


CRÓNICAS DE LA SANGRE

# Guía completa para jugadores

Sobrevive. Evoluciona. Escribe tu linaje.

**EDICIÓN 2.20.1**

4 de noviembre de 2026

**MACPHERSON GAMES STUDIOS**

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Índice

Selecciona un capítulo o una sección. Los números de página y los marcadores del PDF te llevan directamente al contenido.

**Cómo consultar esta guía . . . 7**

Tres formas de utilizar el manual . . . 7

Consultar la guía dentro del juego . . . 7

Cómo interpretar costes y recompensas . . . 7

Tres hábitos que protegen tu crónica . . . 8

**Acceso al juego base y compras . . . 9**

Una cuenta para Windows, web e iPhone . . . 9

Comprar el juego base por 15 € . . . 10

Si ya compraste el instalador de Windows . . . 10

Solicitar el reconocimiento de una compra . . . 11

Entregas automáticas y avisos por correo . . . 11

Acceso concedido por el creador . . . 11

Acceso, cuenta y partida son cosas distintas . . . 12

**Tu primera noche en Puerto Umbrío . . . 13**

Una ruta segura para aprender . . . 13

La regla que evita perder tu personaje . . . 13

**Identidad, origen y personalización . . . 15**

Elegir cuánto tiempo llevas en la noche . . . 15

Aspecto para cualquier sexo . . . 15

**Necesidades, recursos y calendario . . . 16**

Interpretar las seis barras . . . 16

Recuperaciones y consumibles básicos . . . 16

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Esencia: dónde encontrarla al principio . . . 17
Avanzar el mundo . . . 18
Inmortalidad, colapso y FIN . . . 18

**Evolucionar de Neófito a Ancestral . . . 19**

Niveles, rangos y puntos . . . 19
Cómo completar misiones . . . 19
Dos investigaciones de la crónica inicial . . . 21

**Disciplinas y especializaciones . . . 22**

Repartir puntos con criterio . . . 22
Poderes activos y murciélago . . . 24

**El mapa y las actividades de la ciudad . . . 26**

Seis distritos, distintos motivos para visitarlos . . . 26
Desplazamiento y actividades frecuentes . . . 26

**Facciones, reputación y decisiones . . . 27**

Las cuatro facciones . . . 27
Historias con consecuencias permanentes . . . 27
Conflictos dinámicos de facciones . . . 28

**Cazadores: peligro y formas de responder . . . 30**

Vigilancia, exposición y persecución . . . 30
Elegir en un encuentro . . . 30

**Controles, accesibilidad, animaciones y sonido . . . 32**

**Dinero, esencia, estudios y profesiones . . . 33**

Cómo interpretar los números de esta guía . . . 33
Formas prácticas de ganar dinero . . . 33
Conseguir esencia . . . 36

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Estudiar y acceder a profesiones . . . 37

**La ciudad y sus actividades . . . 38**

Usar el mapa . . . 38

Los 24 lugares de interés . . . 38

Costes y beneficios de las actividades . . . 38

Contratos del Mercado nocturno . . . 39

**Viviendas, decoración y vida en el hogar . . . 41**

Comprar o alquilar . . . 41

Entrar y protegerse del sol . . . 41

Estancias y decoración . . . 42

Acciones de los muebles . . . 43

**Expansión Aquelarre de las Sombras . . . 44**

Activación y primeros pasos . . . 44

Dos inventarios que no se intercambian . . . 44

Ingredientes, maná y progreso arcano . . . 44

Catálogo completo de 14 hechizos . . . 45

Catálogo completo de 10 pociones . . . 47

Catálogo completo de siete rituales . . . 48

Ruta orientativa para empezar en Magia . . . 48

**El anillo diurno, paso a paso . . . 50**

Qué hace y qué no hace . . . 50

Cómo conseguirlo . . . 50

Si el encargo no está disponible . . . 51

**Habitantes, conversiones y tu casa vampírica . . . 52**

Una ciudad que continúa viviendo . . . 52

Alimentarse y cazar . . . 52

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Convertir humanos: sin un cupo de seis . . . 53

Guiar a los descendientes . . . 53

**Relaciones, hogares y generaciones . . . 55**

Conocer, casarse y divorciarse . . . 55

Vivir juntos . . . 55

Tener hijos o adoptar . . . 56

Cuidar y educar . . . 57

Calendario y sucesión . . . 57

**DLC: comprar, recuperar, importar y activar . . . 58**

Qué incluye cada expansión . . . 58

Comprar desde el juego con Stripe . . . 58

Pagos pendientes y pedidos en curso . . . 59

Recuperar la compra en Windows e iPhone . . . 59

Solicitudes y entregas del estudio para DLC . . . 59

Utilizar una licencia manual anterior . . . 60

Activar, desactivar y conservar la crónica . . . 60

**Complemento de apariencia: Drácula, de Bram Stoker . . . 61**

Adquirir y activar el complemento . . . 61

Cuatro formas de representar a Drácula . . . 62

Tu misma partida en Windows y iPhone . . . 63

Compras anteriores y solución de incidencias . . . 63

Entrega de cuenta y Administración . . . 64

**Tu cuenta, las partidas y la nube . . . 66**

Registro e inicio de sesión . . . 66

Continuar desde tu cuenta . . . 66

Recuperar una contraseña . . . 66

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Autoguardado y tres ranuras manuales . . . 67
Continuar de Windows a iPhone y volver . . . 67
Desconexiones y conflictos . . . 67
Cerrar sesión y utilizar otra cuenta . . . 68
Copia local adicional . . . 68

**Instalación, actualización y resolución de dudas . . . 69**

Windows . . . 69
Antes y después de actualizar . . . 69
iPhone . . . 70
Direcciones del juego y conservación de datos . . . 70
Preguntas frecuentes . . . 70

**Referencia rápida y hábitos de juego . . . 73**

Una comprobación antes de cada salida . . . 73
Si un botón aparece desactivado . . . 73
Un plan de progreso sencillo . . . 73
Glosario de términos . . . 74
Créditos y edición . . . 74

**Requisitos del sistema y plataformas . . . 75**

Windows: aplicación x64 . . . 75
macOS: edición web . . . 76
Gráficos, conexión y alcance de las comprobaciones . . . 76

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Cómo consultar esta guía

Esta guía explica cómo jugar a **MONSTER Crónicas de la Sangre**, un simulador narrativo de vida vampírica ambientado en Puerto Umbrío. Está preparada para la versión **2.20.1** e incluye el juego base y las expansiones **Linaje de la Noche** y **Aquelarre de las Sombras**, además del complemento de apariencia **Drácula, de Bram Stoker**.

