

Errata V5

Los siguientes cambios han sido introducidos por Modiphius en septiembre de 2019.

PÁG 61

En Príncipe, donde dice «El término puede referirse a un Vástago de cualquier sexo» debería decir «Es un término de género neutro».

PÁG 61

En Vínculo de Sangre, donde dice «Una relación de poder mística entre dos vampiros concretos en la que uno ha tomado la Sangre del otro tres veces; aceptar Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su dominio» debería decir «Una relación de poder mística entre dos vampiros concretos o un humano y un vampiro en la que uno ha tomado la Sangre del otro tres veces; aceptar Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su dominio».

PÁG 85

Donde dice «Además, cualquier intento de hacerse pasar por humanos incurre en una penalización» debería decir «Además, cualquier intento de hacerse pasar por alguien no deforme incurre en una penalización».

PÁG 85

Al final de la Prohibición Nosferatu se añade el párrafo:

«La mayoría de Nosferatu no rompe la Mascarada sólo por ser vistos. Los mortales los perciben como grotescos y a menudo aterradores, pero no de una forma sobrenatural».

PÁG 151

Al final de Escoge una ficha de conocimientos se añade el párrafo:

«A discreción del Narrador, los jugadores pueden adquirir puntos en fichas de conocimientos adicionales durante el juego».

PÁG 177

El Defecto Vegano pasa a llamarse Granjero.

PÁG 178

Donde dice «Gana el Mérito Enemigo (•)» debería decir «Gana el Defecto Enemigo (•)».

PÁG 181

El Defecto Vegano pasa a llamarse Granjero.

PÁG 213

El texto de la sección Ataques de mordisco se ha actualizado a:

«Los vampiros pueden usar sus colmillos como armas en un ataque de Pelea. Para intentar un ataque de mordisco, el jugador debe declarar la intención de morder antes de tirar los dados. Puede hacerlo de dos forma: o teniendo éxito en una contienda de presa (ver pág. 301) o directamente con un disparado dirigido de Fuerza + Pelea con una penalización de 1 éxito. Salvo en los que se hace uso de una presa, es más fácil defenderse de un ataque de mordisco y es más difícil acertar en la carne expuesta.

Vencer en la tirada pone los colmillos del atacante en su víctima y trata al enemigo como si fuera víctima de una presa y le causan exactamente 2 puntos de daño agravado a la Salud, independientemente del margen de éxitos o del modificador de daño. El enemigo mordido puede escapar mediante una contienda de Fuerza + Pelea como dictan las reglas de presa, donde el atacante puede continuar mordiendo sin la penalización del disparado dirigido a su reserva de ataque de mordisco. La alimentación causa 1 punto de daño agravado a los mortales y sacia 1 punto de Ansia del Vástago. En el caso de un objetivo vampiro, en vez de causar daño, un ataque de alimentación incrementa el Ansia del objetivo (ver Alimentarse de otros vampiros).

Otras criaturas también son capaces de ataques de mordisco, pero sólo los vampiros causan daño agravado a la Salud».

VAMPIRO
LA MASCARADA



Errata V5

PÁG 223

Al final de Estacas se añade el párrafo:

«A discreción del Narrador, en aquellas circunstancias en las que el tiempo o las molestias no son un factor, no es necesaria ninguna tirada para estacar a un vampiro incapacitado o durmiendo».

PÁG 234

El primer párrafo de la sección Ghouls se ha actualizado a:

«Un mortal o un animal que bebe la Sangre de un vampiro se convierte durante un tiempo en algo a la vez más y menos que lo que era antes. El mortal, al que los vampiros occidentales llaman con sorna Ghoul, obtiene una pizca del poder de un verdadero vampiro. La Vitae consumida no sólo proporciona un subidón, sino que también detiene el proceso de envejecimiento. Sin embargo, los efectos son temporales y, si el Ghoul deja de recibir Sangre vampírica, se deteriora rápidamente cuando su envejecimiento detenido se pone al día con los años pasados. Los vampiros usan Ghouls como siervos donde la lealtad importa más que mantener la Mascarada, ya que un único Vástago puede Vincular con Sangre a tantos Ghouls como sea capaz de manejar».

