

Frenesí

FURIA

Las provocaciones causan *Frenesí de furia*, los insultos, las humillaciones o las agresiones pueden desencadenar una violencia bestial. Un vampiro en Frenesí de furia no se detiene ante nada para hacer pedazos la causa de su provocación, a menudo junto a cualquiera que haya en las cercanías, amigo o enemigo. Después de destruir al blanco de su ira, el vampiro puede hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 3 (o 5 si otros enemigos siguen en pie). El éxito acaba con el Frenesí, mientras un fallo hace que se sumerja más en su rabia; sigue matando a cualquiera que haya en las cercanías a menos que alguien lo contenga.

Amante o Piedra de Toque herida

3

Amante o Piedra de toque asesinada

4

Provocación o acoso físico

2

Insultado por alguien inferior

2

Humillación pública

2

HAMBRE

Provocación

Dificultad



By enbeetreee

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 1 of 11.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Frenesí (cont)

La tentación causa *Frenesí de hambre*, la Bestia siempre desea más sangre. Cada vez que un vampiro falle un control de Enardecimiento teniendo Ansia 5, tendrá que hacer una prueba de Frenesí de hambre. Dependiendo de la crónica, el Narrador puede ser más o menos estricto con las pruebas de Frenesí de hambre, pero siempre debería quedar alguna posibilidad. Durante un Frenesí de hambre, el vampiro busca sangre humana fresca de la fuente más cercana (si esa fuente es su Piedra de Toque, uno sólo puede esperar que el jugador aún tenga algún punto de Fuerza de Voluntad que gastar para tomar el control del vampiro y mandarlo a perseguir a un objetivo diferente). El Frenesí de hambre acaba cuando el vampiro alcanza un Ansia de 1 o inferior.

Visión de una herida abierta u olor penetrante a sangre con Ansia ≥ 4 2

Sabor de la sangre con Ansia ≥ 4

3

Fallar un control de Enardecimiento con Ansia 5

4

TERROR

El peligro causa *Frenesí de terror*, la Bestia debe preservarse a sí misma contra todas las amenazas. El Frenesí de terror, también conocido como Röttschreck, se manifiesta cuando el vampiro se enfrenta a una amenaza como la luz solar o las llamas desnudas. Un daño grave al cuerpo del vampiro también puede inducir esta respuesta. Mientras está en Frenesí de terror, el vampiro huye de la fuente de peligro sin consideración por nadie ni por nada en su camino. El Frenesí de terror acaba cuando el vampiro ya no puede percibir ningún peligro o cuando acaba la escena.

Provocación

Dificultad

Hoguera

2

En el interior de un edificio en llamas

3



By **enbeetreee**

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 2 of 11.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Frenesí (cont)

Recibir una quemadura	2
Luz solar velada	3
Completamente expuesto a luz solar	4

Cabalgar la ola

Un vampiro también puede elegir cabalgar la ola y caer intencionadamente en el Frenesí sin hacer ninguna prueba. Este acto sigue las reglas habituales del Frenesí, aunque el Narrador debería permitir al jugador interpretar el Frenesí por sí mismo, como por ejemplo escogiendo de quién se alimenta primero, en vez de tomar el control completo del personaje. Si un vampiro en Frenesí no cabalga la ola, se convierte en propiedad del Narrador mientras dure éste

Compulsiones Generales

Compulsión	Ejemplos Sociales	Ejemplos Violentos	Ejemplos Solitarios
1-3: Ansia	En vez de interrogar a los testigos mortales, el vampiro hace avanzar la situación hacia una seducción.	El vampiro desecha su arma y se lanza de cabeza a un combate cuerpo a cuerpo, determinado a alimentarse.	El vampiro decide que necesita tomarse un descanso y por casualidad acaba en un club nocturno lleno de sudor.
4-5: Supremacía	El vampiro convierte una conversación civilizada en un ejercicio de ponerse por delante de los demás, provocando la enemistad de la persona cuya confianza quería obtener.	En vez de concentrarse en su objetivo, el vampiro hace una pausa para jugar con un oponente mortal y disfrutar de su superioridad.	El vampiro se obsesiona con la idea de alcanzar su objetivo de una forma innovadora, probándose así su superioridad a sí mismo y al mundo.
6-7: Daño	Una presentación tranquila se echa a perder cuando el vampiro comienza a acosar y a torturar psicológicamente al sujeto.	En vez dejar de lado al adversario incapacitado, el vampiro empieza a atacar al oponente inconsciente con salvajismo y regocijo.	Frustrado por una pequeña molestia, el vampiro usa un bate de béisbol contra su caro equipo informático.
8-9: Paranoia	El vampiro trata a todo el mundo con sospecha e intenta escapar de todos los compromisos.	El vampiro intenta poner fin o escapar del peligro por todos los medios, corriendo o suplicando por su vida.	El vampiro ve amenazas donde no existe ninguna, ataca y huye, y se obsesiona con símbolos ocultistas sin importancia o con extrañas coincidencias.