Accesos oficiales: abrir MONSTER y consultar la guía HTML.

Juegas eligiendo acciones, destinos y decisiones. Construyes la vida de tu personaje: alimentarte, explorar, estudiar, trabajar, relacionarte, desarrollar poderes y decidir qué legado dejar. El reloj del mundo avanza al realizar acciones; leer un menú no equivale a dejar pasar una noche completa.

## Tres formas de utilizar el manual

1. **Si empiezas ahora**, lee los primeros pasos, las necesidades y la primera noche antes de gastar recursos.
2. **Si buscas una solución concreta**, utiliza el índice: esencia, dinero, anillo diurno, conversiones, familia o continuidad entre dispositivos tienen instrucciones propias.
3. **Si ya juegas**, consulta los catálogos de disciplinas, recetas, viviendas y actividades para planificar tu siguiente objetivo.

En el PDF puedes pulsar los capítulos del índice y utilizar los marcadores del lector. La edición HTML incluye índice lateral y búsqueda de texto; funciona también en pantallas pequeñas.

## Consultar la guía dentro del juego

Abre **Guía de MONSTER** desde el Menú Principal o su acceso durante la partida. La guía se lee dentro del juego y no hace avanzar el reloj. Utiliza la búsqueda para encontrar una palabra, el índice para ir directamente a un capítulo y los controles **A+** y **A-** para adaptar la letra.

Para volver utiliza el botón del panel; en Windows también puedes pulsar **Escape**. **Descargar PDF** guarda una copia independiente para leerla después. En el iPhone, la vista del PDF puede abrir el visor de documentos del sistema: es una descarga opcional y no es necesaria para continuar jugando. Si la guía no carga por un problema de conexión, utiliza **Reintentar guía**; tu partida permanece abierta.

## Cómo interpretar costes y recompensas

Los importes y efectos que se indican son los **valores base de esta edición**, salvo que se explique una mejora. Las disciplinas, el rango, las relaciones, la reputación, los objetos y los efectos activos pueden modificar el resultado. Antes de confirmar una acción, lee el coste y el motivo que muestra su botón.

**Sangre o vitae** es la reserva que gastas con poderes y conversiones. **Hambre o sed** representa tu necesidad de alimentarte: que una barra llegue al máximo no siempre es bueno. **Esencia** es un recurso distinto: desde la versión 2.17.0 el Abrazo no la requiere.

Las instrucciones de un DLC presuponen que tienes su licencia válida, una concesión de ese contenido o una exención de estudio reconocida en la nube, y que la expansión está activada. Poseer una licencia y tener activado su contenido son dos estados diferentes.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Tres hábitos que protegen tu crónica

- Mira la hora y tu protección solar antes de realizar acciones que consumen tiempo.
- Conserva una reserva de sangre y energía antes de viajar, combatir o convertir.
- Espera a **Partida guardada en la nube** antes de cambiar de dispositivo, cerrar sesión o actualizar.

La guía describe el comportamiento de esta versión. Los escenarios narrativos pueden tener consecuencias permanentes; una copia manual antes de una decisión importante te permite conservar un punto de referencia.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Acceso al juego base y compras

## Una cuenta para Windows, web e iPhone

MONSTER utiliza una cuenta propia de correo y contraseña. El registro crea tu identidad y permite conservar tu crónica; **registrarte o disponer del instalador no equivale a adquirir el juego**. Antes de abrir el Menú Principal se comprueba en la nube que esa cuenta tenga acceso válido al juego base. La comprobación se aplica tanto en Windows como en la web y en la app web instalada del iPhone.

| Contenido o vía de acceso | Precio o condición | Qué recibe tu cuenta |
|---|---|---|
| Compra del juego base en Stripe | 15 € en un pago único. | Acceso base en Windows, web e iPhone con la misma cuenta. |
| Compra legítima del juego base a través de su distribución para Windows | El estudio comprueba la compra y entrega una licencia base original o concede acceso a la cuenta; no exige pagar otros 15 €. | El mismo acceso base después de reconocer la compra. |
| Concesión autorizada del estudio | Permiso para el contenido que el estudio haya concedido a esa cuenta. | Acceso al producto concedido mientras siga vigente ese derecho. |
| Exención de una cuenta de estudio | Exención de pago verificada por el servidor. | Acceso al juego base, las expansiones y los complementos, con activación independiente del contenido adicional. |
| Linaje de la Noche | 5 € en un pago único. | Licencia de esta expansión, con activación independiente. |
| Aquelarre de las Sombras | 5 € en un pago único. | Licencia de esta expansión, con activación independiente. |
| Ambas expansiones | 10 € en total, 5 € por cada una. | Ambas licencias, con activación independiente. |
| Drácula, de Bram Stoker | 1,50 € en un pago único. | Complemento de apariencia de la cuenta, con cuatro variantes y activación independiente. |

**Cuentas de estudio exentas.** Las cuentas de estudio expresamente exentas, verificadas por el servidor, tienen acceso al juego base, las expansiones y los complementos sin pagar. Esta exención no se presenta como una compra ni como un pago de Stripe. Cada contenido conserva su control independiente de activación; una cuenta exenta también puede desactivarlo sin perder la partida.

No hay una suscripción en estas compras. El juego base y los DLC son productos distintos: adquirir una expansión no compra el juego base, y el acceso base no activa por sí solo las expansiones. Copiar un archivo EXE a otra persona no incorpora un derecho de acceso a la cuenta de esa persona.

Usa siempre la cuenta que adquirió o recibió los derechos. No necesitas volver a comprar el juego base por pasar de Windows al iPhone, ni crear una identidad nueva para cambiar de dispositivo. La recuperación del

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

acceso y la recuperación de la partida son comprobaciones distintas: ambas deben terminar antes de continuar la crónica.

## Comprar el juego base por 15 €

1. Abre MONSTER oficial con Internet y regístrate o inicia sesión.
2. Comprueba el correo de la cuenta que recibirá el acceso. Si ya dispone de una compra reconocida, licencia base canjeada, exención o concesión vigente, no necesita pagar de nuevo.
3. Si falta el acceso, la pantalla de compra muestra **15 €**, en un pago único. Prepara la compra desde esa pantalla y continúa a la página segura de Stripe.
4. Completa el pago y vuelve a MONSTER. El acceso se concede automáticamente a la cuenta cuando el servidor confirma el pago; regresar a una página que diga recibido no sustituye esa confirmación. La entrega y el aviso quedan en la nube. Cuando el correo esté disponible, recibirás también una notificación en la dirección registrada; no tienes que esperar el email para comprobar un derecho que ya figure reconocido.
5. Si el pago está pendiente, comprueba su estado y espera. No inicies otro pago para intentar acelerar la confirmación.
6. Cuando se reconozca el acceso, entra con la misma cuenta y espera la recuperación de su partida antes de elegir **Continuar**.