PÁG 234

Donde dice «Una cantidad de Vitae equivalente a un control de Enardecimiento concede los siguientes beneficios a un mortal durante aproximadamente un mes» debería decir «Una cantidad de Vitae equivalente a un control de Enardecimiento concede los siguientes beneficios a un mortal o animal durante aproximadamente un mes».

PÁG 234

Donde dice «El mortal obtiene el primer punto en la Disciplina de mayor puntuación de su amo junto con un único Poder de nivel 1 que posea aquél» debería decir «El amo concede al mortal el primer punto de una de las Disciplinas que conoce junto con un único Poder de nivel 1 que posea».

PÁG 235

Donde dice «Cada éxito concede al Diabolista 5 puntos de Experiencia que puede gastar inmediatamente

en incrementar su Potencia de Sangre (hasta un máximo de la Potencia de Sangre de la víctima) o en Disciplinas que conozca la víctima» debería decir «Incluso si el Diabolista pierde la contienda para hacerse con el control, cada éxito en la tirada le concede 5 puntos de Experiencia que puede gastar inmediatamente en incrementar su Potencia de Sangre (hasta un máximo de la Potencia de Sangre de la víctima) o en Disciplinas que conozca la víctima».

PÁG 244

Al final de Usar Poderes se añade el párrafo:

«Suma las bonificaciones de la Potencia de Sangre y la Intensidad del Temperamento (pág. 228) sólo a las reservas del usuario que se beneficien directamente de Disciplinas que añadan dados o que usen la Disciplina como uno de los Rasgos de la tirada. Si múltiples Disciplinas potencian la misma tirada, como Ojos de la Bestia (Protean 1) y Atemorizar (Presencia 1), añade la bonificación sólo una vez».

PÁG 245

Donde dice «Con una victoria, un crítico concede al usuario información sobre el tipo exacto de criatura, así como de su nivel de Ansia o Rabia» debería decir «Con una victoria, un crítico concede al usuario información sobre el tipo exacto de criatura (por ejemplo, un hombre lobo), así como de su nivel de Ansia (o equivalente) y su Resonancia».

PÁG 264

En Alimentación Brutal, donde dice «En combate, Alimentación Brutal se usa justo tras un ataque de Pelea con éxito en el que se usen los colmillos. La víctima primero sufre el daño del mordisco y luego el daño de este Poder. La armadura no protege contra Alimentación Brutal, pues las heridas son principalmente internas, al menos en un principio» debería decir «La víctima primero sufre el daño del mordisco, seguido por un número de acciones de alimentación con éxito automáticas hasta la puntuación de Potencia del usuario. Contra vampiros, el número de acciones de alimentación se divide a la mitad (redondeando hacia abajo). Por supuesto, la armadura puede proteger contra el propio mordisco de forma normal».

VAMPIRO
LA MASCARADA



Errata V5

PÁG 267

Donde dice «Los mortales a menudo se vuelven anémicos, se autolesionan o incluso mueren por esta adicción, pero los vampiros consideran que es un Poder útil para cultivar un rebaño» debería decir «Los mortales a menudo se vuelven anémicos, se autolesionan o incluso mueren por esta adicción, pero los vampiros consideran que es un Poder útil para cultivar un rebaño y fortalecer a sus socios favoritos. También es posible volver adictos a otros vampiros, con la advertencia de que los vampiros obsesionados que exigen que se alimenten de ellos rápidamente llevan a que el usuario quede Vinculado por Sangre».

PÁG 267

El texto del sistema de Beso Persistente se ha actualizado a:

«El vampiro puede elegir usar este Poder o no durante cada alimentación. La víctima suma la mitad de la Presencia del usuario (redondeando hacia arriba) a una categoría de reservas de dados (Física, Social o Mental) elegida por el usuario. Este beneficio dura tantas noches como la Presencia del usuario y se renueva toda esa duración si se usa de nuevo durante ese período. Una vez que el beneficio se desvanece, padece síndrome de abstinencia y todas las acciones que no se empleen en tratar de adquirir una nueva dosis reciben una penalización igual a la bonificación inicial, incluyendo tratar de resistirse a cualquier cosa que el usuario pida al adicto. La víctima de la que se alimenten con este Poder puede hacer una prueba de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Presencia del usuario) cada semana para resistirse a los efectos».

