que recibe la carta.

Si una carta de **efecto** reduce tu reserva de dados a 0 o menos, fallas tus tiradas a pesar de los éxitos automáticos de las **habilidades**. Si esto ocurre durante el **diálogo**, debes elegir la opción de fracaso. En una **investigación**, cuenta como si tuvieras 0 éxitos, y en **combate**, fallas automáticamente.

Si ya tienes una carta de **Efecto**, y te dan la misma carta de nuevo, conserva tu carta actual y no cojas otra.



## CONTADOR PRINCIPAL

El contador **Principal** se compone de tres subcategorías: **Estatus**, **Ruptura de la Mascarada** y **Rondas**.

### Contador de estatus

El contador de **estatus** mide la reputación de vuestra coterie con respecto a otros Vástagos de la ciudad y puede aumentar o disminuir en el transcurso de la campaña.

Los vampiros reaccionarán a vuestro **estatus** alto o bajo de muchas maneras. Vuestro **estatus** os ayudará a desbloquear distritos para **Eventos de Caza** o ramas de diálogo adicionales.

Vuestra coterie empieza la campaña con un **estatus** de 0.

### Contador de Ruptura de la Mascarada

El **contador de Ruptura de la Mascarada** mide vuestro nivel de discreción sobre vuestra condición vampírica. Casi todos los **Vástagos** comparten el mismo interés por mantener la discreción sobre su verdadera naturaleza.

Revelar vuestra naturaleza vampírica puede provocar otra **Noche de Cenizas** y provocar el regreso de la Inquisición. Sin embargo, hay ocasiones en las que revelar la propia condición resulta inevitable, por lo que la Camarilla posee una estructura rígida y formas de "borrar" las pruebas de actividad sobrenatural.

El uso de cualquier habilidad sobrenatural delante de los humanos puede atraer una atención no deseada y provocar lo que se llama una **Ruptura de la Mascarada**. Cuando esto ocurra, el **PNJ** testigo intentará huir del tablero por la vía más rápida posible.

Para escapar, un **PNJ** testigo sin **tarjeta de estado** debe salir del tablero a través de un **HEX** sin contorno grueso. Moverá 3 **HEX** por turno.

Solo los **PNJs** de los que te puedes alimentar, llamados **presas**, huirán si son testigos de **habilidades** sobrenaturales. Puedes identificar a una **presa** por su base roja. Además, siempre puedes consultar la sección de **preparación** del capítulo en el **Libro de Historia**; los **PNJs** de los que te puedes alimentar se muestran con una gota roja en el tablero y se enumeran a la izquierda.



Si la **presa** es un **animal** (y no un **humano**), simplemente debe retirarse del tablero y no provoca una **Ruptura de la Mascarada**.

### ¿Qué acciones conducen a un PNJ a la fuga?

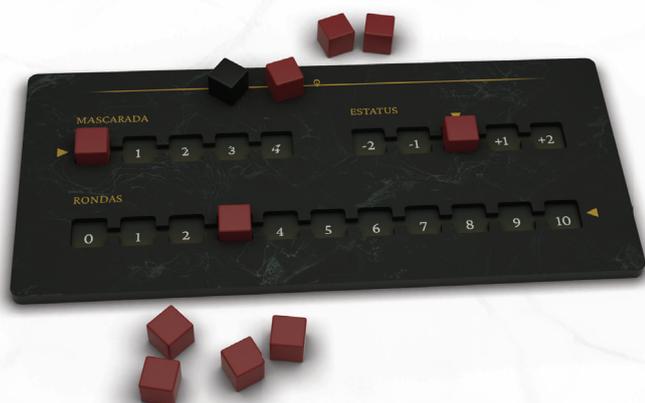
- Utilizar una **Disciplina** durante la secuencia **principal** (ver página 35) en la **Línea de Visión** de un **PNJ**.

**Nota:** El uso de una **Disciplina** cuando aparece la oportunidad durante un diálogo o una investigación **no alarmará a ningún** testigo, pero hacerlo sin que el libretto del capítulo de la opción sí lo hará. Por ejemplo, usar **PREMONICIÓN** para ver el resultado de una decisión. El **PNJ** comenzará a huir en el momento que termine la secuencia de diálogo o investigación.

- Alimentarse de un **PNJ** en **Línea de Visión** de otro **PNJ**.
- Fracasar en un intento de alimentarse de un **PNJ**.

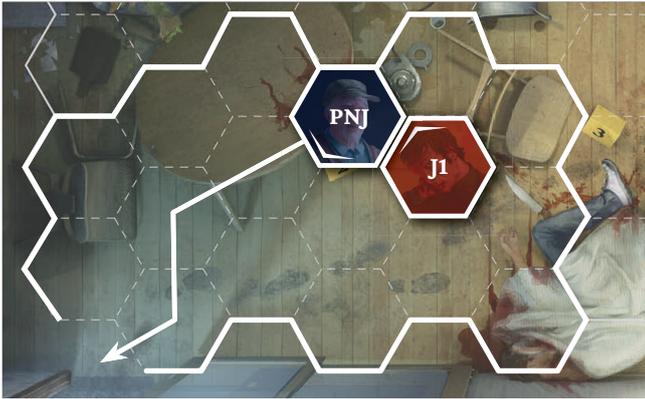
Todo lo anterior solo se aplica a las **presas**, **PNJs** con base roja para su figura.

**Nota:** Solo puedes alimentarte de **PNJs** que tengan la **base roja**, salvo que el libretto del capítulo te lo permita.



## PNJ a la fuga

Al huir, un **PNJ** siempre se moverá inmediatamente después del turno del jugador que lo hizo huir. El **PNJ** continuará moviéndose hacia la salida del tablero más cercana (borde sin contorno grueso) cada turno.



Si el **PNJ** no tiene tarjeta de **estado**, su **Movimiento** en cada turno es de 3 **HEX**. El **PNJ** huye con éxito cuando se ha movido fuera del tablero durante la ronda.

**Ejemplo:** Thomas Chartrand usó **POTENCIA** durante la secuencia principal de un capítulo frente a un **PNJ** neutral, haciendo que huyera. La **Iniciativa** base de Thomas es 3. El **PNJ** se moverá con **Iniciativa** 3, pero después del turno de Thomas.

## ¿Cómo evitar que un PNJ huya?

Para evitar que un **PNJ** huya, un jugador puede intentar capturarlo. Durante su turno, el personaje necesita moverse a un **HEX** adyacente al **PNJ** que huye y capturarlo haciendo una de las siguientes tres acciones para evitar la **Ruptura de la Mascarada**:

- Utilizar la Disciplina “**DOMINACIÓN - COMPELER: Nublar la memoria**”. Hará que el **PNJ** olvide lo que acaba de ver. Debes hacer un **CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO** para activar este poder (ver página 35). Hacer esto no hará que otro **PNJ** testigo huya aunque lo uses mientras estás en su **Línea de Visión**.
- Matar al testigo (-1 **Humanidad**).
- Usar el efecto pasivo de **Samuel Armstrong** si está en juego como **Aliado**.

**Nota:** Un **Aliado** tiene un **efecto pasivo** que no está disponible cuando ese **Aliado** se juega como personaje (ver página 28).

Si el personaje no consigue capturar al **PNJ** antes de que huya del tablero, aumenta el contador de **Ruptura de la Mascarada** en 1 punto.

En ciertos **diálogos** o **eventos**, algunas elecciones pueden llevar a una **Ruptura de la Mascarada**. Sigue las instrucciones indicadas en el **libreto del capítulo**.

Tras completar un capítulo o evento de caza en el cual aumentó el contador de **Ruptura de la Mascarada**, haz lo que indique su nivel actual de entre las opciones siguientes:

**1** **1 PUNTO**  
Abre el sobre 01

**2** **2 PUNTOS**  
Abre el sobre 02

**3** **3 PUNTOS**  
Abre el sobre 03

**4** **4 PUNTOS**  
Abre el sobre 04. ¡Buena suerte!

**Nota:** ¡Los niveles de la **Ruptura de la Mascarada** se acumulan y raramente disminuirán durante la campaña! Ten cuidado y mantén la discreción.

## Contador de Rondas

El **contador de Rondas** registra el número de rondas cuando se produce un **evento**, un **diálogo** o una **investigación**. Después de que cada jugador y **PNJ** haya jugado su turno, se considera que ha pasado una ronda.

Cuando se te indique, coloca un cubo en el contador en el lugar indicado y muévelo de uno en uno hacia la izquierda después de cada ronda, a menos que se te indique lo contrario. Seguid las instrucciones indicadas en el libreto para cada **evento** rastreable.

**Nota:** Se pueden contar varios elementos simultáneamente. Tened cuidado y no olvidéis mover los cubos del contador después de cada ronda o cuando se os indique.



# OTROS CONTADORES

## Reloj de arena

En algunas situaciones, los jugadores tendrán que utilizar el **reloj de arena** para tomar rápidamente una decisión. Dad la vuelta al cronómetro y elegid una opción dentro del tiempo asignado. Si no decidís antes de que la arena se haya acabado, todos los jugadores afectados tomarán la carta de **efecto "INDECISIÓN"** (efecto #62).

**Ejemplo:** En una partida de 4 jugadores, tú y otro jugador iniciáis un diálogo que os lleva a poner en marcha el reloj de arena. A continuación, debéis elegir una rama del diálogo. Si no podéis elegir antes de que se agote el reloj de arena, tanto tú como el otro jugador tomaréis la carta "INDECISIÓN", ya que ambos estabais inmersos en el diálogo.

## Contador de Iniciativa

El contador de **Iniciativa** ayudará a los jugadores a saber quién juega primero durante una secuencia de **combate** (ver página 37).

Colocad el contador de **Iniciativa** junto al tablero de capítulo. Colocad las fichas de **Iniciativa** de vuestros personajes en la parte izquierda del contador de **Iniciativa**. Cuando comience el **combate**, aseguraos de colocar también las fichas de vuestros **Aliados** y de cualquier **PNJ** en la parte izquierda del contador de **Iniciativa**.

A diferencia de los de los personajes, los ficha de **Iniciativa** de los **PNJs** no son únicos. En su lugar, son fichas numerados del 1 al 8. Cada uno de estas fichas viene en parejas con el mismo número. Cuando comienza el **combate**, coloca una ficha en la tarjeta de **estado** del **PNJ** y el otro ficha por parejas en la parte izquierda del contador de **Iniciativa**. Durante el **combate**, utilizad la ficha de la tarjeta de **estado** del **PNJ** para identificar su ficha de **Iniciativa** y viceversa. Vosotros decidís qué par de fichas de **Iniciativa** recibe un **PNJ**.

**Ejemplo:** Comienza un **combate** entre vuestra coterie y un ghoul. En primer lugar, dais la vuelta a la **tarjeta de estado** del ghoul, luego elegís un par de **fichas de Iniciativa de PNJ**, por ejemplo el número "1". Colocáis el primer ficha "1" en la tarjeta de **estado** del ghoul y el segundo ficha "1" a la izquierda del contador de **Iniciativa**.

El orden de iniciativa avanza de mayor a menor, lo que significa que los personajes y **PNJs** con un valor de **Iniciativa de 6** actuarán primero, y los que tengan una **Iniciativa de 0** lo harán en último lugar.

La **Iniciativa** de los personajes y **PNJs** puede variar durante el **combate**. Si un **PNJ** y un personaje tienen la misma **Iniciativa**, el personaje del jugador siempre va primero. Los **Aliados** cuentan como jugadores a la hora de desempatar la **Iniciativa**. Si dos jugadores tienen la misma **Iniciativa**, es decisión de ellos determinar quién va primero.

Si dos **PNJs** tienen la misma **Iniciativa**, el **PNJ** con el valor de **Ataque** más alto va primero. Si todavía hay un empate, el **PNJ** con el valor de **RESISTENCIA** más alto irá primero. Si todavía hay un empate, los jugadores deciden qué **PNJ** va primero.



# CÓMO JUGAR

El juego se compone de 4 tipos diferentes de secuencias (**principal**, **combate**, **diálogo**, **investigación**). La secuencia **principal** se juega en rondas, en las que cada jugador hace su turno uno a uno

Cuando uno o más jugadores comienzan una secuencia de **diálogo** o **investigación**, los jugadores implicados en dicha secuencia deben completarla antes de pasar a otra secuencia. Los demás jugadores deben esperar a que la secuencia se complete antes de continuar con su turno.

Si un jugador inicia una secuencia de **combate**, se considera que todos los jugadores están involucrados en el **combate**.

**Ejemplo:** Si comienzas un **diálogo** con un PNJ, debes completar toda la secuencia de **diálogo** con dicho PNJ (hasta llegar a la indicación “Fin del Diálogo” en el **libreto del capítulo**) antes de que cualquier otro jugador pueda llevar a cabo su turno.



## TIRADAS DE HABILIDAD

A lo largo de la campaña se utilizarán varias **tiradas de habilidades**. Determinan el nivel de éxito de tu personaje al intentar una tarea, ya sea golpear a un enemigo, influir en alguien o buscar pruebas en una escena del crimen concreta. Una **tirada de habilidad** se produce cuando se añade un **atributo** a una **habilidad**. Cuando un jugador intenta una **tirada de habilidad**, sus puntos de **habilidad** cuentan como éxitos automáticos. El nivel de **atributo** de un jugador representa la reserva de dados que debe tirarse para completar el recuento de **éxitos**.

Debes tirar los dados aunque tengas suficientes **éxitos** automáticos para superar la tirada. Si al intentar una **tirada de habilidad**, tu reserva de dados se viese reducida a **0 o menos** (quizás por algún efecto, carta de efecto, etc.) la **tirada falla automáticamente**, incluso aunque tengas suficientes éxitos automáticos como para superarla sin tirar.

**Ejemplo:** Harold Beaulieu está investigando una zona. La página de **investigación** pide una tirada **MENTAL + BÚSQUEDA DIFICULTAD 4**. Harold tendría que tirar 3 dados (porque su **atributo MENTAL** tiene un valor de 3). Saca 2 éxitos. Luego, debe sumar los éxitos de estos dados a su nivel de **habilidad** de **BÚSQUEDA** (que es 3): un total de 5 aciertos, que es superior a la **DIFICULTAD**, por lo que su **chequeo de habilidad** tiene éxito.

### Dificultad de las tiradas de habilidades

La **DIFICULTAD** es el número de éxitos que debe acumular el personaje que intenta la **tirada de habilidad** para tener éxito.

- Las **tiradas de habilidad** de **diálogo** tienen una **DIFICULTAD** predeterminada. Esta **DIFICULTAD** está escrita en la página de **diálogo** cuando se te pide que hagas una **tirada de habilidad**.
- Las **tiradas de habilidad** de **investigación** no tienen una **DIFICULTAD** predeterminada. En su lugar, el jugador cuenta sus éxitos. Las **investigaciones** tienen muchos resultados. El número de éxitos obtenidos te llevará a uno de estos resultados.
- Las **tiradas de habilidad** de **combate** no tienen una **DIFICULTAD** predeterminada. En cambio, la cantidad de éxitos acumulados por un jugador se convierten en la cantidad de **Daño** infligido o en el número de fichas de **RESISTENCIA** a recibir.
- Las **tiradas de SIGILO** tienen una **DIFICULTAD** variable basada en la distancia del personaje a un **PNJ** y su **Línea de Visión**.

### Tirando dados

Los dados rojos representan la Bestia en el interior de cada vampiro.

Cambia un dado negro por un dado rojo por cada nivel de **Hambre** que tengas. Un dado rojo no se puede volver a lanzar con puntos de **Voluntad**.