Un correo de pago distinto en Stripe no cambia la cuenta de MONSTER que preparó el pedido. Comprueba siempre esa cuenta antes de pagar. Si algo no coincide, conserva tu referencia de compra y consulta con el estudio; evita crear una segunda identidad para solucionar un pago de la primera.

## Si ya compraste el instalador de Windows

Una compra legítima de la distribución para Windows no debe obligarte a comprar el juego base otra vez. Conserva el justificante y utiliza **Solicitar activación de mi compra al estudio** para pedir que reconozca la compra en tu cuenta de MONSTER. Puede concederle acceso directamente o entregarte un archivo original firmado **.monster-base-license**, emitido para el correo de esa cuenta.

1. Regístrate o inicia sesión con la cuenta de MONSTER que utilizarás para jugar. Revisa su correo antes de solicitar la licencia.
2. Abre Activa tu juego base. En **Ya he comprado MONSTER para Windows**, utiliza **Archivo de licencia del juego base** para seleccionar el archivo **.monster-base-license** original que te haya entregado el estudio.
3. Pulsa **Activar mi licencia** y espera la verificación en la nube. El correo destinatario de la licencia debe coincidir con el de tu cuenta registrada y activa.
4. Tras el canje correcto, vuelve a comprobar el acceso y continúa con esa misma cuenta en Windows, web o iPhone. No necesitas volver a canjear el archivo en cada dispositivo.

La licencia se vincula a la cuenta en la que se canjea legítimamente. Repetir el canje desde esa misma cuenta no crea una segunda compra ni un segundo cargo. Otra cuenta no puede apropiarse de ella importando el mismo archivo; borrar y crear de nuevo una cuenta tampoco traslada automáticamente el derecho anterior. Si tienes una incidencia de identidad o correo, consulta con **distribution@macphersonrecords.com** y conserva el original y la referencia de compra.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

El archivo de licencia base es diferente de una licencia de DLC **.monster-license**, de una credencial privada del creador y de una copia de partida **.monster-save.json**. No modifiques su contenido ni cambies su extensión. Canjear la licencia base no incluye automáticamente Linaje de la Noche o Aquelarre de las Sombras. Una solicitud enviada al estudio tampoco concede acceso hasta que la compra y el derecho hayan sido reconocidos.

## Solicitar el reconocimiento de una compra

Si ya compraste legítimamente el juego fuera de la compra integrada, abre Activa tu juego base e inicia sesión con la cuenta que utilizarás para jugar. En **Solicitudes y licencias de mi cuenta**, despliega **Solicitar activación de mi compra al estudio**. Escribe la **Referencia de compra o pedido** y, si hace falta, añade **Información para Administración (opcional)**. La cuenta y el correo se toman de tu sesión: no se elige otro destinatario. Revisa los datos y pulsa **Enviar solicitud a Administración**.

La solicitud entra en la bandeja **Solicitudes** de Administración, vinculada a tu cuenta. En **Mis solicitudes** puedes consultar **Pendiente de revisión**, **Aprobada** o **Rechazada** y usar **Actualizar solicitudes y licencias** para renovar su estado. No abre un programa de correo ni te obliga a trasladar un archivo entre dispositivos. Enviarla no demuestra el pago ni concede acceso: el estudio debe comprobar la compra y aprobarla. No necesitas pagar de nuevo solo porque la revisión esté pendiente.

Una aprobación entrega el derecho a esa misma cuenta y deja el aviso en la nube. Si el estudio rechaza la solicitud, consulta el estado y la explicación disponible; conserva tu justificante para resolver la incidencia. No envíes contraseñas ni códigos de recuperación en el mensaje. Si necesitas ayuda, el contacto público es **distribution@macphersonrecords.com**.

## Entregas automáticas y avisos por correo

Cuando una compra de Stripe se confirma o el estudio aprueba una entrega de cuenta, el derecho se incorpora en la nube. Consulta **Licencias entregadas en la nube**: **Disponible en tu cuenta** indica una entrega utilizable, **Preparando entrega** indica que debes volver a comprobar y **Entrega retirada** señala una retirada. Inicia sesión con la misma cuenta en Windows, web o iPhone y vuelve a comprobar el acceso. No es necesario que el creador te envíe un archivo ni que canjees la nueva entrega por separado en cada dispositivo.

La notificación por email llega a la dirección registrada cuando el servicio puede enviarla. Su enlace te lleva a **monster.macphersonrecords.com/comprar** para el juego base o a **monster.macphersonrecords.com/comprar-dlc** para expansiones. Comprueba el dominio antes de abrir tu cuenta. El mensaje no contiene tu contraseña, claves privadas ni un archivo transferible que conceda acceso a otra persona.

El correo es un aviso, no la fuente del derecho. Si no llega o el envío falla, comprueba primero la entrega en la cuenta y la carpeta de spam. Una entrega ya registrada no desaparece por fallar su notificación. Administración puede consultar el estado del envío y reintentarlo; no hace falta efectuar otro pago para recibir un segundo aviso.

## Acceso concedido por el creador

El creador puede conceder acceso al juego base a una cuenta registrada y activa desde **Administración → Cuentas en la nube → Gestionar cuenta → Conceder acceso al juego base**. Debe seleccionar la cuenta correcta, indicar un motivo y confirmar la operación. El jugador no necesita un archivo para recibir esa concesión: vuelve a comprobar su acceso con Internet e inicia sesión con la misma cuenta.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Una concesión es un permiso del estudio, no una compra de Stripe ni un cargo de 15 €. Queda identificada por separado en Administración. No concede automáticamente las expansiones, no crea otra partida y no sustituye la cuenta del jugador.

**Retirar concesión** retira únicamente ese permiso del creador. Una compra real reconocida, otra licencia base que siga vigente o una exención vigente continúa proporcionando acceso. Retirar la concesión no reembolsa una compra, no elimina los DLC ni borra la cuenta o la crónica. Si era la única vía de acceso, será necesario un derecho base válido para volver a jugar; los datos guardados permanecen conservados.

