



EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO

VAMPIRO

EDAD OSCURA

ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma	Daño	Ocultación	Fuerza mínima	Notas
Hachas				
Hachuela	Fue + 1L	A	2	Puede lanzarse
Hacha de mano	Fue + 2L	C	3	
Hacha de batalla	Fue + 4L	N	4	A dos manos
Pico	Fue + 2L	N	4	Penetrar armadura: 3
Armas romas				
Porra	Fue + 2B	A	2	
Maza	Fue + 2L	C	3	
Lucero del alba	Fue + 3L	C	3	
Vara	Fue + 3B	N	2	+2 dados a barrido
Martillo de guerra	Fue + 4B	N	4	A dos manos
Armas de filo				
Cuchillo	Fue + 0L	B	1	
Daga	Fue + 1L	A	2	Penetrar armadura: 2
Sable	Fue + 2L	C	3	
Espada ancha	Fue + 2L	N	3	Puede usarse a dos manos, Fue Mín 2, Fue + 3L
Espadón	Fue + 4L	N	4	A dos manos
Armas de asta				
Alabarda	Fue + 4L	N	3	Dificultad +1, a dos manos
Jabalina	Fue + 0L	N	2	
Pica (A caballo)	Fue + 3L	N	3	Penetrar armadura: 3
Horca	Fue + 1L	N	2	Penetrar armadura: 1, a dos manos
Lanza	Fue + 2L	N	2	Penetrar armadura: 2, puede usarse a dos manos, Fue Mín 3, Fue + 3L

pág. 349

DIFICULTADES

3	Trivial, probablemente no valga la pena tirar.
4	Fácil (seguir un rastro claro y reciente).
5	Sencillo (convencer a alguien comprensivo).
6	Estándar (la mayoría de acciones).
7	Desafiante (encontrar algo en poco tiempo).
8	Difícil (convencer a un enemigo).
9	Extremadamente difícil (hacer malabares con armas).

pág. 323

LETARGO

Camino	Duración del Letargo
10	Un día
9	Tres días
8	Una semana
7	Dos semanas
6	Un mes
5	Un año
4	Una década
3	Cinco décadas
2	Un siglo
1	Cinco siglos
0	Un milenio o más

pág. 351

CAZAR

Zona	Dificultad
Barrios marginales / el Circo	4
Barrios de clases bajas	5
Barrio del mercado	6
Barrio de los mercaderes	7
Zonas muy patrulladas	8

pág. 334

ARMAS A DISTANCIA

Armas de proyectil					
Arma	Daño	Alcance	Ocultación	Fue min	Notas
Ballesta	3L	90	C	3	Penetrar armadura: 2
Ballesta pesada	4L	90	N	4	Penetrar armadura: 3
Arco largo	4L	120	N	4	Penetrar armadura: 4
Arco corto	2L	60	C	3	Penetrar armadura: 2
Honda	3C	40	B	2	

Armas arrojadas					
Arma	Daño	Alcance	Ocultación	Fue min	Notas
Daga	Fue + 1L	20	A		
Hachuela	Fue + 1L	20	A	2	+1 dificultad
Jabalina	Fue + 2L	50	N	2	Penetrar armadura: 2
Cuchillo	Fue + 1L	15	B	2	+1 dificultad
Piedra	Fue + 0C	40	B	2	+1 dificultad
Lanza	Fue + 2L	40	N	3	Penetrar armadura: 2

pág. 349

PROEZAS DE FUERZA

Fuerza	Maniobra	Levantamiento (Kg)
1	Lanzar una piedra	20
2	Romper una silla de madera	45
3	Echar abajo una puerta de madera	115
4	Romper un tablón de madera	180
5	Doblar una espada	295
6	Lanzar un poni pequeño	360
7	Lanzar un palafén	410
8	Lanzar un caballo de guerra	455
9	Perforar una pared sencilla de piedra	545
10	Rasgar una puerta reforzada	680
11	Atravesar una puerta altamente reforzada	910
12	Levantar un rastrillo pequeño de castillo	1360
13	Lanzar un carro cargado	1815
14	Lanzar un bote pequeño	2265
15	Levantar un rastrillo grande	2720

pág. 335

GRADOS DE ÉXITO

1 éxito	Marginal; logras lo que te propones, pero a un coste, con posibles consecuencias o imperfecciones.
2 éxitos	Moderado; logras lo que te propones, pero a un cierto coste, o con alguna consecuencia o imperfección.
3 éxitos	Completo; logras lo que te propones dentro de un nivel razonable.
4 éxitos	Excepcional; logras lo que te propones más allá de tus expectativas.
5 éxitos	Fenomenal; actúas a la perfección o creas una grandeza perdurable.

pág. 323

GENERACIÓN

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

pág. 341

SANGRE EN UN RECIPIENTE

Recipiente	Reserva de Sangre
Vampiro	10+
Hombre lobo	20
Humano medio	10
Niño	5
Vaca	5
Perro	2
Gato	1
Pájaro	½
Murciélago/Rata	¼

pág. 341

COBERTURA

Cobertura	Dificultad para impactar	Dificultad para atacar
Ligera (cuerpo a tierra)	+1	Ninguna
Buena (tras un muro)	+2	+1
Excelente (sólo queda expuesta la cabeza)	+3	+2

pág. 348



MANIOBRAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Maniobra	Reserva de dados	Dificultad	Daño
Agarre	Fue + Pelea	Normal	Ninguno (C)
Barrido	Des + Pelea o Pelea con Armas	+1	Fue (D)
Bloqueo	Des + Pelea	Normal	Ninguno (R)
Contraataque	Des + Pelea o Pelea con Armas	+1	Normal +1
Desarmar	Des + Pelea con Armas	Normal	+1 Especial
Esquiva	Des + Atletismo	Normal	Ninguno (R)
Estacar	Des + Pelea con Armas	+3	Especial
Forcejeo	Des + Pelea	Normal	Fue (C)
Garrazo	Des + Pelea	Normal	Fue +1 (A)
Golpe con arma	Fue + Pelea con Armas	Normal	Arma
Gran golpe	Des + Pelea o Pelea con Armas	+1	Normal +2
Mordisco	Des + Pelea +1	Normal	Fue +1 (A)
Parada	Des + Pelea con Armas	Normal	Ninguno (R)
Patada	Des + Pelea	+1	Fue +1
Placaje	Fue + Pelea	+1	Fue +1 (D)
Puñetazo	Des + Pelea	Normal	Fue

(A): El arma inflige daño agravado.