**Ejemplo:** Tu nivel de **Hambre** aumenta a 2. Intentas una **tirada de habilidad** y tiras un **atributo** (por ejemplo, 3 dados). Dos de tus dados son ahora rojos (debido a tu nivel de **Hambre**) y el tercero sigue siendo negro.



#### Un símbolo de Ankh

Representa un éxito.



#### Un símbolo de Ankh con dos colmillos

Representa dos éxitos.



#### Liso, sin Ankh

No representa ningún éxito.



#### Símbolo de calavera (solo en el dado rojo)

**Aumenta tu Hambre en 1** si obtuviste más calaveras que éxitos durante una tirada de habilidad (**ATRIBUTO** + éxitos automáticos por **HABILIDAD**)

## CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO

Un CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO es una tirada de un dado rojo.



Si tienes éxito (Un Ankh o Colmillos Dobles), tu **Hambre** se mantiene igual.



Si fallas (sin Ankh), tu **Hambre** aumenta en 1 punto.



Si sacas una calavera, tu **Hambre** aumenta en 2 puntos.

El uso de Sangre (**Disciplina**, **Arrebato de Sangre** o **REPARAR DAÑO**) conlleva una tirada de **CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO**. El **CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO** solo afecta al **nivel de Hambre** y se tira después de usar la **Sangre**.

**Nota:** Por cada nivel de **Hambre** que tengas, cambia un dado negro por uno rojo cuando hagas una **tirada de habilidad**. Un dado rojo no se puede volver a lanzar con tus **puntos de Voluntad**.

## CONDICIONES

### Letargo

Cuando tu **contador de Daño** se llena y recibes otro punto de **Daño**, caes en **letargo**.

Cuando esto ocurre, el personaje cae en un estado de inactividad física y mental y ya no puede participar en el capítulo. Se le retira del tablero.

Si un personaje cae en **letargo** durante una secuencia de **Diálogo**, **Evento** o **Investigación**, deja de leer inmediatamente y termina la secuencia, a menos que otro personaje esté involucrado en la misma secuencia.

Un capítulo fracasa cuando todos los jugadores caen en **letargo**.

Cuando completes con éxito un capítulo, los personajes en **letargo** saldrán de él antes del siguiente capítulo.

Si todos los jugadores caen en **letargo**, el capítulo fracasa, incluso si un **Aliado de la coterie** o específico del **capítulo** sigue en pie.

### Fatiga

Cuando tu contador de **Voluntad** se llena y gastas, o pierdes, otro punto de **Voluntad**, te fatigas.

Cuando estás fatigado, ya no puedes gastar **Fuerza de Voluntad** y debes eliminar 2 dados de tus **tiradas de habilidad**. Si esto reduce tu reserva de dados a 0, **fallas automáticamente** la tirada de habilidad en cuestión.

La **Fatiga** desaparece al final del capítulo.

### Frenesí

Cuando tu contador de **Hambre** se llena y aumentas tu nivel de **Hambre** en un punto más, entras en **Frenesí**. Los efectos del **Frenesí** solo afectan a tu personaje.

**Nota:** Las **Bolsas de Sangre** son artículos caros pero útiles que pueden detener los efectos del **Frenesí**.

Cuando entras en **Frenesí** debes retirar a tu personaje del tablero y ya no puede interactuar con el capítulo. Sales del **Frenesí** al final del capítulo.

## SECUENCIA PRINCIPAL

La secuencia **principal** es el tiempo que se pasa en un tablero durante un capítulo que no es parte del **diálogo**, la **investigación** o el **combate**. Suele ocurrir cuando los jugadores se mueven de **HEX** en **HEX** para preparar sus próximas acciones. Durante esta secuencia, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones en cualquier orden en su turno:

### MOVIMIENTO

(**ATLETISMO** +1 — ver página 35).

### USAR LA SANGRE

(**REPARAR DAÑO**, **ARREBATO DE SANGRE**, o usar una **Disciplina** — ver página 36).

### LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN:

- Usar un **objeto**.
- Declarar **modo SIGILO**.
- Dar/tomar un **objeto** a/de un jugador en un **HEX** adyacente.
- Alimentarse de un **PNJ**.
- **Capturar un PNJ a la fuga**.
- Iniciar una secuencia de **diálogo**.
- Iniciar una secuencia de **investigación** examinando un **area de investigación** or
- Iniciar **combate**.

### NO HACER NADA

### Movimiento

La **habilidad de ATLETISMO** +1 de un personaje determina su **Movimiento**.

El **Movimiento** es la cantidad de **HEX** que un personaje puede mover durante su turno. Varios modificadores pueden afectar al **Movimiento**: fichas de **terreno**, **objetos**, el **ARREBATO DE SANGRE** y **Disciplinas**. Un personaje puede **atravesar el HEX** en el que se encuentra otro personaje o Aliado, pero **no terminar** su turno en él.

**Ejemplo:** Un personaje decide moverse una distancia de 3 **HEX** para interactuar con un **PNJ**. La habilidad de **ATLETISMO** del personaje tiene 2 puntos, a los que el jugador añade +1. El valor total de **Movimiento** del personaje es por tanto "3", lo que significa que llega al **PNJ** en el mismo turno.

Para acelerar un capítulo, puedes mejorar el **Movimiento** de tu personaje aumentando su habilidad de **ATLETISMO**. Usar la **Sangre** para aumentar tu **Movimiento** también puede acelerar la secuencia **principal**.

Cuando la coterie se divide para iniciar múltiples secuencias, el primer jugador que inicie una secuencia debe completarla antes de que los demás puedan comenzar la suya. Esto significa que mientras investigas el tipi, los demás tendrán que esperar su turno antes de iniciar un **diálogo**, o incluso de moverse, ya que la secuencia principal también está en pausa.

Cuando un **PNJ** es movido a un **HEX** diferente debido a una instrucción y otro personaje o **PNJ** resulta estar en ese **HEX**, mueve su figura un **HEX** en cualquier dirección. A continuación, coloca el **PNJ** donde debe estar, tal y como se indica en la imagen del **libreto**.

Cuando las fichas de **acción** o **investigación**, los **PNJs** o los personajes acaban ocupando el mismo **HEX** debido a una instrucción, sigue estos pasos:

- En primer lugar, colocad las fichas.
- En segundo lugar, colocad los **PNJs**. Si comparten el mismo **HEX** que una ficha, colócadlos en un **HEX** válido adyacente.
- Por último, coloca los personajes. Si comparten el mismo **HEX** que una ficha o **PNJ**, colócalos en el **HEX** válido más cercano.

Si un **PNJ** debe moverse sobre una ficha de **acción** o **investigación**, colócalo en un **HEX** adyacente. Lo mismo si un personaje debe moverse sobre un lugar ya ocupado por una **acción** o **investigación** o un **PNJ**.

## Teletransporte, Empujón y otras formas de Movimiento

Algunas **Disciplinas** y cartas de **combate**, e incluso las **habilidades** de algunos **PNJs**, incluirán diferentes formas de **Movimiento**.

**Empujón:** Aleja la ficha o la figura objetivo del **PNJ** o del personaje un número de **HEX** concreto. Este **Movimiento** se detiene si un **HEX** es bloqueado por otro **PNJ**, una ficha de **terreno difícil** o un muro.

**Teletransporte:** Coloca la ficha en el **HEX** apropiado, a menos que ese **HEX** esté ocupado por una ficha de **terreno difícil**, un **PNJ** o un personaje. Al teletransportarse, un **PNJ** ignora el **terreno difícil**, las paredes, el **fuego** y la **luz solar**. Si el **PNJ** que se teletransporta termina su **Movimiento** en un **HEX** ocupado por **fuego** o **luz solar**, sufre el **efecto** de la ficha según las reglas correspondientes. (Fichas de **Fuego** y **Luz Solar**, página 29-30)

Las fichas de **ATURDIMIENTO** impiden el teletransporte, pero no que un personaje o **PNJ** sea empujado por una carta de **combate** o una **Disciplina**.

## Usar la Sangre

Usar una **Disciplina**, **REPARAR DAÑO**, o hacer un **ARREBATO DE SANGRE** llama a la Bestia y exige el uso de la Sangre que la habita.

Un personaje solo puede utilizar la **Sangre** una vez por turno.

**Nota:** El uso de la sangre siempre requiere un **CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO** (ver página 35).

- **REPARAR DAÑO:** Repara hasta dos puntos de **Daño** en tu contador de **Daño**.
- **ARREBATO DE SANGRE:** Durante un turno, añade +1 a tu **Iniciativa**, +1 a un **atributo** de tu elección y +1 a tu **Movimiento**.
- **Disciplina:** Utiliza una de tus **Disciplinas** disponibles (ver página 21).

**Nota:** Las propiedades de la sangre surten **efecto** antes de que se aplique el resultado del **CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO**. Solo se permite un poder de **Disciplina** activo a la vez.

## Alimentarse (durante la secuencia principal)

Solo la sangre satisface a la Bestia y solo la sangre puede disminuir el nivel de **Hambre** de un personaje. Para alimentarte de un **PNJ** durante la secuencia **principal** de un capítulo, sitúa a tu personaje en un **HEX** adyacente a dicho **PNJ** y declara tu intención de alimentarte. Solo puedes alimentarte de **PNJs presa**, que tienen una base roja para su figura o un icono de gota de sangre en la sección de **preparación** de la página del capítulo actual en el **Libro de Historia**. Cuando estás en **combate**, puedes alimentarte de un **PNJ** con tu **Mordisco** independientemente del color de la base de la figura o de la presencia de un icono de sangre.

Cuando te alimentas fuera de una secuencia de **combate**, elige una **tirada de habilidad** entre las siguientes para alimentarte. Cualquier **tirada de habilidad** se realiza siempre con una **DIFICULTAD** de [5 - tu nivel de **Hambre**].

- **FÍSICO + PELEA**
- **SOCIAL + SUBTERFUGIO**

**Ejemplo:** Aren Conway tiene un **Hambre** de 4 y desea alimentarse de un **PNJ**. El jugador tira **FÍSICO + PELEA: DIFICULTAD 1 (5 - su nivel de Hambre 4)** y obtiene 2 éxitos de los dados +3 éxitos automáticos gracias al nivel de **PELEA** de Aren. El jugador pasa su tirada y puede alimentarse del **PNJ**.

Fuera de un **combate**, alimentarse de diferentes seres vivos proporciona diferentes niveles de recuperación de **Hambre**:

- **Animales (ratas, perros, etc.):** Recupera 1 punto de **hambre** (el animal muere; retira la ficha del animal del tablero).
- **Humanos / Ghouls / Autoridad:** Recupera hasta 2 puntos de **Hambre**. Retira la ficha del tablero.

**Nota:** No puedes alimentarte de otros vampiros, jefes o "PNJs de diálogo".

Si fallas en tu intento de alimentarte de un **PNJ**, ocurre lo siguiente:

- Si el **PNJ** tiene una tarjeta de **estado**, el comienza el **combate**.
- Si el **PNJ** es una **presa** (tiene una base roja para su figura o un icono de gota de sangre en la sección de **preparación** de la página del capítulo en el **Libro de Historia**), huye (ver página 32).
- Si el **PNJ** es un animal sin tarjeta de **estado**, retira su ficha del tablero.

**Nota:** Los jugadores también pueden beber sangre durante:

- **Eventos de Caza** (antes de un nuevo capítulo)
- **Un Combate con la carta de combate "MORDISCO"**
- **Eventos y diálogos específicos.**

## Modo Sigilo

Durante la secuencia **principal**, tu personaje puede intentar escabullirse sin que le vean. Esto se llama **modo SIGILO**. A diferencia de las secuencias de diálogo e investigación, el **modo SIGILO** forma parte del **Movimiento** que realiza tu personaje durante un **turno** de la secuencia **principal**. Al entrar en una secuencia de **diálogo**, **investigación** o **combate**, todos los personajes implicados abandonan el **modo SIGILO**.

Puede encontrar más información sobre el **modo SIGILO** en la sección del **modo SIGILO** en la página 50.



## SECUENCIA DE DIÁLOGO

Una secuencia de **diálogo** comienza cuando un jugador coloca su miniatura en un **HEX** adyacente a un **PNJ de diálogo** y declara el comienzo del **diálogo**. Utiliza el libreto del capítulo como guía para saber qué **PNJs** son de **diálogo** o consulta la sección de preparación de la página del capítulo en el **Libro de Historia**.

Al comenzar un **diálogo**, consulta la página D.1 del libreto de Capítulo correspondiente al **PNJ** con el que deseas hablar. Durante una secuencia de **diálogo**, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones (sin ningún orden en particular):

- Dependiendo de las elecciones que hayas hecho, selecciona una de las opciones disponibles que aparecen bajo cada página de **diálogo** correspondiente mencionada en el libreto de Capítulo.
- Usar la Sangre (**REPARAR DAÑO, ARREBATO DE SANGRE**, o utilizar una **Disciplina**) (ver página 36).
- Usar puntos de **Voluntad** (ver página 18).

Durante una secuencia de **diálogo**, los jugadores no pueden comenzar otra secuencia. Deben completar el **diálogo** con el **PNJ** elegido (ver página 41).

## SECUENCIA DE INVESTIGACIÓN

La secuencia de **investigación** comienza cuando los jugadores exploran un **área de investigación** (ver página 42). Durante una secuencia de **investigación**, los jugadores no pueden comenzar otra secuencia. Deben completar la **investigación** de la zona en la que se encuentran (representada por una ficha numerada del 1 al 4 en el tablero - ver página 29).

Durante una secuencia de **investigación**, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones (sin ningún orden en particular):

- Dependiendo de las elecciones que hayas hecho, selecciona una de las opciones disponibles que aparecen bajo cada página de **diálogo** correspondiente mencionada en el libreto de Capítulo.
- Usar la Sangre (**REPARAR DAÑO, ARREBATO DE SANGRE**, o utilizar una **Disciplina**) (ver página 36).
- Usar puntos de **Voluntad** (ver página 18).

## SECUENCIA DE COMBATE

La secuencia de **combate** comienza si:

- Un jugador declara **combate** con un **PNJ** que se encuentra en la **Línea de Visión** de su personaje y posee una tarjeta de estado.
- Un jugador, que no ha declarado **SIGILO**, entra en **Línea de Visión** de un **PNJ agresivo** (ver página 50).
- Un jugador falla una **tirada de SIGILO** mientras se encuentra en la **Línea de Visión** de un **PNJ agresivo**.
- Lo declara el texto del libreto de Capítulo.

Durante una secuencia de **combate**, los jugadores no pueden comenzar otra secuencia. Se considera que todos los jugadores participan en un **combate** (aunque estén lejos unos de otros en el tablero). Los jugadores deben completar el **combate** para terminar la secuencia.

Cuando comienza el **combate**, todos los **PNJ** con tarjeta de **estado** participan en él. Da la vuelta a sus tarjetas de **estado** y coloca su ficha de **Iniciativa** junto al contador de **Iniciativa**.

Puedes elegir qué par de fichas de **Iniciativa** numeradas recibe cada **PNJ**. Debes colocar uno en el contador de **Iniciativa** y el otro en la tarjeta de **estado** del **PNJ** (ver página 27).

Al comienzo de una secuencia de **combate**, los jugadores deben realizar las siguientes acciones en este orden exacto:

1. Seleccionar qué cartas de su mazo de combate conformarán su **mano activa** (ver página 44).
2. Establecer su **Iniciativa** colocando su ficha de **Iniciativa** junto al contador de **Iniciativa** (ver página 33).
3. Cuando el **contador de Iniciativa** alcance su ficha de **Iniciativa**, realizar cualquiera de las siguientes acciones en cualquier orden, una vez:
  - **Movimiento** (ATLETISMO +1)
  - Usar la Sangre (**REPARAR DAÑO, ARREBATO DE SANGRE**, o utilizar una **Disciplina**) (ver página 36).
  - Realizar una **acción**: usar un **objeto**, dar o tomar un **objeto** a/ de un personaje en un **HEX** adyacente, o usar una carta de **combate** (ver página 45).
  - No hacer nada y acabar su turno

**Nota:** Puedes establecer una nueva **mano activa** al inicio de cada secuencia de **combate**, incluso si hay varios **combates** durante el mismo capítulo.