PÁG 270

En Armas Salvajes, donde dice «Cuando se activa, el vampiro añade un modificador de +2 a su daño de Pelea y causa daño agravado a la Salud a los mortales. El daño superficial infligido por Armas Salvajes no se reduce a la mitad» debería decir «Cuando se activa, el arma natural elegida por el vampiro se convierte en un arma de Pelea ligera y perforante con un modificador de +2 de daño. Los ataques de mordisco vampírico siguen causando sólo 2 puntos de daño agravado independientemente del número de éxitos, pero no sufren la penalización de la acometida. El daño superficial

infligido por las armas natural del usuario no se reduce a la mitad mientras Armas Salvajes está activo».

PÁG 272

Al final de Características se añade el párrafo:

«Los Ghouls de hechiceros de Sangre o Sangre Débil que beban Temperamentos Sanguíneos adquieren acceso temporal de los Poderes de Disciplinas, pero no a los rituales».

PÁG 285

El texto de Hieros Gamos Profano se ha actualizado y el Poder pasa a ser de nivel 3:

«Para el alquimista, renacimiento y renovación no se hallan tras el ritual de la unión sagrada entre dos opuestos. Por medio de su Vitae Mercuriana, el alquimista puede ayudar a moldear un cuerpo humano para que se adapte a la propia imagen mental o forma deseada por la consciencia que hay en ella.

Con la ayuda de extraños reactivos, el alquimista puede incluso desafiar una de las maldiciones fundamentales de la condición vampírica y alterar el invariable estado al que los no-muertos revierten en su sueño diurno. Esta fórmula puede ser consumida por mortales o vampiros que no sean el alquimista, tras su ritual de purificación y una profunda meditación en su propia forma idealizada o deseada.

Este conocimiento convierte en un lujo valioso y deseable la experiencia del alquimista incluso para aquellos Vástagos que aborrecen su propia existencia. Es más probable que los Crepusculares que ofrecen abiertamente servicios como éstos sean secuestrados o coaccionados a trabajar que pagados generosamente.

- Ingredientes: La Sangre del alquimista, sangre humana Melancólica y Flemática, sustancias enteógenas.
- Coste de activación: Un control de Enardecimiento o 1 punto de daño agravado a la Salud para los mortales.
- Reservas de dados: Resistencia + Resolución.
- Sistema: Quienquiera que beba la fórmula mezclada con una cantidad de su propia sangre equivalente a un control de Enardecimiento cae instantáneamente en un sueño catatónico y febril

VAMPIRO
LA MASCARADA



Errata V5

hasta la siguiente noche y sondea las profundidades de su psique en busca de su propia forma personal ideal o una forma fuertemente deseada. Los efectos de Hieros Gamos Profano están limitados a la morfología externa de la forma humana, el cuerpo rechaza transformaciones demasiado extrañas y fantásticas que estarían fuera del maravilloso espectro de la anatomía humana.

El consumidor hace una tirada de Resistencia + Resolución a dificultad 8 menos el número de éxitos en la tirada de destilación. Si quien bebe la fórmula es un vampiro, suma la Severidad de su Prohibición a la dificultad del control.

Con una victoria, el proceso de transformación tiene éxito y su cuerpo físico se adapta a la forma deseada.

Una victoria crítica puede conceder y eliminar Méritos y Defectos de la categoría Aspecto, aunque como todas las Ventajas es necesario pagar por ello con puntos de Experiencia (ver pág. 180). Un crítico conflictivo o un fallo bestial podría provocar que se manifestase un nuevo Defecto, desde Repulsivo hasta Depredador Manifiesto o Estigmas pasando incluso por Organóvoro, ya que la Bestia interfiere con la transformación.

Ni siquiera la Sangre de los Crepusculares puede librar a los Nosferatu de su Prohibición, el proceso incorpora la espantosa aflicción del Clan a pesar de la imagen mental del usuario.

■ Duración: Permanente hasta que se realice de nuevo».

VAMPIRO

LA MASCARADA