(C): La maniobra continúa en los turnos siguientes.

(D): La maniobra causa un derribo.

(R): La maniobra reduce los éxitos de ataque de un oponente.

Fue = Fuerza, Des = Destreza

pág. 350

MANIOBRAS A DISTANCIA

Maniobra	Reserva de dados	Dificultad	Daño
Apuntar	+1 por turno	Normal	Arma
Disparo de supresión	Des + Tiro con Arco	-2	Arma
Empalar	Des + Tiro con Arco	+3	Especial
Lluvia de flechas	Des + Tiro con Arco	Normal	Arma

pág. 350

ARMADURA

Clase	Valor	Penalización
Primera clase (ropa gruesa)	1	—
Segunda clase (armadura de tela)	2	1
Tercera clase (armadura compuesta)	3	1
Cuarta clase (armadura pesada)	4	2
Quinta clase (armadura de caballero)	5	3

pág. 350

RESUMEN DE TURNO DE COMBATE

INICIATIVA

- Tira un dado y añade el resultado a tu puntuación de Iniciativa. Compara los totales. Ordena las Iniciativas de mayor a menor, resuelve las acciones.

ATAQUES

- Los ataques cuerpo a cuerpo sin armas usan Destreza + Pelea.
- Los ataques cuerpo a cuerpo con armas usan Destreza + Pelea con Armas.
- Los ataques a distancia usan Destreza + Tiro con Arco o Destreza + Atletismo para las armas arrojadas.
- Antes de las tiradas de ataque, el jugador de la víctima puede escoger realizar una acción defensiva. Para bloquear usa Destreza + Pelea, para esquivar Destreza + Atletismo y para parar Destreza + Pelea con Armas. Los éxitos en defensa reducen los éxitos del atacante.

DAÑO

- Tira la puntuación de daño más los éxitos netos del ataque. Cada éxito es un nivel de Salud de daño.

ABSORCIÓN

- Una vez hecha la tirada de daño, tira para absorber. La tirada de absorción depende del tipo de personaje y del tipo de daño, pero normalmente se usa Resistencia + Fortaleza + Armadura. Los éxitos reducen el daño causado.

pág. 346

ESCUDOS Y ARMAS DE PARADA

Objeto	Dificultad de parada	Penalización de ataque	Notas
Escudo pequeño	4	+/- 0	—
Escudo normal	6	+1	—
Daga	5	+/- 0	—
Espada	6	+1	La penalización sólo se aplica a ataques a mano desnuda.

pág. 350

DIFICULTAD DE HACER BLANCO

Tamaño del objetivo	Dificultad	Daño
Medio (miembro, escudo, espada)	+1	Sin modificador
Pequeño (cabeza, mano, cuchillo)	+2	+1
Preciso (ojo, corazón, anillo)	+3	+2

pág. 346



© 2016 White Wolf Publishing. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y una copia impresa puede ser reproducida sólo para uso personal. Vampiro: La Mascarada y el Sistema Narrativo son marcas registradas de White Wolf Publishing AB. Todos los derechos reservados.

Visita White Wolf online en: <http://www.white-wolf.com>.
Visita the Onyx Path online en: <http://www.theonyxpath.com>.
Visita la Biblioteca Oscura online en: <http://www.bibliotecaoscura.com>.
Visita the Nosolorol online en: <http://www.nosolorol.com>.

NIVELES DE SALUD

Nivel de Salud	Penalización a la reserva de dados	Penalización al movimiento
Magullado	0	Sin penalizaciones el movimiento.
Lastimado	-1	Sin penalizaciones el movimiento.
Lesionado	-1	Divide a la mitad la velocidad máxima al correr.
Herido	-2	El personaje no puede correr, sólo caminar.
Malherido	-2	El personaje sólo puede cojear tres metros (o yardas) por turno.
Tullido	-5	El personaje sólo puede arrastrarse un metro (o yarda) por turno.
Incapacitado	—	El personaje no puede moverse.
Letargo	—	El personaje está en Letargo y no puede actuar en absoluto.
Muerte	—	El personaje muere de forma permanente.
Definitiva	—	

pág. 184 y 351

Tabla de Aura: pág. 114; Referencia rápida para la creación de personajes: pág. 156-158; Puntos gratuitos: pág. 158; Costes de Experiencia: pág. 184; Colores del alma: pág. 196;

Resistir Dominación: pág. 216; Puntuaciones de rasgos: pág. 322; Dificultades: pág. 323; Velocidad de viaje: pág. 333; Armas cuerpo a cuerpo: pág. 349; Maniobras de combate cuerpo a cuerpo, a distancia, armadura: pág. 350; Letargo: pág. 351;

Tabla de Frenesí: pág. 357; Tabla de Röttschreck: pág. 358; Fuego y quemaduras: pág. 358; Luz solar: pág. 360; Mandamientos de la narración: pág. 365; Combate a caballo: pág. 397