### Eventos

Los **eventos** representan momentos de cambio dentro de un capítulo. Pueden revelar un nuevo **PNJ**, establecer un **combate**, iniciar un contador de **Turnos**, etc.

Los **eventos** se producirán a lo largo de toda la campaña. Reforzarán la trama de cada capítulo y ofrecerán instrucciones de juego, además de ofrecer un mejor contexto y una narración más envolvente.

Sigue las instrucciones indicadas en la página del **evento** correspondiente.

Mientras se produce un **evento**, los jugadores no pueden realizar otro tipo de acciones. No puedes abandonar una secuencia de **evento** en la que estés involucrado antes de completarla. La página de **evento** te indicará cuándo puedes reanudar el juego. A veces los **eventos** conducen directamente a una secuencia de **combate**, de **diálogo** o de **investigación**.



# EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE CAPÍTULO

A continuación se ofrece una práctica lista de lo que hay que hacer para preparar un capítulo.

1. Abred el **Libro de Historia** por la página de preparación del capítulo.



2. Poned el tablero en la mesa.
3. Buscad las fichas necesarias (**terreno difícil, áreas de investigación, eventos de acción**) y colocadlos en el tablero según la imagen mostrada en el **Libro de Historia**.



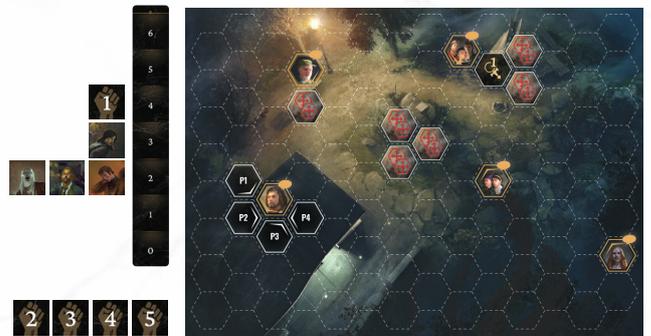
4. Coloca los **PNJs** presentes al principio del capítulo en el tablero como se muestra en la imagen. Si un **PNJ** tiene una tarjeta de **estado**, colócala boca abajo en la mesa cerca del tablero. Si un **PNJ** tiene un icono de gota de sangre, utiliza una base roja para su figura. Por último, gira las figuras de los **PNJs** para que estén orientados en las direcciones indicadas por las flechas que aparecen en el **Libro de Historia**



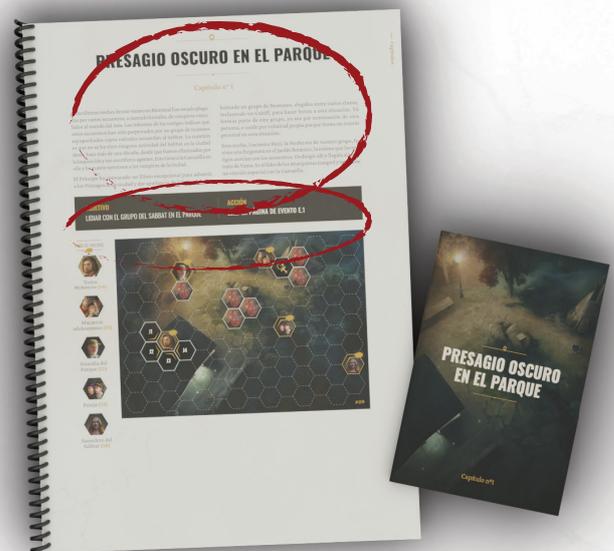
5. Colocad a los personajes en la zona de inicio del tablero.



6. Colocad el Contador **Principal** y el contador de **Iniciativa** sobre la mesa, cerca del tablero.
7. Coloca la ficha de **Iniciativa** de cada personaje presente en el capítulo a la izquierda del contador de **Iniciativa**



8. Leed la página de introducción del capítulo en el **Libro de Historia** para sumergiros en la historia.
9. Mirad la primera **acción** del capítulo (a menudo es una indicación para leer una página de **evento** en el libretto del capítulo).



10. Sacad de la caja el libretto correspondiente al capítulo. En ese libretto se encuentran todos los **diálogos, eventos e investigaciones** que tienen lugar durante el capítulo.

# EJEMPLO DE JUEGO DE UN CAPÍTULO

Una vez preparado el capítulo, es hora de sentarse y jugar. En esta sección, utilizaremos como ejemplo el 1er capítulo “PRESAGIO SOMBRÍO EN EL PARQUE”.

1. La instrucción en la página de introducción del capítulo en el **Libro de Historia** dice “Lee el Prólogo de tu personaje (E.1 a E.8). Estos se encuentran en el libreto de Capítulo.

**Nota:** En este ejemplo jugaremos como Aren, la Gangrel, por lo que leemos su introducción en la página E.3.

2. Una vez que hayas leído su introducción, la siguiente instrucción, que se encuentra al final de la página de introducción de Aren, dice “lee el **diálogo** ‘Yuma’ en la página D.1”.
3. Hojeando las páginas del libreto de capítulo, llegamos al **Diálogo** D.1 de Yuma. Cuando empiezas una secuencia de **diálogo**, que siempre comienza con la lectura de la página D.1 del **PNJ** correspondiente, el juego se congela y solo pueden actuar los personajes que participan en el **diálogo**. Puedes encontrar más información sobre las secuencias de **diálogo** en la p 41.
4. Al leer la página D.1, se presentan 4 opciones, una de las cuales solo está disponible si alguien en el **diálogo** está jugando con Aren. Dos de las opciones requieren una **tirada de habilidad**. Puedes encontrar más información sobre las **tiradas de habilidad** en página 34. Por último, hay una opción que no tiene requisitos.
5. Haced vuestras elecciones y seguid las instrucciones mientras navegáis por el **diálogo**. En algún momento, por ejemplo al llegar a la página D.12, se te indicará que el **diálogo** ha terminado. Cuando esto ocurre, la secuencia de **diálogo** termina y el juego entra en su secuencia **principal**.
6. Durante la secuencia **principal**, cada jugador puede, por turno, mover sus personajes por el tablero y comenzar otras secuencias. Puedes encontrar más información sobre la secuencia **principal** y el **Movimiento** en la página 35.
7. En el Capítulo 1, hay 4 **PNJs** con los que los jugadores pueden interactuar y un **área de investigación**.



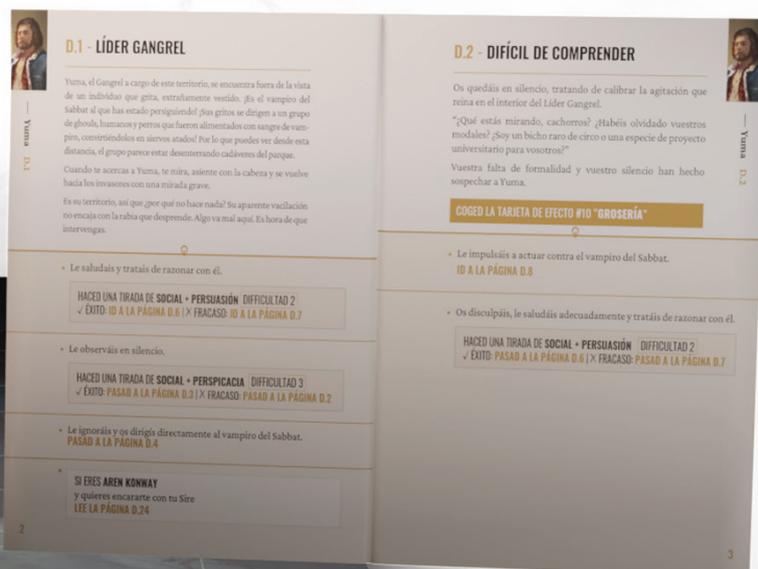
**Área de investigación**, representada por estas fichas

8. Digamos, para este ejemplo, que queréis hablar primero con el Guardia del Parque. Tendrías que mover a un personaje a un **HEX** adyacente e iniciar una secuencia de **diálogo**.

**Nota:** Los capítulos no están predefinidos, puedes elegir hablar con cualquier **PNJ** y comenzar cualquier **investigación** y secuencia de **combate** en el orden que elijáis.

**Nota:** Recuerda que la secuencia **principal** se detiene hasta que se completa el **diálogo**. Si quieres incluir a otros miembros de la coterie en el **diálogo**, tendrás que esperar a que sus personajes estén también en un **HEX** adyacente al **PNJ** antes de iniciar la secuencia de **diálogo**.

9. Cuando comience la secuencia de **diálogo**, busque la página D.1 del Guardia en el libreto de capítulo. Para ello, busca la ilustración del alcaide a toda página. Es la misma ilustración que aparece en la figura.
10. Al igual que con Yuma anteriormente, sigue las indicaciones e instrucciones hasta llegar al final del **diálogo**. El guardián tiene una opción especial al principio del **diálogo** que requiere que uno de los personajes tenga acceso a la **Disciplina ANIMALISMO** Solo puedes elegir esa opción si tienes al menos 1 nivel en la Disciplina requerida.
11. Una vez terminado el **diálogo**, te sorprenderá ver que el Guardián te deja un juego de llaves. Se trata de una carta de **objeto**, que debes conseguir en la caja del juego. Los **objetos** son herramientas útiles en muchos capítulos, y la mayoría de las veces, un **objeto** adquirido durante un capítulo puede desbloquear ramas especiales en **diálogos e investigaciones** en ese mismo capítulo durante o en capítulos posteriores. Puedes encontrar más información sobre los **objetos** en la página 23.
12. Una vez completado el **diálogo** con el guardián, digamos que ahora la coterie se divide. Tú irás a **investigar** el tipi, representado por la ficha que mostramos antes, mientras que los demás miembros irán a hablar con los otros **PNJs**.
13. Cuando la coterie se divide para iniciar múltiples secuencias, el primer jugador que inicie una secuencia debe completarla antes de que los demás puedan comenzar la suya. Esto significa que mientras estás **investigando** el tipi, los otros jugadores tendrán que esperar su turno antes de iniciar un **diálogo** o incluso moverse, ya que la secuencia **principal** también está en pausa.
14. Cuando llegues a un **HEX** adyacente a la ficha del **área de investigación**, consulta la página de preparación del capítulo en el **Libro de Historia**. Te dirá a qué página del libreto de capítulos corresponde esta ficha. Al igual que antes, con los **diálogos**, la primera página de un **área de investigación** contiene una ilustración a toda página de lo que tu personaje está **investigando**.



15. Durante una **investigación**, a diferencia de un **diálogo**, no se presentan opciones sino un desafío. En el caso del tipi, debes hacer una tirada de **MENTAL+BUSCAR** y contar tus éxitos. La cantidad de éxitos que obtengas determinará el resultado que debes seguir. Puedes encontrar más información sobre la secuencia de **investigación** en la **página 42**.
16. Suponiendo que hayas sacado un resultado lo suficientemente alto, el tipi contendrá un **objeto**. Al igual que antes, con las llaves, debes tomar la tarjeta de ese **objeto** de la caja del juego.
17. Después de tu turno, los otros jugadores comienzan igualmente sus secuencias de **diálogo** y las completan. Siguen los mismos pasos que con Yuma y el Alcaide anteriormente. Una vez que la coterie ha hablado con todos los **PNJ**, deciden acercarse al misterioso vampiro de la esquina inferior derecha del tablero.
18. ¡Sorpresa! Esta secuencia de **diálogo** se convierte rápidamente en una secuencia de **combate**. Esto se hace a través de un **evento** - en este caso, el evento E.13. Ten en cuenta, sin embargo, que hay un resultado condicional en el **diálogo** del Sacerdote del Sabbat (¡el misterioso vampiro del Sabbat!). En este caso, si queda algún humano en el tablero, podrías tener problemas. ¡Menos mal que tu coterie habló con todos para alejarlos de aquí antes de rodear al sacerdote!
19. Pasa las páginas del libreto de capítulo hasta llegar a la página E.13. Como consejo, los **eventos** siempre se encuentran al final del libreto, después de los **diálogos** y las **investigaciones**. La página E.13 lleva a la E.15 y comienza el **combate**.
20. Cuando comienza un **combate** con guión, es decir, un **combate** que no es resultado de que un jugador inicie un **combate** con un **PNJ** adyacente, de un chequeo de **SIGILO** fallido (puedes encontrar más información sobre **SIGILO** en la **página 50**.) o como resultado de un intento fallido de alimentación, se te pedirá en el libreto del capítulo que dispongas a tus personajes en el tablero según la imagen que se muestra en la página.

21. Entonces comienza el **combate**. Puedes encontrar más información sobre las secuencias de **combate** en la **página 44**. El libreto también te dice lo que ocurre si tienes éxito - en este caso, para leer la **página E.17**. Fracasas en **combate** siempre conduce a un capítulo fallido, a menos que se especifique lo contrario, y debes empezarlo de nuevo, perdiendo todos los **objetos**, **efectos**, **FAVORES** y **puntos de experiencia** que hayas ganado durante ese capítulo.
22. Supongamos que habéis salido victoriosos. Leeréis la **página E.17**, que os dice que habéis ganado. La última indicación de un capítulo será siempre leer el reverso de la página de narración, la misma página que utilizaste para preparar el capítulo originalmente. Esta página no solo explicará cómo vuestras acciones han hecho avanzar la trama, sino también cuáles son vuestras recompensas por haber triunfado.

*Nota: Si un capítulo resulta demasiado difícil para la coterie, siempre se puede rebajar la dificultad eligiendo algunos de los modificadores fáciles en la **página 10**.*

23. Sumad los puntos de **experiencia obtenidos** durante el capítulo al total de **puntos de experiencia** de tu hoja de personaje. Mantened un registro de tus puntos de experiencia totales en todo momento.
24. Una vez hecho esto, podéis pasar al siguiente capítulo.



# DIALOGO: EN DETALLE

A lo largo de la campaña, los personajes tendrán que entablar conversaciones con varios **PNJs** y hablar en nombre de su coterie. Las secuencias de **diálogo** se construyen mediante un mecanismo de bifurcación interactivo. Cada página de **diálogo** proporciona opciones que ofrecen al jugador varios caminos a lo largo de la conversación.

## Iniciando el diálogo

Los **PNJs de diálogo** están listados en la sección de **diálogo** del libreto del capítulo. Los que están disponibles inmediatamente al comienzo de un capítulo se indican en la sección de preparación de la página de narración. Otros están disponibles en varios puntos a lo largo del capítulo.

Para comenzar un **diálogo**, mueve a tu personaje a un **HEX** adyacente a un **PNJ de diálogo** y abre el libreto de capítulo en la página D.1 del **PNJ** elegido. Lee la página y sigue los pasos indicados. Las decisiones que tomes en un **diálogo** tendrán repercusiones en este capítulo o en el futuro.

Si varios jugadores quieren entablar un **diálogo** con un **PNJ**, todos deben colocar su personaje en un **HEX** adyacente a ese **PNJ**. Cuando esto ocurre, todas las decisiones deben ser tomadas por los jugadores involucrados. En caso de cualquier desacuerdo durante una interacción de **diálogo**, el jugador con el **atributo SOCIAL** más alto tiene la última palabra.

No podéis volver atrás en vuestras elecciones durante un **diálogo**.

