



DADOS NORMALES

- = (1-5) Fallo.
- ♣ = (6-9) Éxito.
- ♠ = (10) Éxito, posible victoria crítica (cada par de ♠ cuenta como cuatro éxitos).

DADOS DE ANSIA

- ♣ = Fallo, fallo bestial si se falla la prueba (1).
 - = Fallo (2-5).
 - ♣ = Éxito (6-9).
 - ♠ = Éxito, crítico conflictivo si es parte de una victoria crítica.
- Los dados de ansia nunca pueden volverse a lanzar usando Fuerza de Voluntad.

DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

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

ANTAGONISTAS SENCILLOS

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

COSTES DE RASGOS: EXPERIENCIA

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

PLANTILLAS DE MORTALES

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

OPCIONES DE CRÍTICOS CONFLICTIVOS

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

OPCIONES DE FALLOS BESTIALES

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

COMPULSIONES ALEATORIAS

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

* Repetir la tirada para Caitiff y Sangre Débil.

ALIMENTARSE

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

POTENCIA DE SANGRE

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

GENERACIÓN

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

HUMANIDAD

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

PROVOCACIONES DEL FRENESÍ

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

HUMOR

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

RESONANCIA

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

DAÑAR Y DESTRUIR PIEDRAS DE TOQUE

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

COMBATE A DISTANCIA

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

HERIDAS INCAPACITANTES

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

DAÑO SOCIAL

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

DAÑO DE ARMAS

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

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

ARMADURA

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

TERRITORIO DE CAZA

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

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

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













DADOS NORMALES

● = (1-5) Fallo.

† = (6-9) Éxito.

†† = (10) Éxito, posible victoria crítica

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



DADOS DE ANSIA

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

● = Fallo (2-5).

† = Éxito (6-9).

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

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

DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

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

ANTAGONISTAS SENCILLOS

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

COSTES DE RASGOS: EXPERIENCIA

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

PLANTILLAS DE MORTALES

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

OPCIONES DE CRÍTICOS CONFLICTIVOS

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

OPCIONES DE FALLOS BESTIALES

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

COMPULSIONES ALEATORIAS

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

* Repetir la tirada para Caitiff y Sangre Débil.

ALIMENTARSE

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

GENERACIÓN

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

POTENCIA DE SANGRE

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

HUMANIDAD

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

PERDER LA ÚLTIMA GOTA

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

DAÑAR Y DESTRUIR PIEDRAS DE TOQUE

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

PROVOCACIONES DEL FRENESÍ

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

HUMOR

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

RESONANCIA

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

TEMPERAMENTO ALEATORIO Y RESONANCIA

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

COMBATE A DISTANCIA

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

HERIDAS INCAPACITANTES

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

DAÑO SOCIAL

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

DAÑO DE ARMAS

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

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

ARMADURA

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

TERRITORIO DE CAZA

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