10: Compulsión de Clan

Compulsión de Clan

Brujah: Rebelión

Gangrel: Impulsos animales

Malkavian: Delirio



By **enbeetreee**

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 3 of 11.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Compulsión de Clan (cont)

El vampiro se opone a cualquier cosa o persona que considere que representa el statu quo en su situación, se trate de su líder, un punto de vista expresado por un recipiente en potencia o simplemente la tarea que se suponía que debía llevar a cabo. Hasta que haya actuado en contra de sus órdenes o de lo que se espera de ellos (ya sean reales o percibidas de forma subjetiva), el vampiro recibe una penalización de dos dados a todas las tiradas. Esta Compulsión acaba cuando logra que alguien cambie de opinión (por la fuerza, si es necesario) o hace lo contrario de lo que se esperaba de él.

Impulsos animales Al retornar a un estado animal, el vampiro revierte a un punto en el que hablar es difícil, la ropa es incómoda y la mejor manera de resolver las disputas es mediante garras y dientes. Durante una escena, se aplica una penalización de tres dados a todas las tiradas del vampiro en las que estén implicadas la Manipulación y la Inteligencia. Durante ese tiempo sólo pueden pronunciar frases de una sola palabra.

El vampiro, cuyos dones extrasensoriales se desbocan, experimenta lo que podrían ser verdades o portentos, pero que los demás llaman productos de su imaginación que el Ansia saca a la superficie. Aunque sigue siendo funcional, la mente y la percepción del vampiro están distorsionadas. Durante una escena se aplica una penalización de dos dados a todas las tiradas en las que estén implicadas Destreza, Manipulación, Compostura y Astucia, así como a las tiradas para resistir el Frenesí de terror.

Toreador: Obsesión

Tremere: Perfeccionismo

Ventru: Arrogancia



By **enbeetree**

cheatography.com/enbeetree/

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 4 of 11.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Compulsión de Clan (cont)

El vampiro, embelesado por la belleza, se obsesiona temporalmente con algo espléndido en concreto y es incapaz de pensar en otra cosa. Elige un elemento, como una persona, una canción, una obra de arte, una mancha de sangre o incluso un amanecer. El vampiro, fascinado, apenas puede apartar su atención del mismo y si se le dirige la palabra, sólo habla sobre ese tema. Se aplica una penalización de dos dados a cualesquiera otras acciones. Esta Compulsión dura hasta que ya no pueda percibir el objeto admirado o acabe la escena.

Sólo lo mejor satisface al vampiro. Todo lo que no sea un desempeño excepcional induce una profunda sensación de fracaso y a menudo repite tareas obsesivamente para que el resultado sea "mínimamente correcto". El vampiro actúa con una penalización de dos dados a todas las reservas hasta que obtenga una victoria crítica en una tirada de Habilidad o la escena acabe. Reduce la penalización a un dado en el caso de una acción repetida y elimínala en la segunda repetición.

La necesidad de mandar del vampiro aflora. Está dispuesto a todo para asumir el mando en una situación. Alguien debe obedecer una orden del vampiro. A cualquier acción que no esté relacionada con el liderazgo se le aplica una penalización de dos dados. Esta Compulsión dura hasta que una orden haya sido obedecida, aunque la misma no puede reforzarse sobre naturalmente, por ejemplo con La necesidad de mandar del vampiro aflora. Está dispuesto a todo para asumir el mando en una situación. Alguien debe obedecer una orden del vampiro. A cualquier acción que no esté relacionada con el liderazgo se le aplica una penalización de dos dados. Esta Compulsión dura hasta que una orden haya sido obedecida, aunque la misma no puede reforzarse sobre naturalmente, por ejemplo con Dominación.

Saciar el Ansia

Fuente	Ansia Saciada	Tiempo	Notas
Varios animales pequeños (tres o cuatro gatos, una docena de ratas)	1	Una escena	No sacia el Ansia de vampiros con una Potencia de Sangre de más de 2. Resonancia animal; No causa Discrasia.
Animal de tamaño medio (mapache, perro, coyote)	1	Un turno	
Animal grande (caballo)	2	Una escena	
Bolsa de sangre	1	Un turno	
Beber de un humano	1	Tres turnos	Incluye lamer la herida para cerrarla
Máximo bebible de un humano sin dañarlo	2	Una escena	



By enbeetreee

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 5 of 11.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Saciar el Ansia (cont)