**Nota:** Algunos bonos pasivos de **Aliado** pueden afectar al **diálogo**.

## Tiradas de habilidades de diálogo

Cuando se pide, la **tirada de habilidad** la hace un solo personaje.

A menos que se obligue a un personaje específico a hacer una tirada, cualquier personaje que participe en el **diálogo** puede hacer la tirada. Los jugadores pueden alternar la realización de **tiradas de habilidad** cuando participan en el mismo **diálogo**. Si un solo jugador ha iniciado el **diálogo**, solo quien haga las tiradas de **habilidad** para todo el **diálogo**.

**Nota:** Incluso una **tirada de habilidad** exitosa puede llevar a un final desafortunado. Puedes intimidar a un Brujah en su propio territorio... ¿pero es una buena idea? No tomes decisiones simplemente porque tienes la **habilidad** adecuada para tener éxito en ellas. Elige la opción más sabia y estate atento a los detalles. También puedes usar puntos de **Voluntad** si es necesario, para volver a lanzar hasta tres dados negros.

## Usando la Sangre en el diálogo

Durante una secuencia de **diálogo**, cada jugador involucrado en el **diálogo** puede usar la Sangre una vez por página (**ARREBATO DE SANGRE** o **Disciplinas**). Los bonos recibidos sólo se aplicarán durante la **página actual**.

## Usando las disciplinas en diálogo

Cuando una opción de **diálogo** requiere el uso de una **Disciplina** específica, solo puedes elegir esa opción si cumples los requisitos de nivel.

## Diálogo con varios personajes

Cuando se usan **Disciplinas** y se hacen **tiradas de habilidad** en un **diálogo**, los resultados de la página siguiente solo se aplican al personaje que ha hecho la tirada o que ha usado la **Disciplina**. Cuando una elección solo está disponible para un personaje específico, solo ese personaje sufre las consecuencias o gana las bonificaciones que aparecen en la página siguiente, a menos que se especifique lo contrario. Si la siguiente página presenta una elección, toda la coterie puede opinar sobre esa elección.

**Ejemplo:** En el capítulo 12, en la página D.1 del **diálogo** con Marie Dumont se ofrece la opción de utilizar **AUSPEX**. Digamos que Nico elige usar **AUSPEX**. Será quien haga la tirada de **ENARDECIMIENTO** en la página D.4, la siguiente. Sin embargo, la página D.4 ofrece una opción, ya sea una ruta que requiere que Harold esté presente, o una **tirada de habilidad**. Dado que se trata de una elección (el **personaje** o **chequeo de habilidad**) la coterie elige como grupo, no solo Nico; y cualquier personaje puede intentar el **chequeo de habilidad** presentado aunque Nico haya sido quien les ha llevado hasta allí usando **AUSPEX**.

Para recordar esto, aquí hay una tabla de las consecuencias que afectan solo al personaje que usó la **Disciplina** o hizo la **tirada de habilidad** y las que afectan a toda la coterie independientemente de quién hizo la **tirada de habilidad** o usó la **Disciplina**.

AFECTA A UN JUGADOR	AFECTA A TODA LA COTERIE
<i>Hacer una tirada de <b>Enardecimiento</b></i>	<i>Ganar o perder estatus</i>
<i>Ganar o descartar una carta de efecto</i>	<i>Romper la Mascarada</i>
<i>Ganar o descartar una carta de objeto</i>	<i>Ganar puntos de experiencia</i>
<i>Aumento o disminución del <b>Hambre</b></i>	<i>Hacer una nueva tirada de habilidad</i>
<i>Recibir o reparar <b>Daño</b></i>	<i>Ganar o perder <b>FAVORES</b></i>
<i>Ganar o perder <b>Voluntad</b></i>	<i>Elegir una nueva ramificación</i>
<i>Ganar o perder <b>Humanidad</b></i>	
<i>Ser retirado del tablero</i>	

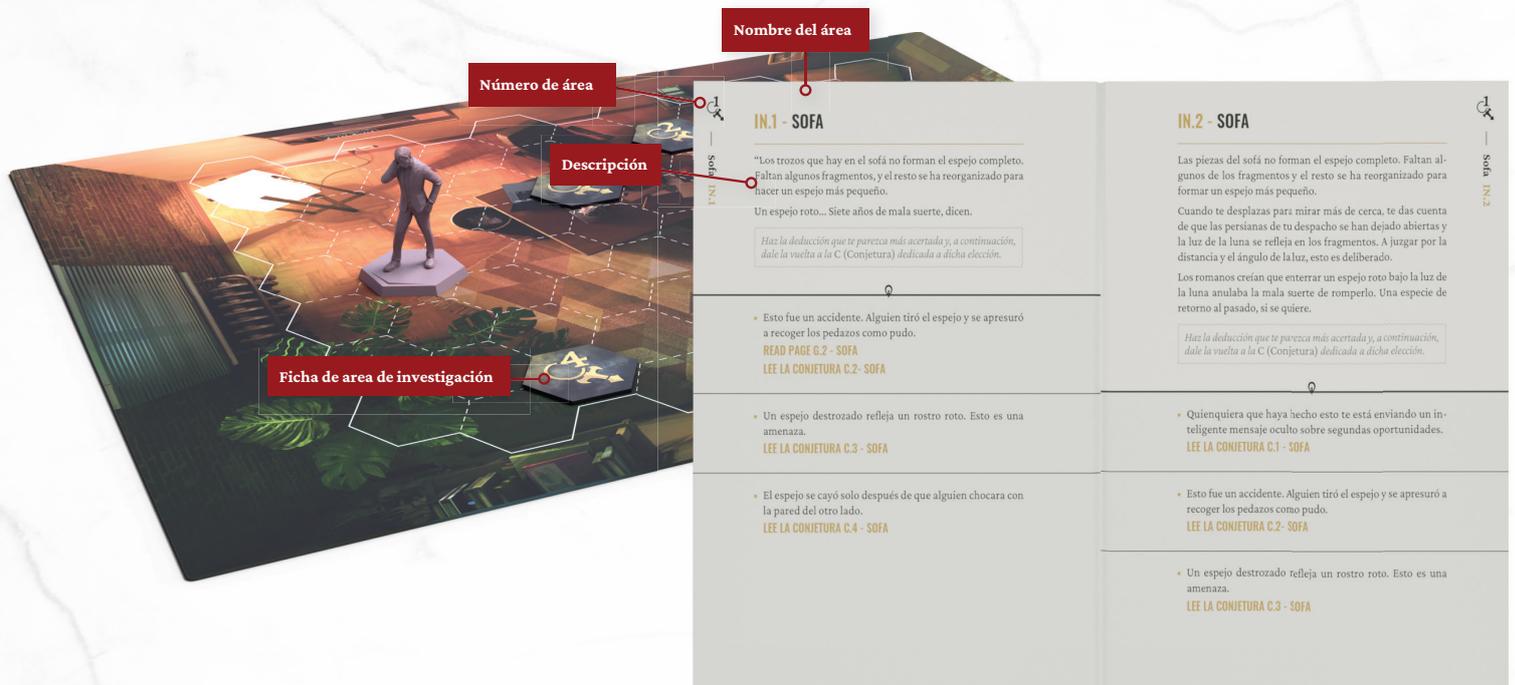
## Fin del diálogo

Mientras se desarrolla un **diálogo**, los jugadores no pueden realizar otro tipo de acciones. No puedes abandonar una secuencia de **diálogo** en la que estés involucrado antes de completarla. Debes llegar a la página de "**Fin del Diálogo**" para completarlo (o a una página de **evento** designada).

**Ejemplo:** Si un jugador ha entrado en un **diálogo** con un **PNJ**, debe completar el **diálogo** antes de que los demás jugadores puedan reanudar la partida. Un **combate** y un **diálogo** no pueden jugarse simultáneamente en el juego. Cada secuencia debe jugarse por separado y completarse antes de pasar a la siguiente.



# INVESTIGACIÓN: EN DETALLE



El objetivo de una **investigación** es resolver un misterio utilizando las **habilidades MENTALES** junto al sentido de la deducción de los jugadores. Una **investigación** incluye varias áreas en el tablero en las que los jugadores recogerán contadores de **éxito en investigación** y **pistas**. Cuanto más acertados sean los jugadores en la búsqueda de pruebas, más contadores de **éxito de investigación** recogerán. Esto les permitirá hacer una mejor **deducción final**.

## Iniciando la investigación

Para comenzar una **investigación**, la coterie debe elegir con qué **área de investigación** quiere empezar. Mueve a tu personaje a un **HEX** adyacente a una ficha de **área de investigación** y pasa a la página correspondiente del libreto del capítulo. Al igual que con las secuencias de **diálogo**, solo los personajes en un **HEX** adyacente a una ficha de **área de investigación** pueden participar en esa **investigación**.

En la primera página de un **área de investigación** se presenta una descripción de la escena. Esta descripción contiene elementos que es importante tener en cuenta. Esta información te ayudará a tomar decisiones más informadas más adelante.

El jugador debe hacer una **tirada de habilidad** basada en el **atributo + habilidad** requerida para esa área (**OCULTISMO, BUSCAR, ATENCIÓN** o **TECNOLOGÍA**).

En función del número de **éxitos** de la **tirada de habilidad**, habrá diferentes opciones disponibles.

**Nota:** Se pueden utilizar puntos de **Voluntad** durante una secuencia de **investigación**.

## Deducción

Tras realizar la **tirada inicial de habilidad**, se presentará una descripción del análisis realizado en la página correspondiente. Todos los jugadores implicados en el **área de investigación** deben decidir juntos una **conjetura** para esa **investigación** específica basada en su intuición y conocimientos y leer la página de **conjetura** correspondiente.

En caso de desacuerdo, el jugador con el **atributo MENTAL** más alto tiene la última palabra.

Dependiendo de la exactitud de la respuesta, los jugadores pueden ser recompensados con contadores de **éxito en investigación**, una ficha de pista numerada o una combinación de ambas.

La ficha de **área de investigación** se retira del tablero una vez que los jugadores ha investigado el área. Así concluye la secuencia de **investigación**.

## Pistas



Las **pistas** pueden obtenerse durante la exploración de un **área de investigación** (o durante un **diálogo**).

Cuando se indique, las **pistas** pueden abrir nuevas ramas de **diálogo de investigación** y ofrecer un atajo para resolver eficazmente una **investigación**. Las **pistas** pertenecen a toda la coterie, independientemente del personaje que las haya encontrado.

## Éxitos en investigación



Los **éxitos en investigación** son las ideas y pistas que tu personaje empieza a recopilar durante una **investigación**.

Se pueden obtener durante un capítulo y pueden desbloquear mejores opciones de ramificación durante la **deducción final** de la secuencia de **investigación** del capítulo que estás jugando. Los **éxitos en investigación** pertenecen a la coterie y no a un solo jugador.

Reunir más **éxitos en investigación** aumentará las probabilidades de hacer una **deducción final** precisa.

**Ejemplo:** Decidís dividir la coterie para cubrir terreno más rápidamente. Un jugador gana 3 contadores de **éxito en investigación** en su **área de investigación**. Si otro jugador gana solo 1 contador, la coterie tiene un total de 4 contadores de **éxito en investigación** disponibles para la **deducción final**.

## Fin de la investigación

Mientras se realiza una **investigación**, los jugadores no pueden realizar otro tipo de acciones. No puedes abandonar una secuencia de **investigación** en la que estás involucrado antes de completarla. Debes llegar a la indicación "**CONTINUAD JUGANDO**" para completarla (o a una página de **evento**).

## Deducción final

Cuando se les da la opción de hacerlo, los jugadores pueden intentar hacer una **deducción final**. Las **deducciones finales** están disponibles durante una secuencia de **diálogo** con un **PNJ** (a menudo relacionado con el caso). Hacer una **deducción final** requiere que se use la intuición de los jugadores.

Dependiendo de la cantidad de **éxitos en investigación** recogidos, se dispondrá de diferentes conjeturas.

La elección de una conjetura requiere un consenso entre los jugadores. Para elegir una conjetura, toda la coterie debe llegar a una decisión unánime (todos los jugadores están implicados en la secuencia de deducción).

Según la decisión de la coterie, hacer una **deducción final** puede ofrecer recompensas o poner a la coterie en una mala situación. Una vez realizada la **deducción final**, descarta todos los **éxitos en investigación**. Conserva las **pistas** hasta el final del capítulo.

**Deducciones**

**Deducción Final**

**Página de introducción a la investigación**

**Deducciones**

**Deducción final**

**ESTANTERÍA**

Los libros de tu estantería no son tuyos. Normalmente guardas material de referencia sobre psicoterapia, terapia conductual y disonancia cognitiva. Esta noche, en lugar de tus libros, ves lo siguiente en la estantería:

- Tratado sobre apariciones espirituales y sobre vampiros o retornados de Hungría, Moravia, et al. de Antoine Augustin Calmet
- La Casa del Cementerio, de Joseph Sheridan le Fanu
- Más Allá de las Puertas de los Sueños, de Lin Carter (la edición de Belmont Books)
- Alegato a favor de Gilles de Rais, de Jean-Pierre Bayard

¿Hay alguna pista que se pueda extraer de estos libros? Investigación

HAZ UNA TIRADA DE MENTAL + PERSPICACIA.  
0 A 3 ÉXITOS: PASA A LA PÁGINA IN.1  
4+ ÉXITOS: PASA A LA PÁGINA IN.2

La "deducción final" pone fin a la secuencia de investigación. Los tokens de éxito que poseas te darán la posibilidad de elegir el resultado final de la investigación.

Algunas de las pistas que has reunido hasta ahora pueden ayudarte a comprender la verdadera naturaleza de Lydia, así como los acontecimientos que han tenido lugar aquí esta noche.

- Tienes 0-3 Contadores de Éxito en Investigación  
PASA A LA PÁGINA DE.1
- Tienes 4-6 Contadores de Éxito en Investigación  
PASA A LA PÁGINA DE.2
- Tienes 7 o más Contadores de Éxito en Investigación  
PASA A LA PÁGINA DE.3

Diferentes opciones basadas en el número de éxitos de la tirada de habilidad.

Atributo + habilidad requerida para esta área

# COMBATE: EN DETALLE

## Iniciando el combate

A lo largo de la campaña habrá momentos en los que un personaje deba participar en situaciones de **combate**. Esta sección te proporcionará todo lo necesario para jugar una secuencia de **combate**.

Una secuencia de **combate** comienza para todos los miembros de la co-terre cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Un **diálogo** o una página de **evento** provoca el inicio del **combate**.
- Tu personaje es detectado en **Línea de Visión** de un **PNJ agresivo**.
- Declaras el **combate** con un **PNJ** que tenga tarjeta de **estado** (dándole la vuelta).

## Cuándo acaba el combate

La secuencia de **combate** termina cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Todos los Contadores de **Daño** de los **PNJs** enemigos se reducen a 0 y se eliminan del tablero.
- Todos los personajes de los jugadores han caído en **Letargo**.
- Un **evento** demanda el fin del **combate**.

## INICIATIVA

La **Iniciativa** de un personaje se corresponde con su **atributo FÍSICO**.

La tarjeta de **estado** de un **PNJ** muestra su valor de **Iniciativa**. Dependiendo del número de jugadores, este valor puede variar.

Cuando comience el **combate**, coloca las fichas de **Iniciativa** de cada jugador en la parte izquierda del **contador de Iniciativa**. Las fichas de **Iniciativa** de los **PNJs**, numeradas del 1 al 8, vienen en pares. Elige un par por cada **PNJ** que participe en la secuencia de **combate**. A continuación, coloca una ficha en la tarjeta de **estado** del **PNJ** y el otro ficha de la pareja en la parte izquierda del contador de **Iniciativa**. La **Iniciativa** de este **PNJ** está representada en el contador de **Iniciativa** por la ficha del mismo número que el de su tarjeta de **estado**.