Las nuevas licencias de cuenta emitidas por el estudio se validan en la nube y pueden retirarse desde Administración. Si se retira una entrega que era tu única vía de acceso, necesitarás otro derecho válido para jugar; esto no borra por sí mismo tu cuenta o tu crónica. Retirar una entrega administrativa no transforma una compra de Stripe en un impago.

Si has recibido una concesión y todavía aparece la compra, comprueba el correo con el que has entrado y utiliza la comprobación o el reintento de la pantalla de acceso. No hace falta registrar otra cuenta ni importar una copia de partida para recibir el permiso.

## Acceso, cuenta y partida son cosas distintas

| Estado | Qué significa para ti |
|---|---|
| Cuenta registrada | Tienes una identidad de MONSTER con la que iniciar sesión; no concede propiedad por sí sola. |
| Acceso al juego base | Puedes abrir el juego en Windows, web e iPhone mediante un derecho válido de esa cuenta. |
| Partida guardada | Existe un progreso asociado a esa cuenta, con su personaje, ciudad, ranuras y ajustes. |
| DLC adquirido | Tienes derecho a una expansión concreta; aún debes comprobar su interruptor de activación. |
| DLC activado | El juego puede utilizar ahora las funciones de esa expansión en la crónica. |

Conserva tu cuenta aunque cambies de dispositivo o recibas otro permiso. Las instrucciones para guardar, recuperar y alternar Windows e iPhone se encuentran en **Tu cuenta, las partidas y la nube**.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Tu primera noche en Puerto Umbrío

MONSTER Crónicas de la Sangre es un simulador narrativo: decides mediante botones, fichas de personajes, destinos y actividades. El tiempo del mundo avanza al realizar acciones; leer un panel o pensar tu siguiente decisión no hace transcurrir las horas. La ciudad combina supervivencia vampírica, relaciones, familias, trabajos, propiedades, magia y decisiones que cambian tu reputación.

## Una ruta segura para aprender

1. Inicia sesión con tu cuenta de MONSTER y elige **Nueva partida**. Personaliza nombre, sexo, apariencia y origen. **Neófito** permite aprender desde el comienzo; los orígenes más antiguos ofrecen más recursos y puntos iniciales. Metamorfosis I es innata en un vampiro.
2. Empiezas a las **22:00**, en el **Refugio del faro**, el **29 de octubre de 2026**. Mira el reloj y las seis barras antes de salir. El faro ofrece protección solar y descanso desde el principio.
3. Abre **Misiones y evolución** y acepta **Tu primera noche**. Puedes aceptar también otras misiones disponibles: aceptarlas no consume horas. Los objetivos de actividad empiezan a contarse después de aceptar; las visitas a distritos ya conocidas sí se conservan.
4. Explora el faro para obtener un frasco de sangre donada. Después abre la alimentación y toma un frasco si necesitas reducir el hambre y recuperar vitae. Son dos acciones distintas de una hora cada una. Con las condiciones iniciales, pasarás de las 22:00 a medianoche.
5. Prueba **Entrenar el cuerpo** desde Misiones y evolución: cuesta energía y una pequeña cantidad de salud, y concede experiencia. Habrás completado tres acciones. Regresa al panel de misiones y pulsa **Reclamar recompensa**; completar el objetivo no cobra la recompensa automáticamente.
6. Descansa en el ataúd del faro. El descanso nocturno dura dos horas y repone varias reservas. Si has seguido esta secuencia sin otras actividades, el reloj estará cerca de las 03:00. Las acciones adicionales y los encuentros pueden cambiarlo: consulta siempre tu reloj real.
7. Puedes reservar la exploración exterior para la noche siguiente. Para continuar de forma prudente, permanece protegido hasta el día y usa **Dormir hasta la noche**, o avanza un día desde **Calendario y habitantes** estando a salvo. Este último avance también mueve la vida de toda la ciudad.
8. Guarda en una ranura manual antes de decisiones importantes y comprueba el estado de la nube antes de cambiar de dispositivo.

No necesitas resolver todos los sistemas en la primera noche. Un objetivo inicial útil es conocer los seis distritos, aprender a alimentarte sin matar y guardar una reserva de monedas, frascos y energía para volver a casa.

## La regla que evita perder tu personaje

El día dura de **06:00 a 19:59**; la noche, de **20:00 a 05:59**. Un vampiro sin protección solar pierde **60 de salud por cada hora de juego que pasa expuesto**. Un viaje diurno a un distrito exterior también puede provocar inmediatamente una quemadura de 60. Si ese daño agota su salud, muere de forma permanente y aparece **FIN**.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Una actividad iniciada de noche puede alcanzar el amanecer. Trabajar o estudiar dos horas a las 05:00 no es seguro al aire libre. Viajar en forma de murciélago tampoco protege del sol. Vuelve al faro con margen o entra realmente en una vivienda que tengas contratada; estar simplemente en el distrito donde está tu casa no equivale a encontrarte dentro.

La protección diurna válida procede de un **anillo diurno equipado** o de la naturaleza **híbrida**. Un accesorio decorativo y el amuleto de sal no sustituyen esa protección. La obtención y los requisitos del anillo se explican en el capítulo de magia.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Identidad, origen y personalización

## Elegir cuánto tiempo llevas en la noche

| Origen | Edad inicial | Años como vampiro | Nivel inicial | Puntos iniciales para repartir | Vitae inicial | Monedas iniciales |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Neófito | 27 | 1 | 1 | 3 | 62 | 35 |
| Adepto | 120 | 90 | 2 | 5 | 72 | 60 |
| Veterano | 350 | 320 | 3 | 7 | 80 | 90 |
| Maestro | 900 | 870 | 5 | 10 | 90 | 130 |
| Ancestral | 3.247 | 3.220 | 7 | 12 | 100 | 180 |

El origen establece el rango mínimo de tu personaje. Por eso un Maestro inicial ya es Maestro aunque empiece en nivel 5. Un Neófito que progresa durante la partida asciende al alcanzar los umbrales indicados en el capítulo de evolución.

Además del presupuesto de puntos, los vampiros empiezan con **Metamorfosis I**. Los perfiles sugeridos distribuyen puntos en disciplinas; puedes ajustarlos antes de confirmar. Los puntos sin gastar permanecen disponibles. Empezar otra partida sustituye el autoguardado actual, pero conserva las ranuras manuales existentes.

## Aspecto para cualquier sexo

Puedes elegir ♀ **femenino**, ♂ **masculino** o ⚧ **no binario**, además del nombre. Todos los estilos de apariencia están disponibles para cualquier sexo. El catálogo incluye **72 peinados, 68 conjuntos de ropa, 28 colores naturales de ojos, 22 opciones de barba y bigote, 22 accesorios, 20 opciones de pendientes y 12 opciones de gafas y complementos**. Las categorías que permiten prescindir de un elemento incluyen esa opción en la cifra.

