

# Rol en vivo: Vampiro La Mascarada

**Día:** Sábado

**Nº mínimo participantes:** 6

**Puntos por participar:** 4

**Hora:** 22:00

**Nº máximo participantes:** 15

**Bonus:** +1 pto. por ir caracterizado;  
+2 pto. al mejor caracterizado;

**Premio:** Vale regalo de 30€ en FNAC al mejor caracterizado; Vale regalo de 30€ en FNAC a la mejor interpretación; Vale regalo de 30€ en FNAC al jugador que llegue más lejos en su objetivo.

## **Bases:**

La partida se basará en el universo de mundo de tinieblas.

La inscripción se realizará desde viernes por la tarde hasta las 19:30 del sábado.

La partida se jugará de 22:00 del sábado a las 2:00 del domingo, en el parque Gabriel Celaya (situado junto al Centro Joven).

A las 20:00 se revelará la ambientación de la partida, así como los objetivos a conseguir y la puntuación por conseguir los diferentes objetivos.

Cada jugador deberá crear una hoja de personaje, en la que indique sus habilidades y su trasfondo consensuado con la organización. Este personaje puede ser un humano o un vampiro, excepcionalmente, se podrá solicitar ser cualquier otro personaje de mundo de tinieblas. Debes elegir 2 secretos sobre tu personaje, que en caso de descubrirse le comprometan.

Se valorará positivamente que los jugadores vayan caracterizados. Para ello desde la organización se facilitará cierto material para maquillarse o de atrezzo, debiendo traer aquellos complementos que consideren necesarios. Los jugadores podrán irse a casa a caracterizarse de 21:00 a 22:00.

Todos los jugadores irán identificados por un brazalete, los Directores de Juego, que interpretarán PNJ, irán identificados por un brazalete de color diferente.

No se podrá abandonar el lugar delimitado de juego durante la partida, salvo estando eliminado y previo aviso a los directores de juego. No se deberá interactuar con personas ajenas al juego de rol.

Los enfrentamientos se realizarán a piedra papel o tijera. Tanto el defensor como el atacante deberán nombrar el rasgo que pujan. Si pierden no podrán volver a utilizarlo. En caso de empate cada jugador deberá indicar un número de rasgos de esa categoría que quiere revelar, este número deberá ser igual o inferior al número total de rasgos en esa categoría (puede interesarte revelar menos, para no mostrar tu verdadero poder), el

que tiene revele menor número pierde, aunque tenga más en total solo se comparan los que ha decidido revelar. Ten en cuenta los perdidos en retos anteriores. (Esta acción se deberá realizar delante de un árbitro que compruebe que nadie puja por encima de sus rasgos)

Una vez perdida una prueba el perdedor puede sobrepujar. Ambos jugadores deben revelar el número de rasgos en esa categoría (utiliza un funcionamiento similar al caso de empate), si doblas el de tu oponente puedes intentar otra prueba, pujando nuevos rasgos.

Salud:

\*Vivo: estado normal sin penalización

\*Herido: Debe pujar 2 rasgos en cada reto. En caso de empate pierde.

\*Letargo: Quedas fuera del juego durante 5 min. Tras ese tiempo quedas inmóvil hasta que alguien te reviva entregando un punto de sangre.

\*Muerto: has sido eliminado de la partida.

(1 punto de sangre recupera 1 nivel).

La participación en el torneo supone la aceptación de las bases.

La organización se reserva el derecho a modificar estas bases con el fin de mejorar el desarrollo del torneo.