**Nota:** Si inicias el **combate** mientras estás en **SIGILO**, ganas +2 a **Iniciativa**.

Un **turno activo** comienza cuando el contador de **Iniciativa** alcanza la ficha de **Iniciativa** de un personaje o **PNJ**. La **Iniciativa** avanza de mayor a menor, con los personajes de mayor iniciativa actuando primero.

Cuando el **turno activo** del personaje o **PNJ** termina, mueve su ficha al lado derecho del **contador de Iniciativa**.

Si la **Iniciativa** de un jugador o **PNJ** cambia durante el **combate** (debido a cartas de **habilidad** o **efecto**), mueve su ficha correspondiente en el contador de **Iniciativa** y colócalo junto al nuevo valor actualizado.

Los modificadores a la **Iniciativa** permanecen en efecto hasta el final del **combate**, a menos que se especifique lo contrario.

Si un **PNJ** y un personaje tienen la misma **Iniciativa**, el personaje del jugador siempre va primero. Los **Aliados** cuentan como jugadores a la hora de desempatar la **Iniciativa**. Si dos jugadores tienen la misma **Iniciativa**, son ellos los que determinan quién va primero.

Un turno de **combate** se completa cuando todas las fichas de **Iniciativa** se han movido a la derecha del contador de **Iniciativa**. Para comenzar un nuevo turno, coloca todas las fichas en los mismos lugares de la parte izquierda del contador de **Iniciativa**.

## RETENER INICIATIVA

Antes de realizar una **acción** durante su **turno activo**, un jugador puede elegir bajar su valor de **Iniciativa**.

Mueve la ficha de **Iniciativa** de tu personaje a un número inferior en el contador de **Iniciativa**. Esto se convierte en su nuevo valor de **Iniciativa**. Esto te permite jugar después de cualquier personaje, **Aliados** o **PNJs** siempre que tengan un valor de **Iniciativa** más alto.

Tu **Iniciativa** aún puede ser alterada por cartas o efectos.

Solo puedes retener **Iniciativa** una vez por turno de **combate**.

## MANO ACTIVA

Cuando el **combate** comienza, debes formar una mano activa de cartas para este **combate** en particular. Para formar una mano activa debes seleccionar un número de cartas igual a los valores de los **atributos FÍSICO + MENTAL** de tu personaje. (ver página 19) Puedes encontrarlos en tu hoja de personaje. Selecciona las que quieras de entre todas las cartas de **combate** de personaje a las que tengas acceso.

**Ejemplo:** Estás jugando con Aren Conway (Gangrel). Tiene un atributo **FÍSICO** de "3" y un atributo **MENTAL** de "2". Su mano activa consta de 5 cartas.



Puedes gastar un punto de **Fuerza de Voluntad** para devolver las cartas de **combate** usadas a tu mano activa.

Si tu mano activa está vacía porque ya has jugado todas tus cartas de **combate**, devuelve todas tus cartas de combate descartadas a tu mano sin gastar ningún punto de **Fuerza de Voluntad**.

# MAZO DE COMBATE DE PNJS

Al comenzar el **combate** con un **PNJ**, utiliza el mazo apropiado según lo indicado en la **tarjeta de estado** del **PNJ**. Cada tipo de **PNJ** tiene un mazo de **combate** compuesto por sus propias **cartas de combate**:



<ul style="list-style-type: none"> <li>· Animal</li> <li>· Humano</li> <li>· Ghoul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Autoridad</li> <li>· Vampiro</li> <li>· Jefe</li> </ul>
---	--

El mazo de **combate** del **PNJ** debe barajarse al comienzo del **combate** y una vez más cuando se hayan utilizado y descartado todas las cartas de **combate**.

## CARTAS DE COMBATE

Al empezar un turno de **combate**, los jugadores deben elegir una carta de su mano activa. Esto proporcionará al jugador cartas de **Ataque**, **Defensa** o **Mixta**:



### Ataque

Proporciona dados de bonificación a un **Ataque** pero no proporciona valor de **Defensa**.



### Defensa

Proporciona dados de bonificación a **Defensa** pero no proporciona valor de **Ataque**.



### Mixta

Proporciona valores de **Ataque** o **Defensa**.



### ESPECIAL

Una carta de **combate** específica para **PNJs**. Solo pueden jugarlas los **Aliados** y los **PNJs**.

**Ejemplo:** Un jugador sin valor de **Defensa** o fichas de **RESISTENCIA** recibe todo el **Daño** de los **Ataques** de los **PNJs**.

No puedes jugar cartas de **combate** contra un **Aliado** salvo que algo te lo indique. Si un **PNJ** o **Aliado** tiene un único **Ataque ESPECIAL** en su tarjeta de estado y roba una carta de combate de “**ESPECIAL 2**”, usará el **Ataque** “**Especial 1**” en su lugar.

### Efectos adicionales:

Cuando en una carta de combate aparece un efecto adicional, éste tiene lugar cuando se usa la carta (ver página 46). Los efectos que afecten a enemigos sólo tendrán lugar si el ataque infligió al menos 1 **Daño**. Los efectos que afecten a tu personaje tendrán lugar al principio de tu turno.

**Ejemplo:** Has elegido la carta de **combate** “**GUARDIA**” para este turno. Cuando llega tu turno, ganas +1 a tu **Iniciativa**. En cambio, si hubieras elegido “**PATADA BAJA**” podrías colocarle una ficha de **LENTITUD** a tu objetivo, únicamente si consiguieras infligirle al menos 1 **Daño** durante tu turno.

Sin embargo, en el caso de las cartas de **PNJs** el efecto se debe aplicar cuando la carta sea revelada (de este modo, si es una carta de defensa se aplicará cuando el **PNJ** es atacado o al comienzo de su turno activo).

### Bonificador de las cartas Mixtas:

Una carta **Mixta** puede ser usada para dar a tu personaje un bono a un **Ataque** O **Defensa**. El bono de dados adicionales de una carta de **combate Mixta** solo puede aplicarse a la **acción** elegida (**Defensa** O **Ataque**). Si utilizas una carta **Mixta** para defenderte de un **Ataque**, debes descartarla justo después y no puedes utilizarla también para **atacar**. Del mismo modo, si usas una carta **Mixta** para **atacar**, debes descartarla después y no puedes usarla para **defenderte** ese turno.

**Ejemplo:** La carta de **combate** “**PUÑETAZO**” proporciona +1 dado a la **Defensa**, pero ninguno al **Ataque**. Si se usa para **Atacar**, el jugador no obtiene ningún dado extra por jugar la carta, pero ganaría un dado extra si la carta se usara para **defender**.

Los efectos adicionales otorgados por las cartas de combate **Mixtas** sólo se aplican en determinadas situaciones. Si el efecto sólo afecta a tu personaje, entonces si aplica únicamente al usar la carta para defender. Si el efecto debería afectar a un enemigo, aplícalo sólo si logras infligir al menos 1 **Daño**, como con una carta de **Ataque**.

## POSICIONAMIENTO

Para usar una carta de **combate**, un personaje debe estar en un **HEX** adyacente a su objetivo. Si tienes una carta de **objeto ARMA A DISTANCIA**, puedes usar cartas de **combate** combinadas con tu **objeto ARMA A DISTANCIA** en cualquier lugar dentro de tu **Línea de Visión**. Si el objetivo está fuera de ese rango, detrás de una ficha de **terreno difícil** o detrás de muros, no puede ser **atacado** con un **ARMA A DISTANCIA**.

**Nota:** La **Línea de Visión** se bloquea por paredes, otros personajes y **PNJs** en una línea recta de **HEX**.

Para usar una **carta de combate**, un **PNJ** debe estar en un **HEX** adyacente a su objetivo. Algunas cartas de **combate** de **PNJ** pueden alterar esto.

Jugadores y **Aliados** no pueden mover a través de un **HEX** ocupado por un **PNJ** enemigo. Jugadores y **Aliados** pueden mover a través de un **HEX** ocupado por un jugador o un **Aliado**, pero no pueden acabar su **Movimiento** ahí. Los **PNJs** pueden mover a través de **HEX** ocupados por otros **PNJs** (excepto **Aliados**), pero no pueden acabar su **turno activo** ahí. Los **PNJs** no pueden mover a través de **HEX** ocupados por jugadores.

**Ejemplo:** Un **PNJ** enemigo no puede moverse a través de un **HEX** ocupado por un **PNJ Aliado de la coterie**. Del mismo modo, un **Aliado** no puede moverse a través de un **HEX** ocupado por un **PNJ** enemigo, a pesar de que ambos se consideran **PNJs** en las reglas.

Cuando un **PNJ** ataca, gira su figura para que la flecha mire al objetivo.

En el **turno activo** de un jugador, éste puede girar su figura tantas veces como quiera. Una vez finalizado el **turno activo** del jugador, la figura ya no puede girar.

**Bono de Ataque:** cuando se ataca a un **PNJ** por detrás (en la dirección opuesta a la flecha de la figura), se añade +1 al **Daño** total infligido, antes de aplicar la **Resistencia**.

Como los **Aliados** están bajo el control de los jugadores, son ellos los que deciden si se mueven para atacar por detrás. Los **PNJs** siempre atacarán según su **Objetivo**. Si el **Objetivo** de su ataque se encuentra en dirección contraria, el **PNJ** lo atacará por detrás. Los **PNJs** no rodean a los personajes para atacar por detrás.

# OBJETIVOS

Cada tarjeta de **estado** tiene un objetivo por defecto para los ataques del PNJ (ver página 27). Las **cartas de combate** o los **Movimientos ESPECIALES** de un PNJ a veces cambian este objetivo. El objetivo de un PNJ siempre pertenece a una de las siguientes categorías:

- Más cercano**
- A si mismo**
- Más dañado**
- Menos dañado**
- Mayor Iniciativa**
- Menor Iniciativa**

En caso de empate, el **PNJ** tendrá como objetivo al **Aliado** o personaje con la mayor **Iniciativa** en el contador, de entre los empatados. En el caso de que esto también resulte en un empate, la **coterie** decidirá cuál de los empatados se convierte en el objetivo.

En caso de que un **PNJ** aún no pueda alcanzar a su objetivo original (no hay nadie en la **Línea de Visión** del PNJ), el **PNJ** descartará su carta de combate para obtener un bonus de **+2 a su Movimiento** durante su turno activo y se moverá hacia su objetivo inicial (ya sea el especificado en la carta de **combate** o en la tarjeta de estado del **PNJ**).

## Objetivos de los personajes

Al utilizar cualquier ataque que no sea con **ARMA A DISTANCIA**, el personaje debe atacar a un **PNJ** adyacente.

La **Línea de Visión** de un personaje se usa para atacar con **ARMAS A DISTANCIA**. Estos **Ataques** pueden realizarse si el objetivo está dentro de la **Línea de Visión** y a 3 **HEX** (esto puede ser modificado por ciertos **objetos**) y no está detrás de una ficha de **terreno difícil** o un muro.

Se considera que un objetivo está detrás un **terreno difícil** si la **ficha de terreno difícil** está dentro de una línea recta entre su **HEX** y el de tu personaje.



# EL COMBATE: PASO A PASO

## Inicio de un turno de combate

Al comienzo de un turno de **combate**, cada jugador elegirá una carta de **combate** y la colocará boca abajo en la mesa. Los jugadores pueden anunciar qué tipo (**Ataque**, **Defensa** o **Mixta**) de cartas están jugando.

A continuación, roba la carta superior del mazo de **combate** de cada **PNJ**, poniéndola boca abajo sobre la mesa, junto a su tarjeta de **estado**.

A continuación, los jugadores y **PNJs** proceden a actuar en orden de **Iniciativa**, jugando sus turnos activos.

**Nota:** Los **PNJs** del mismo tipo comparten mazo.

**Ejemplo:** Todos los ghouls comparten el mazo **GHOUL**. A pesar de esto, los jugadores deben robar una carta por ghoul al comienzo de cada nuevo turno, ya que no comparten las mismas cartas.

## Turno activo de los jugadores

Durante vuestro **turno activo**, podéis realizar una o varias de las siguientes acciones, en cualquier orden.

### MOVIMIENTO

(**ATLETISMO** +1 — ver página 35).

### USAR LA SANGRE

(**REPARAR DAÑO**, **ARREBATO DE SANGRE**, o usar una **Disciplina** - ver página 36)

### Y REALIZAR UNA ACCIÓN DE LAS SIGUIENTES:

- Usar tu carta de **combate** (**Ataque**, **Defensa**, or **Mixta** — página 45).

**Nota:** Puedes gastar **Voluntad** para volver a lanzar hasta 3 dados negros varias veces cuando uses una carta de **combate**.

- o usar una tarjeta de **objeto**.
- o descartar tu carta de **combate** para aumentar tu **Movimiento** en 2 **HEX**.
- o dar o tomar un **objeto** de un jugador adyacente.

### NO HACER NADA Y ACABAR TU TURNO

Si decides usar tu carta de **combate**, ponla boca arriba.

**Nota:** Puedes usar tu carta de **Defensa** antes de tu **turno activo** en respuesta a un **Ataque** realizado contra ti. Descarta la carta después. No puedes jugar otra carta de **combate** hasta tu siguiente **turno activo**.

Si has jugado una carta de **Defensa** (o **Mixta**) como reacción al **Ataque** de un **PNJ** antes de tu **turno activo**, aún puedes realizar otras acciones durante tu **turno activo** (**Movimiento**, usar la **Sangre**, **Voluntad**).

Si no has utilizado tu carta de **combate** al final de la ronda de **combate**, vuelve a poner la carta en tu **mano activa**.

**Ejemplo:** Has jugado la carta de **combate** “**ESQUIVA**” este turno, pero nadie te ha atacado. Al final del turno de **combate**, vuelve a colocar la carta “**ESQUIVA**” en tu mano activa.

**Nota:** No puedes dividir tu **Movimiento** antes y después de tu acción. No tienes que realizar cada **acción de combate** en cada **turno activo** (lo que te permite no hacer nada si lo deseas).

**Ejemplo 1:** Estás a 3 **HEX** de un **PNJ**. Te acercas al objetivo para atacarlo. Tu personaje tiene una habilidad de **ATLETISMO** de 2. Te acercas 3 **HEX** al **PNJ**. Entonces decides utilizar tu carta de **combate** “**PUNETAZO**”. Podrías usar la **Sangre**, pero decides no hacerlo, terminando así tu **turno activo**.

**Ejemplo 2:** Decides usar la **Sangre** para **REPARAR DAÑO** que recibiste el turno anterior. A continuación, eliges utilizar tu carta de **combate** “**UPPERCUT**” contra un **PNJ**. Tiras los dados, pero no obtienes éxitos. También utilizas un punto de **Voluntad** para volver a tirar los tres dados negros. Obtienes 2 éxitos, con lo que tu **Ataque** tiene éxito. Finalmente, decides alejarte del **PNJ**.

**Ejemplo 3:** Decides no hacer nada este turno.

## Cómo atacar

1. Cuando juegues una carta de **Ataque** o **Mixta** (como **Ataque**), empieza por contar los éxitos automáticos de tus puntos de habilidad. Es la misma habilidad que estás usando para **Atacar**.

**Nota:** Las cartas de **PELEA** dependen de la habilidad **PELEA**, las cartas de **ARMAS** dependen de la habilidad **ARMAS**, etc.

2. A continuación, tira tantos dados como tu **atributo FÍSICO** más los dados adicionales que añada la carta que has usado.
3. Suma los éxitos automáticos de tu **habilidad** al número de éxitos que has obtenido de tu tirada de dados. Éste es el valor de **Daño** de tu **Ataque**.
4. Resta la **Resistencia** de tu objetivo (modificada por su carta de combate) de tu valor de **Daño**. El valor resultante es el **Daño** final que infliges a tu objetivo.