Usa **Personaje** para previsualizar y guardar los cambios. Los colmillos y los ojos rojos se muestran u ocultan de forma independiente, también mediante sus controles rápidos durante la partida. Elegir un color natural de ojos desactiva la mirada roja para que puedas verlo. Ocultar los signos vampíricos es una decisión de apariencia: no elimina tu naturaleza ni tu vulnerabilidad solar.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Necesidades, recursos y calendario

## Interpretar las seis barras

Las barras van de 0 a 100. **Hambre alta** es perjudicial; en las demás barras suele interesar conservar reservas altas. Las recuperaciones se limitan a 100: beber con vitae casi llena desperdicia parte de la recuperación potencial.

| Barra | Para qué sirve | Cómo mantenerla |
|---|---|---|
| Hambre | Representa la necesidad de alimentarte. Desde 88, el desgaste horario puede dañar la salud. | Sangre donada, alimentación de humanos, caza de criaturas y algunos consumibles. |
| Salud | Tu estado físico. El sol y los métodos letales vampíricos pueden terminar la crónica. | Descanso, regeneración, tónicos y ayudas médicas. |
| Energía | Paga desplazamientos y actividades. La falta de energía bloquea muchas acciones. | Descanso, sueño, hierbas lunares y actividades de recuperación. |
| Vitae | Reserva de sangre para poderes, vuelos y conversiones. | Alimentación y descanso. Es renovable; no es lo mismo que la esencia. |
| Temple | Tu estabilidad y autocontrol; influye en algunas probabilidades y efectos. | Descanso, conversación, voluntad y meditación. |
| Humanidad | Refleja tu relación con la vida humana y tus decisiones. | Ayudar, socializar, donaciones y elecciones compasivas. La depredación y algunas decisiones la reducen. |

Por hora de juego, en forma humana el hambre aumenta normalmente **3**, la energía disminuye **3** y el temple disminuye **1**. En forma de murciélago, las cifras básicas de hambre y energía son **2**. **Templanza de sangre** reduce el aumento del hambre y **Tenacidad nocturna** reduce el desgaste de energía, con un mínimo de **1 por hora** en ambos casos.

Con hambre de **88 o más**, cada hora añade una pérdida de **2 de salud menos tu rango de Vigor de la bestia**, con mínimo cero, y otra pérdida de 1 de temple. Este desgaste se suma al coste propio de la actividad. La mera falta de vitae no produce muerte automática: limita las acciones que la necesitan.

## Recuperaciones y consumibles básicos

Las cifras siguientes son efectos base. Salvo en los descansos indicados, una acción de una hora también aplica el desgaste horario. Las disciplinas, la comodidad del hogar, la magia y determinados acuerdos pueden modificar las cifras.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Acción | Coste propio y duración | Recuperación o resultado base |
|---|---|---|
| Tomar sangre donada | 1 frasco, 3 energía, 1 h | +28 vitae, -30 hambre, +1 humanidad. Sangre antigua, Reserva vital y Conservación de reservas mejoran la reserva recuperada. |
| Cazar una criatura | 8 energía, 1 h | +22 vitae, -30 hambre, +1 esencia, -2 temple y 8 XP; mejoras de alimentación aplicables. |
| Usar hierbas lunares | 1 hierba, 1 energía, 1 h | +20 energía y +6 temple antes del desgaste de la hora. |
| Usar un tónico carmesí | 1 tónico, 1 h | +32 salud y -12 hambre; Alquimia vital añade salud. |
| Regenerarte | Sangre antigua I o superior; 16/14/12 vitae en rangos I/II/III; 1 h | +28/+36/+44 salud, más Anatomía inmortal; +5 hambre. Los híbridos gastan 4 vitae adicionales y reciben la mitad de la curación calculada. |
| Afirmar voluntad | Voluntad de hierro I o superior, forma humana, 4 energía, 1 h | +18/+24/+30 temple y +1/+2/+3 humanidad. |
| Meditar en el refugio | Forma humana, refugio seguro, 6 energía y 5 vitae -9 para híbridos-, 1 h | +18 temple, -6 hambre y 14 XP. Introspección añade temple y salud. |
| Descansar de noche | Dentro de refugio seguro, 2 h | Tras el desgaste de esas horas: +38 energía, +15 salud, +14 vitae, +18 temple y +6 hambre adicionales. |
| Dormir de día hasta la noche | Dentro de refugio seguro, hasta las 20:00 | +42 energía, +14 salud, +20 vitae, +20 temple y +7 hambre. Este sueño no aplica el desgaste ordinario de cada hora omitida. |

Letargo ancestral añade energía y vitae al descanso; Vigor añade salud; Serenidad eterna añade temple. La comodidad del hogar mejora otras recuperaciones. Descansar muestra la secuencia del ataúd. Durante una animación puedes usar **Omitir animación** cuando esté disponible; omitir la presentación no deshace la acción ni repite su recompensa.

# Esencia: dónde encontrarla al principio

La esencia es un recurso separado de la vitae. Puedes obtenerla **explorando las Azoteas del puerto** (+1 por exploración), **cazando criaturas** (+1), completando **La llave de la cripta** (+2), terminando los tres turnos de **Un favor por noche** (+2) y mediante determinadas historias y actividades. **Recuerdos → Mi estirpe** concede 1 esencia y 4 XP por acción de una hora; puede repetirse, y sigue consumiendo tiempo con sus necesidades y riesgos habituales. Algunas actividades aéreas tienen recompensas probabilísticas: no conviene contarlas como suministro garantizado.

La conversión ordinaria de humanos en vampiros emplea vitae renovable y no exige un número limitado de esencias. Sus requisitos y costes se detallan en Linaje.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Avanzar el mundo

 **Calendario y habitantes** permite avanzar **un día, un mes, un año o una década**. Debes estar vivo y protegido en el faro o dentro de una vivienda tuya. Los avances largos solicitan confirmación porque los humanos pueden crecer, formar familias, tener hijos y morir de vejez. El mes y el año avanzan según el calendario real: no son una suma fija de 30 o 365 días cuando el mes o el año tienen otra duración.

Después del avance despiertas a las **20:00**, en forma humana, con salud y energía a 100, vitae al menos 70 y temple al menos 80. El hambre no se pone a cero. También avanzan las rutinas, familias, contratos y conflictos que dependan del calendario; revisa tus obligaciones económicas y a las personas importantes antes de dejar pasar años.