Beber de un humano hasta dañarlo, corre riesgo de morir sin tratamiento	1-4	Un turno por punto saciado	El Ansia saciada equivale a daño agravado; para sobrevivir a la pérdida de sangre, el humano tira Fuerza + Resistencia contra una dificultad igual al Ansia saciada.
Humano vaciado y muerto	5	Cinco turnos	Única manera de alcanzar Ansia 0

Potencia de sangre

Potencia de sangre	Arrebato de sangre	Daño reparado	Bonificación a disciplinas	Repetición enardecimiento en disciplinas	Severidad de prohibición	Alimentación
0	Suma 1 dado	1 daño superficial	Ninguna	Ninguno	0	Ninguna
1	Suma 2 dados	1 daño superficial	Nivel 1	2	Ninguna	
2	Suma 2 dados	2 daño superficial	Nivel 1	2	La sangre envasada y de animales sacia la mitad del Ansia.	
3	Suma 3 dados	2 daño superficial	Suma 1 dado	Nivel <=2	3	La sangre envasada y de animales no sacia el Ansia.

Humanidad

Humanidad	Interacción humana	Funciones mortales	Resistir Frenesí	Letargo
10	<ul style="list-style-type: none"> El Rubor de la Vida no es necesario, porque pareces un humano pálido con buena salud. 	<ul style="list-style-type: none"> Te curas del daño superficial como un mortal, además de repararlo como los vampiros. Puedes degustar, comer y digerir la comida como un humano. Puedes permanecer despierto durante el día como un humano, aunque no desaparece la necesidad normal de dormir. El ritmo al que sufres daño debido a la luz solar se divide por dos. 	+3	1 día



By enbeetree

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 6 of 11.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Humanidad (cont)

<p>9 ■ El Rubor de la vida no es necesario, porque pareces estar enfermo, pero no muerto.</p>	<p>■ Te curas del daño superficial como un mortal, además de repararlo como los vampiros.</p> <p>■ Puedes degustar, comer y digerir carne cruda o poco hecha y muchos líquidos.</p> <p>■ Puedes alzarte del sueño nocturno una hora antes del anochecer si lo deseas, e igualmente también permanecer despierto una hora después del amanecer.</p>	<p>+3 3 días</p>
<p>8 ■ Puedes tirar dos dados en los controles de Enardecimiento para usar el Rubor de la Vida y quedarte con el resultado más alto.</p>	<p>■ El Rubor de la Vida te permite tener relaciones sexuales y quizá incluso disfrutarlas.</p> <p>■ El Rubor de la Vida te permite degustar y digerir vino.</p> <p>■ Si lo deseas, puedes alzarte del sueño diurno hasta una hora antes de la puesta de sol.</p>	<p>+2 1 semana</p>
<p>7 ■ Tienes que hacer un control de Enardecimiento para usar el Rubor de la Vida.</p>	<p>■ No puedes mantener relaciones sexuales en sí mismas, pero si lo deseas, puedes fingirlas con una victoria en una prueba de Destreza + Carisma (la dificultad es la Compostura o la Astucia de tu compañero).</p> <p>■ A menos que uses el Rubor de la Vida, la comida y la bebida te hacen vomitar; haz una tirada de Com postura + Resistencia a dificultad 3 para ser capaz de salir fuera o alcanzar un baño a tiempo.</p>	<p>+2 2 semanas</p>



By enbeetreee

Not published yet.
Last updated 17th August, 2025.
Page 7 of 11.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
<https://readable.com>

Humanidad (cont)

6		<ul style="list-style-type: none"> ■ No puedes mantener relaciones sexuales en sí mismas, pero si lo deseas, puedes fingirlas con una victoria en una prueba de Destreza + Carisma con un dado de penalización a la reserva (la dificultad es la Compostura o la Astucia de tu compañero). ■ Aunque uses el Rubor de la Vida, tienes que hacer una prueba de Compostura + Resistencia (dificultad 3) para poder retener comida y bebida durante una hora. 	+2	1 mes
5	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sufres una penalización de un dado a las tiradas para interactuar con humanos. Esta penalización se aplica a la mayoría de las reservas Sociales (incluyendo las pruebas para interactuar con Piedras de Toque), especialmente a Perspicacia y Persuasión, pero no a una Intimidación terrorífica, al Subterfugio inhumano (Seducción) ni a cualquier prueba realizada para Cazar o matar a un humano. Esta penalización también se aplica a la creación artística u otras humanidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ni siquiera con el Rubor de la Vida puedes tener relaciones sexuales en sí mismas, pero si lo deseas, puedes fingirlas con una victoria en una prueba de Destreza + Carisma con dos dados de penalización a la reserva (la dificultad es la Compostura o la Astucia de la pareja). 		1 año
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tienes una penalización de dos dados a las tiradas para interactuar con humanos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ya no puedes retener comida ni bebida, ni siquiera con el Rubor de la Vida. 	+1	10 años
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tienes una penalización de cuatro dados a las tiradas para interactuar con humanos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ya no puedes tener relaciones sexuales ni fingirlas, ni siquiera con el Rubor de la Vida. 	+1	50 años