**Nota:** Un jugador debe revelar brevemente la carta de **combate** de un **PNJ** para ver si una carta defensiva puede cambiar el resultado final del **Daño**. Cuando un **PNJ** gana una bonificación de **RESISTENCIA** debido a una carta de combate, esa bonificación permanece hasta el final del turno.

**Ejemplo:** El **PNJ** "VIEJO VAGABUNDO" es atacado por el jugador 1. Al voltear la carta de **combate** del **PNJ**, el jugador 1 ve que el **PNJ** está usando la carta de **combate** "GUARDIA". La carta de **combate** "GUARDIA" otorga al **PNJ** un +1 a su **Resistencia**. El ataque del jugador 1 se reduce por la **Resistencia** del **PNJ** + la bonificación de su carta de **combate**. Cuando el jugador 2 **ataca** al **PNJ**, la bonificación obtenida por la carta de **combate** "GUARDIA" permanece también contra este **Ataque**. Cuando el turno termina, el bono es eliminado.

Sigue esta fórmula para determinar el **Daño** causado a un **PNJ**:

**Daño** = (Éxitos obtenidos\* + Éxitos automáticos de la **habilidad**) - (**RESISTENCIA** del **PNJ** + bono de la carta de **combate**)

\*Atributo físico + bono de dados de la carta de **combate**

5. Coloca la(s) carta(s) de **Ataque** o **Mixta** usada(s) en los descartes.

También podéis recuperar todas las cartas de **combate** descartadas gastando 1 punto de **Voluntad**, independientemente de cuántas cartas se hayan descartado. Esto puede hacerse en cualquier momento durante la secuencia de **combate**. Cuando no te quede ninguna carta en tu **mano activa**, recupera todas las cartas descartadas sin gastar **Voluntad**.

**Ejemplo:** Has jugado la carta "MORDISCO" durante tu último **turno activo** y la carta "GANCHO" durante este turno. Quieres recuperarlas antes del próximo turno de **combate** para poder usar "MORDISCO" de nuevo. Para ello, gastas 1 punto de **Voluntad** y recuperas todas tus cartas descartadas.

## Cómo defenderse

1. Cuando juegues una carta de **Ataque** o **Mixta** (como **Defensa**), empieza por contar los éxitos automáticos de tus puntos de **habilidad**. Es la misma **habilidad** mencionada en la carta.
2. A continuación, tira tantos dados como tu **atributo FÍSICO** más los dados de bono de la carta que has usado.
3. Suma los éxitos automáticos de tu **habilidad** al número de éxitos que has obtenido de tu tirada de dados. Esta es la cantidad de fichas de **RESISTENCIA** que ganas.
4. Puedes gastar fichas de **RESISTENCIA** para reducir el **Daño** recibido. Por cada ficha de **RESISTENCIA** gastada, evita 1 **Daño**.

**Nota:** Puedes usar cartas de **Defensa** para defenderte de ataques a distancia aunque dichos ataques se originen fuera de tu **Línea de Visión**.

5. Al final del turno de **combate**, si te quedan fichas de **Resistencia**, descártalas todas las restantes y gana un +1 a la **Iniciativa** para el siguiente turno de **combate**. La bonificación es siempre de +1, sin importar cuántas fichas hayas descartado.

**Nota:** Puedes elegir no usar todas tus fichas de **Resistencia**, e incluso conservar algunas hasta el final del turno para ganar un +1 a **Iniciativa**.

## Turno activo de los PNJs

En el **turno activo** de un **PNJ**, revela la carta de **combate** del **PNJ** y resuelve el **Ataque**. Los **PNJs** siempre asignarán su objetivo según el **objetivo** de su tarjeta de **estado**, a menos que la carta de **combate** indique específicamente lo contrario.

Un **PNJ** solo puede moverse para alcanzar su objetivo. El **PNJ** se moverá antes de intentar **Atacar** y utilizará el camino más rápido. Si el **PNJ** no puede alcanzar a su objetivo, descartará su carta de **combate** para ganar +2 **Movimiento** e intentar alcanzarlo.

**Nota:** Cuando se **ataca** a un **PNJ**, el jugador debe girar la carta de **combate** del **PNJ** para ver si es una carta de **Defensa** o no. Si es una carta de **Defensa**, el **PNJ** la utiliza inmediatamente.

Luego, descarta la carta de **combate** y colócala en los descartes de **combate** del **PNJ**. Una vez que el **PNJ** haya jugado todas sus cartas de **combate**, baraja las cartas descartadas para formar un nuevo mazo.

Si una carta de **combate** del **PNJ** aumenta su **Resistencia**, la bonificación se mantiene hasta el final del turno.

## Como atacan los PNJs

1. Cuando un **PNJ** juega una carta de **Ataque** o una carta **ESPECIAL** (como **Ataque**), cuenta su **Daño** sumando su atributo de **Ataque** al bono de la carta.
2. Si el jugador objetivo utiliza una carta de **Defensa**, consulta la sección "Cómo defenderse" anterior para calcular la **RESISTENCIA** de ese jugador.

Si el jugador objetivo no ha jugado una carta de **Defensa**, recibe todo el **Daño** (calculado en el paso 1).

Sigue esta fórmula para determinar el **Daño** hecho por un **PNJ**:

**Daño** = (nivel de **Ataque** + bono de la Carta de **combate**) - (fichas de **RESISTENCIA** usadas por el jugador)

3. Coloca la carta de **combate** usada en los descartes del **PNJ**. Los **PNJs** recuperan sus cartas de **combate** solo cuando se han quedado sin cartas en su mazo de **combate**.

## Cómo se defienden los PNJs

**Nota:** Los **PNJ** siempre aplican su **Resistencia** de base contra todos los ataques, incluso si no jugaron una carta de **Defensa**.

1. Cuando un **PNJ** juega una carta de **Defensa**, cuenta su **Resistencia** sumando su atributo de **Resistencia** al bono de la carta.
2. Reduce el **Daño** recibido por el **PNJ** en una cantidad igual a su **Resistencia**. Esta **RESISTENCIA** se aplica a todos los ataques realizados contra el **PNJ** en este **turno**.

Sigue esta fórmula para determinar el **Daño** recibido por un **PNJ**:

3. **Daño** recibido = (Éxitos del jugador\* + Éxitos automáticos de **habilidad**) - (**Resistencia** del **PNJ** + bono de la carta de **combate**)

\*Atributo **FÍSICO** + bono del dado de la carta de **combate**

4. Coloca la carta de **combate** usada en los descartes del **PNJ**. Los **PNJs** recuperan sus cartas de **combate** solo cuando se han quedado sin cartas en su mazo de **combate**.
5. Si el contador de **Daño** del **PNJ** llega a 0, retira su figura del tablero.



# ALIADOS E INVOCACIONES

Los **Aliados** y las **Invocaciones** pretenden ayudar a los jugadores en su misión. Siguen las mismas reglas que los **PNJs en combate (Movimiento, Ataque, RESISTENCIA, ESPECIAL, Iniciativa)**. Los **Aliados** que conceden una bonificación pasiva a otros jugadores siguen concediendo su bonificación en **combate** mientras no estén en letargo.

Las invocaciones son más débiles que los **Aliados** y no tienen mazo de **combate**, pero son ideales para desviar **Ataques de la coterie**.

¡Las **Invocaciones** pueden decantar el **combate** a tu favor!

## Turno activo de los Aliados

En el **turno activo** de un **Aliado**, revela la carta de **combate** del **Aliado** y resuelve el **Ataque**. Los **Aliados** siempre asignarán su objetivo según el **objetivo** de su tarjeta de estado, a menos que la carta de **combate** indique específicamente lo contrario.

Un **Aliado** solo puede moverse para alcanzar su objetivo. El **Aliado** se moverá antes de intentar **Atacar**. Si el no puede alcanzar su objetivo, descarta su carta de **combate** para ganar +2 de **Movimiento** durante su **turno activo** y se mueve hacia su objetivo.

A continuación, descarta la carta de **combate** y colocala en los descartes de **combate** del **Aliado**. Cuando el **Aliado** haya jugado todas sus cartas de **combate**, baraja las cartas descartadas para formar un nuevo mazo.

Si una carta de **combate** de **Aliado** aumenta su **Resistencia**, la bonificación se mantiene hasta el final del turno.

## Cómo atacan los Aliados

1. Cuando un **Aliado** juega una carta de **Ataque** o una carta **ESPECIAL** (como **Ataque**), cuenta su **Daño** sumando su **atributo de Ataque** al bono de la carta.
2. Si el **PNJ** objetivo utiliza una carta de **Defensa**, consulta la sección “Cómo se defienden los **PNJs**” para calcular la **RESISTENCIA** de ese **PNJ**. Si el **PNJ** objetivo aún no ha jugado, dale la vuelta a su carta brevemente para revelar si está usando una carta de **Defensa**.
3. Sigue esta fórmula para determinar el **Daño** hecho por un **Aliado**:
4.  $\text{Daño} = (\text{nivel de ataque del Aliado} + \text{bono de la carta de combate}) - (\text{nivel de RESISTENCIA del PNJ} + \text{bono de la carta de combate del PNJ})$
5. Deja la carta de **combate** usada en los descartes de **Aliado**. Los **Aliados** recuperan sus cartas de **combate** solo cuando se han quedado sin cartas en su mazo de **combate**.

## Cómo se defienden los Aliados

1. Cuando un **Aliado** juega una carta de **Defensa**, cuenta su **Resistencia** sumando su **atributo de Resistencia** al bono de la carta.
2. Reduce el **Daño** recibido por el **Aliado** en una cantidad igual a su **Resistencia**. Esta **Resistencia** se aplica a todos los ataques realizados contra el **Aliado** en este **turno**.

Sigue esta fórmula para determinar el **Daño** recibido por un **Aliado**:

$\text{Daño recibido} = (\text{Ataque del PNJ} + \text{bono de la carta de combate del PNJ}) - (\text{Resistencia del Aliado} + \text{bono de la carta de combate del Aliado})$

3. Coloca la carta de **combate** usada en los descartes del **Aliado**. Los **Aliados** recuperan sus cartas de **combate** solo cuando se han quedado sin cartas en su mazo de **combate**.

## Invocaciones

Cuando una invocación entre en **combate**, añádela al contador de **iniciativa** como si fuera un **PNJ** y coloca su ficha en un **HEX** adyacente al invocador. Una **invocación** no puede jugar su turno en la ronda en la que entra en juego.

Las **invocaciones** funcionan igual que los **Aliados**, excepto por el hecho de que no tienen mazo de **combate**. Consulta el **Ataque** de una **invocación** para saber cuánto **Daño** infligirá a un **PNJ** enemigo. Las **invocaciones** no se defienden y solo utilizan su **Resistencia** cuando reciben **Daño**. A diferencia de los **Aliados** y **PNJs**, no tienen tarjeta de **estado** ni mazo de **combate**. Cuando una **invocación** muere, retira su ficha del tablero. Puedes volver a invocarlos en tu siguiente **turno activo**.

Las **Invocaciones** tienen un **Movimiento de 3**.

## Brazos de Ahriman

Los Brazos de Ahriman son un tipo especial de **Invocación**. No pueden ser objetivo de personajes (jugadores, Aliados o **PNJs**), y tampoco pueden moverse.

Estos son algunos ejemplos de fichas de **invocación**:



# JEFES EN COMBATE

Los **Jefes** son tipos especiales de PNJ que solo se encuentran en **combate**. Los **Jefes** se identifican en su **tarjeta de estado** mediante la etiqueta **JEFE**.

## MAZO DE COMBATE DEL JEFE

Al comenzar el **combate** con un **Jefe**, baraja las cartas de **Jefe** compartidas con las cartas de **combate** de ese **Jefe** específico para crear un nuevo mazo. El **Jefe** utilizará las cartas de **combate** de ese nuevo mazo a lo largo de la secuencia de **combate**. Las cartas de **Jefe** compartidas constan de 3 cartas **ESPECIAL 1** y 3 **ESPECIAL 2**. Las cartas de **combate** personales del **Jefe** suelen ser 4, pero pueden variar.

Al final de la secuencia de **combate**, separa las cartas para que las cartas de **Jefe** compartidas estén listas para el siguiente **Jefe**. Los **Jefes** son inmunes a ciertos fichas de **efecto**. El libretto de Capítulo detallará a qué fichas de **efecto** es inmune cada **Jefe**.

## INMUNIDADES DE JEFE

Los **Jefes** no se ven afectados por las fichas de **ATURDIMIENTO**.

## FASES

La mayoría de los **Jefes** tienen 2 **Fases**. Su **Ataque**, **Resistencia** y **Ataques Especiales** pueden variar de una **Fase** a otra. Cada lado de su **tarjeta de estado de Jefe** muestra una **Fase** diferente. Al comenzar el **combate** con un **jefe** con 2 **Fases**, coloca su **tarjeta de estado** con su "Fase 1" boca arriba.

Cuando se reduzca a 0 el **contador de Daño** de la primera **Fase** de un **Jefe**, leed la página de **Evento** que aparece al final del contador (donde normalmente estaría el símbolo de una calavera). El **Jefe** es derrotado cuando reduces el contador de **Daño** de su segunda fase a 0.

## PASIVAS

Algunos **Jefes** tienen una **habilidad PASIVA** en su **tarjeta de estado**. Funcionan de forma similar al **efecto PASIVO** de un **Aliado de coterie**. La **PASIVA** de un **Jefe** permanece activa hasta que el **Jefe** es derrotado.



# MODO SIGILO

Durante la secuencia **principal**, los personajes pueden intentar moverse por una zona de forma discreta y sin ser vistos.

En el juego este proceso se denomina “**modo SIGILO**”. Cuando estás en **modo SIGILO** y comienzas una secuencia de **combate**, obtienes una bonificación a tu **Iniciativa** (ver página 44).

## LÍNEA DE VISIÓN

Cada **PNJ** tiene una **Línea de Visión**, el área dentro de la cual pueden ver a los demás. La **Línea de Visión** por defecto es siempre un triángulo de 3 **HEX** que se extiende en la dirección a la que están mirando.

El valor de la **Línea de Visión** de un **PNJ** se indica en su tarjeta de **estado**. Si un **PNJ** no tiene tarjeta de **estado**, su **Línea de Visión** es 3.

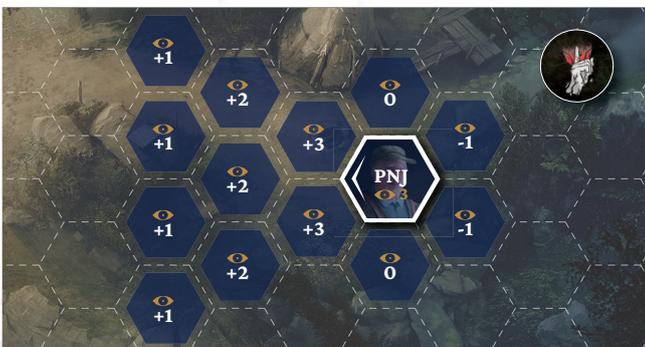


La **Línea de Visión** de un **PNJ** se abarca un número de **HEX** igual al valor de la **Línea de Visión** del **PNJ**, no atraviesa paredes, personajes o **PNJs**.

**Nota:** La dirección en la que mira un **PNJ** se indica con la flecha de su base.

Además de este triángulo, la **Línea de Visión** del **PNJ** se extiende a todos los **HEX** adyacentes a su alrededor.