# Inmortalidad, colapso y FIN

Los vampiros no mueren de vejez. Sin embargo, **sol, estaca y decapitación** pueden causar su muerte permanente. Los cazadores representan un peligro real; no todos los encuentros son simples escenas sin consecuencias.

Cuando la salud se agota por daños ordinarios, el personaje puede **colapsar** y reaparecer en el faro con penalizaciones: salud 38, energía 28, pérdida de 12 de temple, 2 de humanidad y hasta 12 monedas. Un colapso no equivale al final permanente de la crónica.

Tras una muerte permanente aparece **FIN**. Puedes empezar otra partida, cargar una ranura manual o, si hay un sucesor elegible, **asumir la vida de un descendiente inmortal**. La sucesión continúa el mundo existente y conserva la crónica; cambia la identidad del personaje controlado y repone unas reservas iniciales. La disponibilidad depende de los supervivientes de tu familia o linaje y del contenido activado. Los guardados manuales no se borran al morir.

**Destino de mi personaje** contiene finales voluntarios ficticios con una confirmación antes de cerrar la vida actual. Guarda una ranura si quieres conservar la posibilidad de regresar a ese momento.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Evolucionar de Neófito a Ancestral

## Niveles, rangos y puntos

| Rango alcanzado por evolución | Nivel requerido |
|---|---|
| Neófito | 1 |
| Adepto | 3 |
| Veterano | 7 |
| Maestro | 12 |
| Ancestral | 20 |

Ganas experiencia al realizar actividades y reclamar misiones. Cada nivel concede **1 punto de disciplina**. Cada etapa nueva de rango concede **2 puntos adicionales**. La experiencia necesaria para el siguiente nivel empieza en 50 y aumenta en 30 por nivel: 50 desde nivel 1, 80 desde nivel 2, 110 desde nivel 3 y así sucesivamente. La experiencia sobrante se conserva al subir.

El rango mínimo que elegiste como origen se respeta. Un Maestro inicial no vuelve a Neófito por comenzar con un nivel inferior al umbral normal de ascenso a Maestro. Las partidas antiguas también conservan su rango reconocido.

El indicador **Poder vampírico** combina nivel, rango y disciplinas efectivas. Subir de rango aumenta la fuerza de combate, pero no garantiza ganar contra cualquier cazador. Los híbridos están limitados al rango II de cada disciplina y no pueden adoptar forma de murciélago ni realizar el Abrazo.

## Cómo completar misiones

Abre **Misiones y evolución**, acepta una misión, realiza sus objetivos y vuelve para reclamar. Puedes llevar varias a la vez. Salvo las visitas a distritos, la actividad realizada antes de aceptar no se suma retroactivamente. Ver de nuevo una animación o un recuerdo tampoco concede progreso adicional.

Las recompensas de esta tabla son bases: **Aprendizaje inmortal** mejora la experiencia y **Mecenazgo oscuro** mejora las monedas de misiones. Las misiones son de una sola recompensa excepto **La guardia eterna**, que puede repetirse en otra noche tras cobrarla.

| Misión | Requisito | Objetivo | XP | Monedas |
|---|---|---|---|---|
| Tu primera noche | Neófito | Completa tres acciones de la partida. | 60 | 20 |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Misión | Requisito | Objetivo | XP | Monedas |
|---|---|---|---|---|
| La sed bajo control | Neófito | En Habitantes, aliméntate dos veces de adultos sin matarlos. | 90 | 30 |
| Cartógrafo de la noche | Neófito | Visita tres distritos distintos. | 120 | 40 |
| La memoria del cuerpo | Neófito | Completatres entrenamientos. | 150 | 45 |
| Lecciones de otros siglos | Adepto | Estudia tres veces. | 180 | 60 |
| Un oficio entre los vivos | Adepto | Completa tres trabajos. | 200 | 70 |
| El jardín de la luna | Adepto | Recolecta hierbas tres veces en la ciudad. | 220 | 75 |
| Lo que ocultan las calles | Adepto | Investiga tres lugares de la ciudad. | 260 | 85 |
| Guardián de Puerto Umbrío | Veterano | Completa cuatro patrullas. | 320 | 100 |
| La paciencia inmortal | Veterano | Completa cuatro jornadas de pesca. | 340 | 100 |
| Alquimia de la sangre | Veterano | Prepara tres tónicos en el refugio. | 360 | 120 |
| Un arte que no envejece | Veterano | Actúa cuatro veces ante el público. | 400 | 130 |
| La vigilia del maestro | Maestro | Completa veinte acciones después de aceptar. | 550 | 160 |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Misión | Requisito | Objetivo | XP | Monedas |
|---|---|---|---|---|
| Señor de los seis distritos | Maestro | Conoce los seis distritos del puerto. | 650 | 180 |
| El juramento de la sangre | Maestro | Aliméntate seis veces sin matar. | 700 | 200 |
| La prueba de la eternidad | Maestro | Completa ocho entrena mientos. | 900 | 250 |
| La guardia eterna · repetible otra noche | Ancestral | Completa cinco patrullas. Repetible otra noche. | 450 | 160 |

# Dos investigaciones de la crónica inicial

**La llave de la cripta.** En una partida nueva, explora **una vez el Mercado nocturno y una vez el Club Carmesí** para conseguir las dos pistas diferentes. Visita después la **Catedral hundida** y explórala para abrir la cripta: recibirás una llave oxidada, **2 esencias, 18 monedas y 45 XP**. Repetir la búsqueda en el mismo lugar no genera otra pista; sí permite su exploración normal. Una partida antigua conserva las pistas y la llave que ya tuviera.

**Un favor por noche.** Visita el Hospital San Telmo y ayuda a Inés en **tres noches distintas**. Cada turno cuesta 7 energía y una hora, y concede **6 monedas, 10 XP, +5 humanidad y +7 salud**, más Anatomía inmortal. Al tercer turno recibes además **2 frascos de sangre y 2 esencias**. La ayuda está limitada a una vez por noche y los frascos de misión se entregan al completar el tercer turno.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Disciplinas y especializaciones

## Repartir puntos con criterio

Cada rango comprado cuesta **1 punto**. Un vampiro alcanza hasta **III**; un híbrido, hasta **II**. En el editor de nueva partida puedes ajustar tu distribución antes de confirmar. Una vez aprendidos, los rangos existentes no se convierten libremente en puntos para reasignarlos: elige según tu estilo de juego y usa las próximas subidas para ampliar el repertorio.