By enbeetree

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 8 of 11.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Humanidad (cont)

2	■ Tienes una penalización de seis dados a las tiradas para interactuar con humanos (con el Rubor de la Vida, la penalización se reduce a cuatro dados).	+0	100 años
1	■ Tienes una penalización de ocho dados a las tiradas para interactuar con humanos, como se indicaba antes (con el Rubor de la Vida, la penalización se reduce a cinco dados, pero ¿a quién le importa? A ti no).	+0	500 años
0	welp		

Tipos de Sangre

Temperamento de sangre		Resonancia de Sangre		
Intensidad	Efecto	Resonancia	Emociones y condiciones	Disciplinas
1-5: Equilibrada, insignificante.	No efecto	1-3: Colérica	Enfadado, violento, abusador, apasionado, envidioso.	Celeridad, Potencia.



By **enbeetree**

cheatography.com/enbeetree/

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 9 of 11.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Tipos de Sangre (cont)

6-8: Efímero.	Permite desarrollar una disciplina.	3-5: Melancólica	Tristeza, miedo, intelectualidad, depresión, realismo.	Fortaleza, Ofuscación.
9-0: Vuelve a tirar.	1-8: Intenso	Cómo <i>Efímero</i> y añade un dado a las disciplinas de la Resonancia hasta próxima alimentación o Ansia 5	7-8: Flemática	Vagancia, apatía, calma, control, sentimentalismo. Auspex, Dominación.
9-0: Agudo	Cómo <i>Intenso</i> y proporciona una Discrasia	9-0: Sanguínea	Excitación, felicidad, adicción, actividad, capricho, entusiasmo.	Hechicería de Sangre, Presencia.

Peligros

Luz solar	Fuego	Frío extremo	Decapitación
Daño agravado según severidad de prohibición por turno Sangre débil: 1 daño superficial por turno o cada dos turnos con protección	Daño agravado según fuente	Resistencia + Resolución, cada hora aumenta dificultad: para seguir moviéndose, solo posibles disciplinas mentales -> Letargo	Ataque dirigido (-2d) que cause o +10 daño -> muerte
Estacas	Fe verdadera	Letargo	Muerte definitiva
Ataque dirigido (-2d) que cause o +5 daño -> parálisis (movimientos mínimos gastando fuerza de voluntad)		Fallo de enardecimiento con ansia 5 Salud completa por daños agravados	

Críticos y pifias bestiales

Crítico	Pifia
Gana uno o más máculas	Compulsión
Rompe la mascarada	Perdida de un punto de ventaja reparable
Pierde un punto de ventaja reparable	Uno o más daños agravados
La bestia nubla los sentidos, el crítico conflictivo se convierte en caos y la prueba se falla	Aumenta el ansia

Territorios de caza

Combate a melee (cont)

Defender	Destreza + Atletismo
Armas de fuego en cuerpo a cuerpo: -2d al targetear a alguien que no esté luchando a melee con disparador, -2d por armas de fuego grandes, no se impone penalización al defensor por no tener cobertura	

Combate a melee - Presas y mordiscos

Apresar	Fuerza + Pelea
Fuerza + Pelea en siguiente turno para:	
Dañar con ataque normal	
Morder enemigo -> 2 daño agravado	
Alimentarse -> 1 daño agravado, -1 ansia	
Mantener inmóvil	
Alguien apresado no puede moverse ni entrar en combate con otros objetivos, pero actúa normalmente contra quién le apresa	

Combate a distancia

Lugar	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

Tumos

Melee establecido

A distancia

Melee nuevo

El resto

Combate a melee

Desarmado Fuerza + Pelea

Una mano Destreza + Pelea con armas

Dos manos Fuerza + Pelea con armas

Arma de Fuerza + Armas de fuego

Desenfunde rápido	Destreza + Armas de fuego
Tiroteo	Compostura + Armas de fuego
Franco-tirador	Resolución armas de fuego
Arma lanzada	Destreza + Atletismo
Defensa	Destreza + Atletismo (objetivo inmovil = 1)

+1d por mayor gasto de munición
-2d más allá del rango del arma

Combate a distancia - Defensa

Sin cobertura -2d

Ocultación -1d

Cobertura dura 0

Atrincheramiento +1d

Aspillera +2d



By enbeetreee

cheatography.com/enbeetreee/

Not published yet.

Last updated 17th August, 2025.

Page 11 of 11.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>