Dentro de esta zona, un **PNJ** queda oculto de la **Línea de Visión** de un personaje si, al trazar una línea recta desde el centro del **HEX** en el que se encuentra el **PNJ** hasta el centro del **HEX** en el que se encuentra el personaje, la línea cruza un muro, una ficha de **terreno difícil**, una ficha de **área de investigación**, una ficha de **acción**, otro **PNJ**, otro personaje, un **Aliado** o una **invocación**. Un personaje se oculta de la **Línea de Visión** de un **PNJ** de la misma manera.



## TIRADA DE SIGILO

Primero debes declarar el modo **SIGILO** mientras te encuentras fuera de la **Línea de Visión** de los **PNJs** presentes en el tablero. A continuación debes intentar moverte discretamente a través de la **Línea de Visión** del **PNJ** de tu elección. Cuando entres en la **Línea de Visión** de un **PNJ**, debes realizar una tirada de **SIGILO**.

Una tirada de **SIGILO** es una tirada de habilidad de **SIGILO (FÍSICO + SIGILO)**. Esto te dará el valor de **SIGILO** del personaje. Para evitar que te detecten, tu valor de **SIGILO** debe igualar o superar el valor de **Línea de Visión** del **PNJ** + modificador de proximidad. Esta es la **DIFICULTAD** de la tirada de **SIGILO**.

Cuando te muevas a través de la **Línea de Visión** de un **PNJ**, primero ejecuta tu movimiento, y entonces realiza la tirada de **SIGILO** contra la **DIFICULTAD** más alta presente en el camino recorrido por tu personaje. De igual forma, si un **PNJ** se mueve de forma que al terminar su movimiento te encuentres en su **Línea de Visión** deberás realizar una tirada de **SIGILO** para evitar que te detecten, siempre y cuando hubieras declarado el modo **SIGILO** con anterioridad.

Si pasas la tirada de **SIGILO**, el **PNJ** no te detecta. Si fallas, te ha detectado. En este caso ocurre una de las siguientes opciones:

- Si el **PNJ** tiene tarjeta de estado y actitud **agresiva**, el combate comienza inmediatamente y el **PNJ** recibe un **+1 a su Iniciativa**.
- Si el **PNJ** tiene tarjeta de estado y actitud **neutral**, el **PNJ** gana **+1 ficha de Resistencia** (en caso de que comience un combate más tarde).
- Si el **PNJ** **no tiene** tarjeta de estado, simplemente **pierdes** tu ficha de **SIGILO**.

**Nota:** En caso de fracaso contra un **PNJ neutral** o un **PNJ sin tarjeta de estado**, puedes intentar entrar de nuevo en **modo SIGILO** si sales de su **Línea de Visión**.

## Modificador de proximidad:

Cuanto más cerca esté un personaje en **modo SIGILO** de un **PNJ**, más posibilidades tendrá de ser detectado. El **modificador de proximidad** es determinado por el valor de **Línea de Visión** del **PNJ**. El **HEX** más cercano al **PNJ** tiene un **modificador de proximidad** igual a su valor de **Línea de Visión**. El **modificador** se reduce en uno a medida que aumenta la distancia de **Línea de Visión**. Estos **HEX** se distribuyen en un triángulo desde el frontal del **PNJ**.

Los **HEX** de cada lado de un **PNJ** tienen un modificador de **+0**, y los de la retaguardia de un **PNJ** tienen un modificador de **-1**.

**Ejemplo:** Si el **PNJ** tiene una **Línea de Visión** de 4, los **HEX** adyacentes a donde está mirando tienen un **modificador de proximidad** de +4, los siguientes un +3, los siguientes un +2, y los más lejanos un +1.

Si inicias un **combate** en **modo SIGILO**, ganas +2 a **Iniciativa**.

Debes hacer un chequeo de sigilo por cada **PNJ** en cuya línea de visión te encuentres o te muevas durante este asalto.

## FICHA DE SIGILO

Cuando entres en modo **SIGILO**, coloca una ficha de **SIGILO** en tu tarjeta de personaje. Mientras tu personaje esté en modo **SIGILO**, manténla ahí. Cuando te detecten, descarta tu ficha de **SIGILO**.

Cuando comienza el **combate**, los personajes dejan de estar automáticamente en **modo SIGILO**.

Retira la ficha. No puedes entrar en modo **SIGILO** durante una secuencia de **combate**.

Cuando se inicia un **diálogo** o una **investigación**, los personajes dejan automáticamente de estar en modo **SIGILO**. Retira la ficha. No se puede entrar en modo **SIGILO** durante un **diálogo** o una secuencia de **investigación**.

**Nota:** Para entrar en modo **SIGILO** debes estar fuera de la **Línea de Visión** de cualquier **PNJ**.

# EJEMPLOS DE SIGILO

Un PNJ agresivo  con una **Línea de Visión**  de 3 está en un HEX.

## Ejemplo #1:

Tu personaje ha entrado en modo **SIGILO** y está intentando atravesar la **Línea de Visión** del PNJ.

Para no ser detectado, debes realizar una **tirada de SIGILO**. La **Línea de Visión** del PNJ es 3. El **modificador de proximidad** del HEX que estás cruzando es "+1". Debes hacer una **tirada de FÍSICO + SIGILO** con una **DIFICULTAD** de 4 (lo que significa que se necesitan cuatro éxitos para superar la **tirada de habilidad**).



## Ejemplo #2:

Tu personaje está intentando moverse 2 HEX a través de la **Línea de Visión** del PNJ.

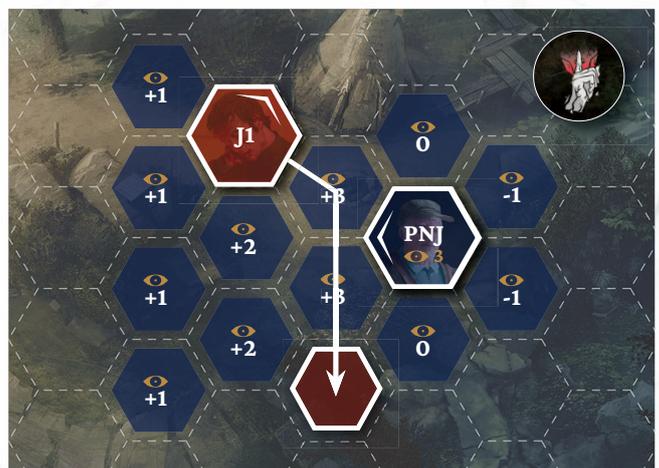
Para no ser detectado, debes realizar una **tirada de SIGILO**. La **Línea de Visión** del PNJ es 4. El **modificador de proximidad** más alto que encuentras es "+2". Debes hacer una **tirada de FÍSICO + SIGILO** con una **DIFICULTAD** de 6 (lo que significa que se necesitan 6 éxitos para superar la **tirada de habilidad**).



## Ejemplo #3:

Tu personaje ha tenido éxito en su anterior **tirada de SIGILO** y se ha detenido dentro de la **Línea de Visión** del PNJ. Decides salir de la **Línea de Visión** del PNJ cruzando los dos HEX más cercanos al PNJ.

Para no ser detectado, debes hacer otra **tirada de SIGILO**. La **Línea de Visión** del PNJ es de 3. El **modificador de proximidad** con el que te encuentras es "+3". Debes hacer una **tirada de FÍSICO + SIGILO** con una **DIFICULTAD** de 6 (lo que significa que se necesitan seis éxitos para superar la **tirada de habilidad**).



### Ejemplo #4:

Tu personaje se mueve por la **Línea de Visión lateral** del PNJ.

Para no ser detectado, debes realizar una **tirada de SIGILO**. La **Línea de Visión** del PNJ es de 3, pero el **modificador de proximidad** no se aplica aquí. Debes hacer una **tirada de FÍSICO + SIGILO** con una **DIFICULTAD** de 3 (solo valor de la **Línea de Visión**).



### Ejemplo #5:

Tu personaje se mueve a través de la **Línea de Visión** de dos PNJs.

Para no ser detectado, debes realizar 2 **tiradas de SIGILO**, una por cada PNJ. La **Línea de Visión** de ambos PNJs es 3. El **modificador de proximidad** que encuentras para el primer PNJ es "+2", y el **modificador** para el segundo PNJ es "+1".

Debes hacer una **tirada de FÍSICO + SIGILO** con una **DIFICULTAD** de 5 cuando cruces la **Línea de Visión** del primer PNJ y una **tirada de FÍSICO + SIGILO** con una **DIFICULTAD** de 4 para el segundo PNJ. (Lo que significa que se necesitan cinco éxitos para superar la primera **tirada de habilidad**, y 4 éxitos para la segunda).

Si fallas alguna de las dos tiradas, el PNJ cuya **Línea de Visión** estés cruzando reaccionará según su actitud (un PNJ **agresivo** comenzará el **combate** con un +1 a su **Iniciativa**, mientras que un PNJ **neutral** ganará una Ficha de **Resistencia** de +1 pero no comenzará el **combate** a menos que lo ataques primero).

**Nota:** Completa tu **Movimiento** antes de que comience el **combate** si te ven.





# GLOSARIO

**Abrazo:**

El acto de transformar a un mortal en un vampiro. El Abrazo requiere que el vampiro drene a su víctima y luego reemplace la sangre de esa víctima con un poco de la suya propia.

**Actitud:**

Comportamiento general de un PNJ hacia los personajes.

**Aliado:**

Un PNJ que está del lado de los personajes y que les ayudará en caso de pelea. Los aliados se dividen en dos categorías: los que permanecen solo durante un capítulo y los que permanecen durante toda la historia.

**Alimentación:**

El acto en el juego de disminuir el Hambre de uno al drenar la sangre de un PNJ presa, o a través de la carta de combate Mordisco.

**Anarquista:**

Un vampiro que se opone a la tiranía de los ancianos y se ha situado fuera de la sociedad secreta de la Camarilla.

**Antiguo:**

Un vampiro que ha experimentado al menos dos o más siglos de no vida.

**Arrebato de Sangre:**

El acto de utilizar la Sangre vampírica para aumentar las capacidades de un vampiro.

**Atributo:**

Indicador general del potencial de un personaje en un área (física, social o mental). En el juego, cada nivel de atributo se convierte en un dado que el jugador debe lanzar durante las tiradas de habilidad.

**Beso:**

Beber sangre, especialmente de un mortal. El Beso provoca sensaciones de éxtasis en quien lo recibe.

**Bestia, La:**

Las pulsiones e impulsos incipientes que amenazan con convertir a un vampiro en un monstruo descerebrado y voraz.

**Bono de ataque:**

Cuando se ataca a un PNJ por detrás (en la dirección opuesta a la flecha de la figura), se añade +1 al daño total infligido, antes de aplicar la Resistencia.

**Brazos de Ahriman:**

Zarcillos sombríos que son creados y controlados por ciertos vampiros mediante el uso de la Disciplina del Olvido.

**Caitiff:**

Un vampiro de clan desconocido, o de ningún clan.

**Camarilla, La:**

Una secta de vampiros dedicada principalmente a mantener las Tradiciones, en particular la de la Mascarada.

**Capítulo:**

Una experiencia de juego que cuenta con una narrativa. Cada capítulo está conectado a otro, formando la historia principal de Vampire The Mascarada - CHAPTERS.

**Carta de ataque:**

Carta de combate que añade una bonificación a la tirada de un personaje hecha para herir a un oponente.

**Carta de Defensa:**

Carta de combate que añade una bonificación a la tirada de un personaje hecha para defenderse del daño

**Carta de efecto:**

Carta que lleva modificadores a un atributo, habilidad u otro aspecto del personaje.

**Carta de Humanidad:**

Cartas que sirven para conocer la Humanidad restante de un personaje. Cada carta lleva la cantidad actual, así como los bonos o penalizaciones asociadas a ella.

**Carta de Objeto:**

Tarjeta que detalla los efectos y el modo de uso de un objeto que se encuentra en el juego.

**Carta de Poder de Disciplina:**

Carta en la que se detalla un poder vampírico específico.

**Carta mixta:**

Carta de combate que añade una bonificación a la tirada de un personaje realizada para herir a un oponente en combate o para evitar que lo hiera.

**Caza de sangre:**

Un castigo que condena a un vampiro a la muerte final por los colmillos de sus compañeros.

**Chequeo de Enardecimiento:**

Tira un solo dado para determinar si el Hambre de un personaje aumenta o no.

**Chiquillo:**

Un vampiro creado a través del Abrazo - el chiquillo es la progenie de su sire. Este término se utiliza a menudo de forma despectiva, indicando inexperiencia.

**Clan:**

Un grupo de vampiros que comparten características comunes transmitidas por la Sangre. Hay 13 clanes conocidos.

**Contador de Daño:**

Se encuentra en los tableros de personajes y en las tarjetas de estado de los PNJ. Se utiliza para determinar lo cerca del letargo que está un personaje y lo cerca de la derrota que está un PNJ.

**Contador de Iniciativa:**

Componente del juego que registra el orden de actuación de los jugadores y PNJs durante el combate.

**Contador principal:**

Componente del juego utilizado para llevar la cuenta del número de Rupturas de la Mascarada causadas por los personajes, las Rondas transcurridas desde un evento (a menudo el comienzo de un capítulo), o la llegada de las autoridades. El contador también contiene el nivel de estatus actual de los personajes.

**Coterie:**

Un pequeño grupo de Vástagos, unidos por la necesidad de apoyo y a veces por intereses comunes.

**Diablerie:**

El consumo de la Sangre de otro Vástago, hasta el punto de la muerte final de la víctima. Los Vástagos pueden ganar un tremendo poder a través de esta aborrecible práctica.

**Dificultad:**

El número de éxitos que debe obtener un personaje para tener éxito en una tirada de habilidad.

**Disciplina:**

Un grupo de poderes vampíricos relacionados. Cada nivel de una Disciplina desbloquea nuevas cartas de poder de Disciplina para el personaje.

**Domitor:**

El amo de un ghoul; el que le da su Sangre y sus órdenes.

**Elíseo:**

Un lugar donde los vampiros pueden reunirse sin temor a sufrir Daño. Las funciones de la corte en el Elíseo se mantienen estrictamente apartadas de los mortales y rodeadas de secreto, pero el propio edificio del Elíseo puede ser un museo público, una galería o un club.

**Estatus:**

Se utiliza para representar la buena acogida y percepción de los personajes en la sociedad vampírica.

**Eventos de Caza:**

Mini evento que tiene lugar entre capítulos de la historia principal durante el cual los personajes pueden cazar a un mortal y obtener recompensas.

**Fase de Jefe:**

Parte de una secuencia de combate contra un enemigo tipo jefe. Cada fase trae consigo retos adicionales.

**Favores:**

La obtención de favores intangibles entre los vampiros. Se utiliza como moneda de cambio y como influencia.

**Hoja de Personaje:**

Una hoja de papel que contiene el nombre del personaje, el clan, el defecto, los atributos, las habilidades, las Disciplinas y la experiencia. También contiene una referencia para gastar experiencia.

**Figura:**

Ilustración de cartón de un PNJ sujeta a una base de plástico.

**Frenesí:**

El acto de perder el autocontrol y abandonarse a la Bestia.

**Ganado:**

Un término para los mortales, en gran medida despectivo. La frase "Vástagos y Ganado" se refiere al mundo en general; a todo.

**Generación:**

El número de "pasos" entre un vampiro y el mítico Caín, el primer vampiro; lo lejos que desciende de él un determinado vampiro.

# GLOSARIO

## Ghoul:

Un siervo creado al dar un poco de vitae vampírica a un mortal sin drenarle la sangre primero (lo que crearía un vampiro en su lugar).

## Habilidad:

Un área de aptitud que el personaje posee. En el juego, cada nivel de una aptitud concede 1 éxito automático en las tiradas de habilidad.