Para supervivencia inicial funcionan **Templanza**, **Tenacidad**, **Sangre antigua** y **Vigor**. Para desplazarte, **Celeridad**, **Caminos de la noche**, **Ofuscación** y **Metamorfosis**. Para economía y desarrollo, **Aprendizaje**, **Mecenazgo**, **Comercio**, **Erudición** y las especialidades de oficio. Las mejoras de relación y reputación sirven a una partida social. Son orientaciones, no requisitos para terminar la crónica.

Las disciplinas señaladas con una expansión requieren su licencia válida y activación. Desactivar una expansión conserva los rangos guardados, pero suspende las bonificaciones y funciones de ese contenido. Las reducciones tienen los mínimos indicados; no siempre eliminan por completo el coste.

| Disciplina | Rango I | Rango II | Rango III |
|---|---|---|---|
| Sangre antigua | Regeneración: +28 salud · vitae extra +4 | Regeneración: +36 salud · vitae extra +8 | Regeneración: +44 salud · vitae extra +12 |
| Ofuscación | Sigilo +15% · viaje umbrío disponible | Sigilo +30% · viaje umbrío disponible | Sigilo +45% · viaje umbrío disponible |
| Dominación | Éxito +12% · recompensa social mejorada | Éxito +24% · recompensa social mejorada | Éxito +36% · recompensa social mejorada |
| Celeridad | Energía de viaje -2 · rango 3: viaje instantáneo | Energía de viaje -4 · rango 3: viaje instantáneo | Energía de viaje -6 · rango 3: viaje instantáneo |
| Vigor de la bestia | Daño por hambre -1 · recuperación al descansar +4 | Daño por hambre -2 · recuperación al descansar +8 | Daño por hambre -3 · recuperación al descansar +12 |
| Metamorfosis | Coste de transformación -2 · sigilo aéreo mejorado | Coste de transformación -4 · sigilo aéreo mejorado | Coste de transformación -6 · sigilo aéreo mejorado |
| Señor del linaje · Linaje de la Noche | Abrazo -4 vitae · misiones +2 monedas | Abrazo -8 vitae · misiones +4 monedas | Abrazo -12 vitae · misiones +6 monedas |
| Letargo ancestral · Linaje de la Noche | Al descansar: +4 energía y +3 vitae extra | Al descansar: +8 energía y +6 vitae extra | Al descansar: +12 energía y +9 vitae extra |
| Percepción ancestral | Al explorar: +2 monedas y +2 experiencia | Al explorar: +4 monedas y +4 experiencia | Al explorar: +6 monedas y +6 experiencia |
| Voluntad de hierro | Afirmar voluntad: +18 temple y +1 humanidad | Afirmar voluntad: +24 temple y +2 humanidad | Afirmar voluntad: +30 temple y +3 humanidad |
| Maestría del duelo | Éxito en duelo +10% | Éxito en duelo +20% | Éxito en duelo +30% |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Disciplina | Rango I | Rango II | Rango III |
|---|---|---|---|
| Reflejos espectrales | Huida de cazadores +15% | Huida de cazadores +30% | Huida de cazadores +45% |
| Erudición eterna | Estudiar: +4 experiencia extra | Estudiar: +8 experiencia extra | Estudiar: +12 experiencia extra |
| Artes de otro siglo | Trabajar: +3 monedas extra | Trabajar: +6 monedas extra | Trabajar: +9 monedas extra |
| Encanto de sangre | Crear amistad: +2 vínculo extra | Crear amistad: +4 vínculo extra | Crear amistad: +6 vínculo extra |
| Caza silenciosa | Alimentación: daño humano -3 · mínimo 8 | Alimentación: daño humano -6 · mínimo 8 | Alimentación: daño humano -9 · mínimo 8 |
| Alquimia vital | Tónicos +5 salud · fabricar +3 experiencia | Tónicos +10 salud · fabricar +6 experiencia | Tónicos +15 salud · fabricar +9 experiencia |
| Reserva vital | Alimentarte: +5 vitae extra | Alimentarte: +10 vitae extra | Alimentarte: +15 vitae extra |
| Mercader de la noche | Compras en el mercado: 10% de descuento | Compras en el mercado: 20% de descuento | Compras en el mercado: 30% de descuento |
| Anatomía inmortal | Regeneración y favor médico: +5 salud | Regeneración y favor médico: +10 salud | Regeneración y favor médico: +15 salud |
| Rastreador nocturno | Nuevos encuentros: +2 humanos y +2 experiencia | Nuevos encuentros: +4 humanos y +4 experiencia | Nuevos encuentros: +6 humanos y +6 experiencia |
| Supervivencia nocturna | Recolección: +1 recurso y +2 experiencia | Recolección: +2 recurso y +4 experiencia | Recolección: +3 recurso y +6 experiencia |
| Virtuosismo eterno | Actuaciones: +5 monedas | Actuaciones: +10 monedas | Actuaciones: +15 monedas |
| Investigador de sombras | Investigar: +3 experiencia | Investigar: +6 experiencia | Investigar: +9 experiencia |
| Guardián de la ciudad | Patrullar: +2 reputación | Patrullar: +4 reputación | Patrullar: +6 reputación |
| Aprendizaje inmortal | Experiencia obtenida +5% | Experiencia obtenida +10% | Experiencia obtenida +15% |
| Templanza de sangre | Aumento de sed por hora -1, mínimo 1 | Aumento de sed por hora -2, mínimo 1 | Aumento de sed por hora -3, mínimo 1 |
| Caminos de la noche | Energía de viaje a pie -1 | Energía de viaje a pie -2 | Energía de viaje a pie -3 |
| Mecenazgo oscuro | Monedas de misiones +10% | Monedas de misiones +20% | Monedas de misiones +30% |
| Mediación del pacto | Cada pérdida de reputación en historias se reduce en 1 punto(s) · mínimo 0 | Cada pérdida de reputación en historias se reduce en 2 punto(s) · mínimo 0 | Cada pérdida de reputación en historias se reduce en 3 punto(s) · mínimo 0 |
| Conservación de reservas | Al beber un frasco: +8 vitae adicional | Al beber un frasco: +16 vitae adicional | Al beber un frasco: +24 vitae adicional |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Disciplina | Rango I | Rango II | Rango III |
|---|---|---|---|
| Diplomacia de los siglos | Donación o diplomacia: +1 reputación adicional | Donación o diplomacia: +2 reputación adicional | Donación o diplomacia: +3 reputación adicional |
| Memoria de las crónicas | Experiencia base de historias +5% | Experiencia base de historias +10% | Experiencia base de historias +15% |
| Herbolaria umbría · Aquelarre de las Sombras | Recolección: +1 hierbas y +0 polvo | Recolección: +2 hierbas y +1 polvo | Recolección: +3 hierbas y +1 polvo |
| Geometría ritual · Aquelarre de las Sombras | Rituales: -2 maná adicional · mínimo 3 | Rituales: -4 maná adicional · mínimo 3 | Rituales: -6 maná adicional · mínimo 3 |
| Tenacidad nocturna | Desgaste de energía por hora -1 · mínimo 1 | Desgaste de energía por hora -2 · mínimo 1 | Desgaste de energía por hora -3 · mínimo 1 |
| Fortuna del puerto | Exploración: +2 monedas | Exploración: +4 monedas | Exploración: +6 monedas |
| Concentración arcana · Aquelarre de las Sombras | Hechizos: -2 maná · mínimo 3 | Hechizos: -4 maná · mínimo 3 | Hechizos: -6 maná · mínimo 3 |
| Afinidad lunar · Aquelarre de las Sombras | Recuperación arcana: +5 maná | Recuperación arcana: +10 maná | Recuperación arcana: +15 maná |
| Empatía de los siglos | Relaciones: +2 vínculo o amistad por interacción | Relaciones: +4 vínculo o amistad por interacción | Relaciones: +6 vínculo o amistad por interacción |
| Introspección ancestral | Meditación: +4 temple y +3 salud | Meditación: +8 temple y +6 salud | Meditación: +12 temple y +9 salud |
| Serenidad eterna | Descanso y sueño: +4 temple extra | Descanso y sueño: +8 temple extra | Descanso y sueño: +12 temple extra |

