

¡Comienza por aquí!

Hola, amigo; bienvenido al Mundo de Tinieblas. Un oscuro y amenazante reflejo de nuestro mundo, donde los monstruos se ocultan tras una fachada de normalidad. Lo que sostienes ahora en tus manos es un punto de partida para conocer **Vampiro: La Mascarada**.

AVISO DE CONTENIDO ADULTO

La **Guía de la Historia** contiene descripciones gráficas de muerte; violencia física, incluyendo el uso de pistolas, violencia de fantasía (garras y colmillos), acoso, destripamientos, consumo de sangre; así como consumo de drogas y alcohol.

Los vampiros son depredadores, herederos de una atemporal condición, que se ven empujados por fuerzas sobrenaturales que luchan por controlar. Un sobrecogedor hecho define su existencia: para sobrevivir, necesitan sangre. En la mayoría de casos, tomar sangre implica dañar a alguien, quizás incluso matarlo. No importa lo virtuoso que sea un vampiro en la noche de su Abrazo (el ritual por el que un humano se convierte en un vampiro), pronto entiende que la supervivencia a largo plazo requiere un compromiso constante entre la ética y el pragmatismo.

Vampiro explora esos compromisos morales. ¿A qué llegará un personaje para sobrevivir? ¿Para tener éxito? Los engaños y la violencia en los que el vampiro está dispuesto a involucrarse, la gente a la que está dispuesto a lastimar y traicionar, ahí es donde se encuentra el verdadero horror. **Vampiro** trata de sacrificar la propia **Humanidad**, poquito a poco, hasta que no queda más que un monstruo. Así, los participantes deberían prepararse para explorar temas relacionados con la violencia, la desesperación y la explotación.

El dolor en estas historias debería ser totalmente ficticio. Antes de jugar, todo tu grupo debería discutir las preferencias y la tolerancia de todo el mundo. Al establecer límites firmes, todos los participantes pueden sumergirse por completo en sus temas oscuros favoritos mientras evitan molestar a nadie. Incluso así, esta discusión no puede abarcar todo posible giro de guion. Si un jugador o Narrador encuentra que la historia en curso toma una dirección incómoda, puede y debe parar el juego para debatir soluciones alternativas. Los Narradores pueden saltar, revisar, reconducir o resumir una escena concreta, si hacerlo mejora la experiencia de todos los implicados. Y los jugadores deberían estar abiertos a tales cambios.

La confianza y la consideración son una responsabilidad colectiva. Todo el mundo debería tenerlo presente al jugar.

BIENVENIDOS, TODOS LOS JUGADORES

Esta **guía de iniciación** tiene en mente tres tipos de jugadores, desde los novatos más nuevos a los veteranos más experimentados.

Sangre nueva

Puede que hayas visto series de televisión o películas con vampiros. Puede que hayas descubierto esta ambientación sobre vampiros concreta a través de nuestras series en línea **LA by Night** o la serie de videojuegos **Vampiro: La Mascarada – Bloodlines**. Si siempre quisiste imaginar lo que se siente al ser un vampiro, esto es para ti.

Aficionado al rol

Eres un aficionado a los juegos de rol de mesa y has disfrutado de la emoción de esa tirada de dados definitiva en el momento crucial de la historia. Aquí encontrarás muchas convenciones semejantes. Las hojas de personaje definen tus poderes y habilidades, los dados añaden cierto nivel de aleatoriedad cuando se resuelven desafíos, y los problemas pueden resolverse de muchas formas distintas.

Pero a diferencia de los juegos donde pretendes ser el héroe, **Vampiro** te permite interpretar al monstruo. La mayoría de amenazas son de naturaleza política o social. Tus relaciones personales y cómo las tratas dan forma al enfoque del juego.

Veterano recurrente

Recuerdas la **Página XX** y lo que se siente al tener en tus manos una copia nueva de **Vampiro: La Mascarada 1ª Edición**. Encontrarás que muchos de los mismos elementos siguen vigentes. Todos los Clanes principales están aquí, y aún hay crueles Príncipes imponiendo la Mascarada.