## Hambre:

El impulso de alimentarse. Para los vampiros, el Hambre sustituye a todas las demás pulsiones con su propia y poderosa llamada. En el juego, el Hambre representa el número de veces que puedes fallar un CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO antes de sucumbir al frenesí y ser eliminado del capítulo. Se registra en la tarjeta de personaje.

## HEX:

Espacio hexagonal delimitado en el tablero de juego que puede ser ocupado por un personaje, un PNJ o una ficha.

## Humanidad:

El apego de un vampiro a su vida anterior y a los valores y la moral de la humanidad. Es lo que les separa de las bestias voraces. A medida que su humanidad se desvanece, un vampiro se convierte más en un monstruo que en la persona que solía ser.

## Iniciativa:

La Iniciativa de un personaje se corresponde con el valor de su atributo FÍSICO.

## Invocación:

Un tipo especial de PNJ cuyos atributos están escritos en una pequeña tarjeta en lugar de una tarjeta de estado. Una invocación nunca tira dados, simplemente utiliza los números escritos en la tarjeta cuando es necesario.

## La Segunda Inquisición:

Un nombre colectivo entre los vampiros para los recientes esfuerzos coordinados de las agencias de inteligencia para combatir a los Kindred como si fueran una amenaza terrorista. Pocos agentes individuales comprenden lo que están combatiendo y la colaboración entre agencias, con el nombre en clave de FIRSLIGHT, da una enorme importancia a mantener sus operaciones en secreto y disfrazadas de acción antiterrorista ordinaria.

## Letargo:

Cuando un vampiro queda paralizado debido a la pérdida de Sangre o a una estaca en el corazón. Cuando un personaje entra en Letargo, es eliminado del capítulo actual, puede volver a jugar al principio del siguiente capítulo.

## Línea de Visión:

Área dentro de la cual un PNJ puede detectar a un personaje en Sigilo, o en la que los personajes y PNJs pueden realizar ataques a distancia.

## Lupino:

Un hombre lobo, el enemigo natural y mortal de la raza de los vampiros.

## Mano activa:

Número de cartas de combate que tiene el jugador y que puede utilizar en combate.

## Mascarada:

La costumbre (o Tradición) de ocultar la existencia de los vampiros a la humanidad. Diseñada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de la humanidad, la Mascarada fue adoptada después de que la Inquisición se cobrara la vida de muchos Vástagos.

## Miniatura:

Figura de plástico que representa a un personaje o PNJ.

## Movimiento:

El número de HEX que un personaje puede cruzar en un turno. El nivel de habilidad ATLETISMO +1 de un personaje determina su movimiento por turno.

## Muerte definitiva:

Cuando un vampiro deja de existir, cruzando la línea de la no-muerte a la verdadera muerte.

## Neonato:

Un joven Vástago, recientemente Abrazado, pero más que un novato.

## PNJ presa:

PNJ cuya base es de color rojo y con el que no se suele interactuar durante los capítulos salvo para alimentarse.

## PNJ:

Personaje No Jugador. Denota cualquier ser encontrado en el juego que no es interpretado por un jugador.

## Príncipe:

Un vampiro que ha reclamado una determinada extensión de dominio como propia, generalmente una ciudad, y apoya esa reclamación contra todos los demás. El término puede referirse a un Vástago de cualquier sexo.

## Puntos de experiencia:

Recurso del juego utilizado para aumentar los atributos, habilidades y disciplinas de un personaje.

## Refugio:

El "hogar" o la base de un vampiro, donde se refugia del sol.

## Reparar Daño:

El acto de utilizar la sangre vampírica para reparar las heridas causadas a un vampiro.

## Resistencia:

Atributo del PNJ que indica la cantidad de puntos de Daño que el PNJ puede ignorar en cada ataque realizado contra él.

## Sabbat:

Una secta de vampiros que rechaza la humanidad, abrazando su naturaleza monstruosa. Se cree que actualmente están inmersos en la Guerra de la Gehena, habiendo abandonado o sido expulsados de sus posesiones en el Oeste.

## Sangre débil:

Un vampiro de la 14ª o 15ª generación (y posiblemente superior) que no experimenta la maldición de Caín del mismo modo que otros Vástagos.

## Sangre, La:

La Sangre sobrenatural y parcialmente inteligente de un vampiro, a diferencia de la sangre mortal o animal.

## Secta:

Un grupo de vampiros supuestamente unidos bajo una filosofía común. Las dos sectas más conocidas que actualmente pueblan la noche son la Camarilla y el Movimiento Anarquista.

## Secuencia de diálogo:

Momento del juego en el que uno o varios personajes hablan con los PNJs. Los distintos diálogos se pueden encontrar en el libreto del capítulo, en la sección Diálogo.

## Secuencia de Investigación:

Momento del juego en el que uno o varios personajes interactúan con un área de investigación. Las diversas investigaciones se pueden encontrar en el libreto de Capítulo, en la sección Investigación.

## Sire:

El engendrador de un vampiro; el Vástago que lo creó.

## Tarjeta de Estado:

Equivalente a la tarjeta de personaje, pero utilizado por los PNJs

## Tarjeta de personaje:

Componente del juego sobre el que se hace un seguimiento del Hambre, la Voluntad y el Daño. La hoja de personaje va en el tablero de personaje.

## Tirada de habilidad:

Evento en el juego que requiere una tirada para determinar éxito o fracaso.

## Ficha de acción:

Ficha genérico que representa un objeto o área con la que un personaje puede interactuar.

## Ficha de Área de Investigación:

Ficha genérico que representa un objeto o área que un personaje puede investigar. Las fichas de investigación están vinculados a una página del libreto de Capítulo.

## Ficha:

Pieza de cartón de forma redonda, cuadrada o hexagonal con una imagen de lo que representa la ficha. Véase la página 29.

## Tradiciones:

El conjunto de leyes que rigen a los vampiros en las ciudades controladas por la Camarilla. Los Anarquistas rara vez las respetan, salvo la Mascarada.

## Usar la Sangre:

Término general para un grupo de acciones del juego que dependen de la sangre vampírica para funcionar.

## Vástago:

El término con el que la Camarilla designa a los vampiros en su conjunto, o a un solo vampiro. Según los rumores, este término surgió en el siglo XV o XVI, tras la Revuelta Anarquista.

# INDEX

## ACCIÓN

Combate..... P.46  
Ficha ..... P.29

**ACTITUD** ..... P.27, 50

## ACTIVO/A

Mano..... P.21, 44  
Turno ..... P.46

## ALIADO

En Combate..... P.47-48  
Mazo de Combate..... P.27-28, 48  
Tarjeta de Estado ..... P.28, 48

**ALIMENTARSE** ..... P.36

Evento de Caza ..... P.24

## ATAQUE

Aliado, PNJ, Jugador ..... P.47, 48

**ATRIBUTO** ..... P.19

**CAPÍTULO** ..... P.10, 25-26, 38-39

## CARTAS

Disciplina..... P.21  
Efecto..... P.30, 31  
Humanidad ..... P.20  
Iconos de las Cartas de Combate ..... P.45  
Mixta..... P.45  
Objeto ..... P.23, 35  
Tarjeta de Estado ..... P.27, 28, 48

**CHEQUEO DE ENARDECIMIENTO**..... P.35

**CONJETURA** ..... P.42

## CONTADOR

Hambre ..... P.18  
Principal..... P.31  
Rondas..... P.32

## DAÑO

Contador..... P.18  
Infligir, Recibir..... P.47  
Reparar..... P.36

**DEDUCCIÓN FINAL** ..... P.43

## DEFENSA

Aliado, PNJ, Jugador ..... P.47, 48

**DISCIPLINA** ..... P.19-21

## EFFECTO

Carta, Ficha ..... P.30, 31

**ESTATUS** ..... P.31

**FATIGA**..... P.35

**FAVOR** ..... P.22, 23

## FICHA

Acción..... P.29  
Área de Investigación..... P.29  
Brazos de Ahriman ..... P.29  
Efecto..... P.30, 31  
Éxito en Investigación ..... P.30, 43  
Fuego ..... P.29  
Pista ..... P.30, 42  
Terreno Difícil..... P.29

**FIGURA DE PNJ** ..... P.28

**FRENESÍ**..... P.35

**HABILIDAD**..... P.19

Tirada ..... P.19, 34

**HOJA DE PERSONAJE** ..... P.19

**INICIATIVA** ..... P.33, 44

**INVESTIGACIÓN**..... P.26

**INVOCACIÓN** ..... P.48

**JEFE**..... P.49

Mazo de Combate..... P.28

**LETARGO** ..... P.35

**LÍNEA DE VISIÓN** ..... P.50

## MAZO DE COMBATE

Aliado, PNJ..... P.27  
Base..... P.21  
Jefe..... P.28

**MINIATURA** ..... P.28

**MODIFICADOR DE DIFICULTAD** ..... P.10

## MOVIMIENTO

Empujar, teletransporte..... P.35, 36

**NÚMERO DE JUGADORES**..... P.10

## OBJETO

Carta, Intercambiar ..... P.23, 35

**PNJ** ..... P.27

Defensa ..... P.47, 48

Fuga ..... P.32

Mazo de Combate..... P.27

Presa..... P.31

**POSICIONAMIENTO** ..... P.45

**PRESA (PNJ)** ..... P.31

**PUNTO DE EXPERIENCIA (PX)** ..... P.22

Ficha de Área..... P.29

Ficha de Éxito ..... P.30, 43

Secuencia ..... P.37, 42

**RELOJ DE ARENA** ..... P.33

**REPARAR DAÑO**..... P.36

**RUPTURA DE LA MASCARADA** ..... P.31, 32

## SANGRE

Uso, Arrebato ..... P.36

## SECUENCIA

Combate..... P.37, 44-49

Diálogo..... P.37, 41

**SIGILO** ..... P.50-53

**TERRENO DIFÍCIL** ..... P.29

## TIRADAS

Chequeo de Enardecimiento..... P.35

De Habilidad ..... P.19, 34

**VOLUNTAD**..... P.18

# CREDITOS

## Un juego diseñado y dirigido por

GARY PAITRE y THOMAS FILIPPI

## Diseñadores de juego invitados

BRIAN NEFF  
NOAH COHEN  
JON GILMOUR

## Calidad, balanceo y diseño adicional

GASPARD DAUVILLIER

## Calidad y diseño adicional

LUCAS KOSMALKI  
MELISSA MARCHAND  
HUGO DESHAYES  
GUILLAUME CINTAS

## Ilustraciones principales

MARC SIMONETTI  
SERGEY VASNEV  
DOMINIK MAYER  
RUSLAN IGOREVISH  
ERLING SAEVARSSON  
KIM VAN DEUN  
EMILIS EMKA  
KRZYSZTOF BIENIAWSKI  
CARLA GOMEZ

## Esculpido 3D

BAPTISTE COLLAY  
FRANCESCO ORRÚ  
DAVID ARBERAS  
STEPHANE SIMON

## Ilustraciones adicionales y 3D

YOAN JALLAIS

## Diseñadores principales de la narrativa y la adaptación al francés

SIMON GOUDREAULT  
THOMAS M. FORTIER

## Escritores invitados

MATTHEW DAWKINS  
FABIEN FERNANDEZ  
MAUD MICHEL  
PHILIPPE-ANTOINE MÉNARD  
DEIRDRE DONLON  
MIKE NUDD  
BROOKLYN LUNDBERG

## Escritura adicional

ANGELA GOULENE

## Dirección artística adicional

MARIE-MICHÈLE AYOTTE

## Diseño gráfico e infografía

CLAUDIA Mc ARTHUR

## Diseño gráfico adicional

EMILIE SALLES

## Infografía y preimpresión

PATRICK CHARPENTIER  
CAMILLE COLLAY

## Revisión del reglamento

JOSEPH PILKUS  
ERIN HARPST

## Traducción al francés

VICTOR ACHACHE  
SANDY JULIEN  
JEFFREY CAMPBELL  
VÉRONIQUE STAHN

## Edición en francés

VÉRONIQUE STAHN  
AUDREY DUPLAIN  
JEFFREY CAMPBELL  
GENEVIÈVE BERGERON

## Traducción al alemán

OLIVER HOFFMANN

## Traducción Alemana Adicional

EEVIE DEMIRTEL  
DUSTIN D'ANDREA PIZZICON  
JELENA MAEDLER

## Edición en alemán

DANIEL MAYER  
JULIA BECKER  
HANNAH BROSCHE  
BIRGIT M.ARLT

## Traducción al español

ERNESTO DIEZHANDINO COUCEIRO  
ANDREA ALVARADO PASCUAL

## Traducción adicional al castellano

JEAN-BERNARD MENTOR

## Edición en español

CAROLINA FRAILE JIMÉNEZ  
JUAN CARLOS TREJO FERNÁNDEZ

## Corrección y edición de textos en inglés

MONICA BOGZA  
VÉRONIQUE STAHN  
ERIN HARPST

## Equipo de “Mundo de Tinieblas” en Paradox Interactive

DHAUNAE DE VIR  
MATS KARLÖF  
JASON CARL  
TOMAS ARFERT  
JUSTIN ACHILLI  
SEAN GREANEY  
KARIM MUAMMAR

## Música original

JULIEN COCSET

## Actor de voz

MARK HARRIETHA

## Vídeo animado

ONIRO — GEORGE GEORGEADIS

## Agradecimientos especiales a

Todos los patrocinadores de kickstarter que nos apoyaron pacientemente e hicieron de este proyecto una realidad. Todos los jugadores alfa/beta que nos dieron información valiosa y nos ayudaron a mejorar el juego. Todos los revisores que se tomaron el tiempo de crear en el proyecto. Cedric Conti, Emilie Salles, Ellie & Alice Paitre, Sylvester Nørgaard Thorn, Kebhab, Alessa Malkavian, “La Voix”, Chantal Campagna, Julie Ahern & Robert Geistlinger, Ryan Lumax, Es-Tu Game?, Les Pirates, Yamli & Choub, Cedric Delobelle, Joe Wiggins, Maeghan, Nat & Bob, Quinn & Christian, Le Lycée Van Dongen, Zizou, Billy, Mark Rein-Hagen. Nuestras Ranas: Fro, Guy, Gre, Nouille, Cra, Paud Y (Rip) Didier. A nuestros detractores, por darnos la fuerza para demostrar que están equivocados. Montreal, por inspirarnos a seguir siendo raros.



FLYOS GAMES inc.  
Vampire: The Masquerade — CHAPTERS  
Copyright 2022 © FLYOS GAMES inc.  
Todos los derechos reservados



Paradox Interactive  
Vampire: The Masquerade  
Copyright 2022 © Paradox Interactive  
AB (publ)  
Todos los derechos reservados

## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y EL SENTIDO COMÚN

En Vampire The Masquerade — CHAPTERS, puedes encontrarte con situaciones en las que las reglas del Libro de Reglas contradicen las reglas de ciertos componentes del juego. Puede haber momentos en los que las reglas simplemente no tienen en cuenta tu situación única. En estos momentos, así es como se deben resolver estas situaciones:

- **LO ESPECÍFICO ANTES QUE LO GENERAL:** Las instrucciones de otros componentes del juego siempre sustituyen a las reglas de este libro de reglas. (Reglas específicas > Reglas generales)
- **UTILIZAD EL “SENTIDO COMÚN”™:** En caso de duda, no dudéis en discutir la situación entre vosotros y resolverla de la manera que tenga sentido para la mayoría de los jugadores en la mesa.
- **CONSULTAD LA SABIDURÍA DE LA RED:** Si no consigues una solución satisfactoria a tu situación, no dudes en plantear tus preguntas en [www.vampirethemasquerade-chapters.com](http://www.vampirethemasquerade-chapters.com), donde la red estará encantada de compartir su sabiduría y experiencia.