La vida nocturna ha cambiado respecto a lo que solía ser antes de la Estrella Roja. Los Antiguos han cerrado filas, mientras que la Segunda Inquisición está en auge y el Ansia de tu personaje es ahora tu máxima preocupación. Ven y mira cómo ha cambiado el mundo y los nuevos peligros a los que has de enfrentarte.

ANTES DE EMPEZAR

Esta **guía de iniciación** recopila en un libretto múltiples documentos para que puedas usar esta aventura introductoria. **Tienes permiso expreso para fotocopiar aquellos documentos que necesites para uso personal.** La versión digital incluye versiones alternativas de algunos de ellos para imprimir a menor coste. Deberías tener al menos copias de los personajes pregenerados que desees usar.

Aparte de este documento, este libro contiene una **Guía de la Historia**, una **Guía de Referencia**, **siete personajes pregenerados** y un **Mapa de Relaciones**, junto con una **baraja de cartas** en la versión digital. Si decides no imprimir las cartas, puedes usar las tablas alternativas para **víctimas** y **enemigos** como consideres apropiado.

Decide quién será el **Narrador**. Su trabajo será hacer funcionar la historia y determinar las reglas. El Narrador tomará la **Guía de la Historia**. Todos los demás se denominarán jugadores de ahora en adelante. Los jugadores comienzan escogiendo uno de los personajes incluidos en el libro. Cada uno de ellos es una persona ficticia con una historia, habilidades y metas únicas. En esta **guía de iniciación**, tus personajes son jóvenes Retoños que luchan por entender su lugar en un oscuro mundo nuevo. Debéis confiar unos en otros si queréis sobrevivir.

La **Guía de Referencia** contiene información más detallada. Está principalmente dirigida al Narrador, pero los jugadores también pueden consultarla.

El **Mapa de Relaciones** es una forma útil de ilustrar cómo diversos personajes se sienten unos respecto a otros. Este Mapa es sólo una guía, las relaciones pueden cambiar constantemente. Actualiza el Mapa siempre que sea necesario conforme las rivalidades y los romances se desvanezcan o florezcan.

Además, necesitarás dados de diez caras. Pueden encontrarse en cualquier tienda de juegos o en línea. Necesitarás dados de dos colores. Te recomendamos usar **negro** para los dados normales y **rojo** para los **dados de Ansia**. Puedes encontrar los dados oficiales de **Vampiro** en [nuestra web](#).

Las explicaciones de los dados se basan en los dados de **Vampiro**; si usas dados estándar, por favor, consulta la sección *Usar dados estándar* en la **Guía de Referencia**, pág. 53.

El juego se despliega conforme tus personajes interactúan unos con otros y con el mundo. Como Narrador, serás responsable de dar vida a este mundo con la ayuda de los materiales que se te proporcionan. Establecerás desafíos, presentarás a tus personajes decisiones interesantes y juzgarás los resultados. No pienses en ti mismo como en un adversario u obstáculo. Todos estáis aquí por la misma razón: contar una historia colaborativa cautivadora.

Una vez que estés listo para empezar a jugar, apaga tu teléfono, busca un lugar donde puedas sentarte cómodamente y escuchar bien a los demás. Recuerda tener en cuenta a los demás y prestar atención incluso cuando no estés jugando de forma activa.



en LA MULTITUD

Prefacio

Sólo el **Narrador** debería leer esta sección. Si vas a jugar esta aventura, pero no vas a asumir el papel del **Narrador**, por favor, no sigas leyendo.

Tu papel en todo esto es ser el **Narrador**. Será tu responsabilidad guiar a tus jugadores a través de la historia en la que descubrirán aquello en lo que se han convertido y las consecuencias de su no-muerte. También puedes tener que improvisar si tus jugadores tienen ideas creativas.

En esta historia, tus jugadores comienzan como **Vástagos** (la palabra que los vampiros usan para referirse a sí mismos) recién creados. Han sido capturados y apenas recuerdan su propio **Abrazo** (el evento que los convirtió en criaturas de la noche) o a sus **Sires**, los vampiros que les dieron la no-vida eterna.