Los porcentajes de éxito se añaden a la probabilidad de la acción, sujeta a sus límites. Por ejemplo, una mejora de 15 puntos porcentuales no significa éxito garantizado. Los aumentos de experiencia y monedas que usan porcentajes se redondean a enteros en cada recompensa.

## Poderes activos y murciélago

**Cambiar de forma** permite adoptar forma de murciélago y volver a tu figura humana. Transformarte cuesta **6/4/2 vitae** con Metamorfosis I/II/III y consume **1 hora**. Volver a la forma humana también consume una hora. Ya transformado, un vuelo nocturno entre distritos cuesta **2 vitae y 3 energía**, con **0 horas de desplazamiento**. Piensa en el conjunto de transformación, vuelo y regreso: el vuelo instantáneo no hace instantáneos los cambios de forma.

En forma aérea dispones de caza de polillas y exploración sigilosa, pero muchas relaciones, oficios y negociaciones requieren forma humana. Los híbridos no pueden transformarse. El sol sigue siendo peligroso para un vampiro murciélago sin anillo.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

**Paso umbrío** requiere Ofuscación I y cuesta **12/10/8 vitae** en rangos I/II/III, sin horas de viaje. Es una herramienta de desplazamiento, no una inmunidad solar. Los poderes que gastan vitae cuestan 4 adicionales a un híbrido.

**Dominación** exige forma humana, al menos Dominación I, 4 energía, 12 vitae y una hora. Su probabilidad mejora con el rango y el temple, hasta un límite del 95 %. Un éxito proporciona monedas y experiencia; fallar reduce el temple. Los híbridos pagan el recargo de vitae.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# El mapa y las actividades de la ciudad

## Seis distritos, distintos motivos para visitarlos

| Distrito | Usos destacados y exploración básica |
|---|---|
| Refugio del faro | Refugio gratuito, descanso, recuerdos, preparación de tónicos y gestión del calendario. Explorar proporciona un frasco donado y temple. |
| Mercado nocturno | Compra de sangre, hierbas y amuleto; puestos, trabajo y acuerdos comerciales. Una de las pistas de la cripta. |
| Club Carmesí | Conversaciones, actuaciones, acuerdos y decisiones de facciones. La otra pista de la cripta; exploraciones posteriores pueden aportar amuletos. |
| Hospital San Telmo | Sangre donada, ayuda médica, misión de Inés y oportunidades de servicio. Explorar proporciona un frasco y humanidad. |
| Catedral hundida | Cripta, investigaciones, archivos y viviendas de la zona. Las dos pistas permiten reclamar la llave de la cripta. |
| Azoteas del puerto | Exploración, rutas altas, esencia y vigilancia de cazadores. La exploración básica otorga 7 monedas, 1 esencia y 8 XP. |

El mapa muestra distritos, habitantes, lugares de interés y acontecimientos. Seleccionar una zona abre su información; la revisión de viaje permite confirmar condiciones antes de desplazarte. Abrir una actividad no equivale siempre a ejecutarla: lee su coste y confirma el botón concreto de acción.

Usa **Habitantes** para localizar a alguien. Los filtros y la presencia cambian con rutinas, edad, estado y distrito. La cantidad de retratos simultáneos del mapa es una representación visual: no es el número máximo de habitantes del mundo. Encontrar un personaje no garantiza que todas las acciones estén permitidas: algunas exigen presencia, edad adulta, confianza, forma humana, recursos o un DLC activo.

## Desplazamiento y actividades frecuentes

Un viaje nocturno a pie cuesta normalmente **6 energía y 1 hora**, además del desgaste de esa hora. Celeridad reduce el coste en 2 por rango, con un mínimo intermedio de 2, y Caminos de la noche vuelve a reducirlo hasta un mínimo final de **1 energía**. Celeridad III convierte el desplazamiento a pie en **0 horas**. El recorrido entre dos distritos tiene el mismo coste básico; no se calcula por la distancia visual del dibujo.

**Ciudad, actividades y contratos** reúne lugares interactivos, investigación, recolección, pesca, actuaciones, patrullas, trabajos y encargos. Algunas acciones alimentan también las misiones de evolución. En los capítulos de economía y hogares se detallan sus costes y recompensas específicos.

Tres acciones iniciales útiles son **trabajar una noche** -10 energía, 2 horas, 12 monedas y 8 XP base-; **estudiar** -6 energía, 2 horas, 12 XP base y temple-; y **entrenar** -8 energía, 1 hora, 10 XP y un pequeño daño de práctica-. Sus disciplinas añaden recompensas. Los oficios y cursos con requisitos se consultan además en Propiedades y profesiones.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Facciones, reputación y decisiones

## Las cuatro facciones

| Facción | Qué favorece | Ventaja de pertenencia con reputación de 25 / de 60 |
|---|---|---|
| Concilio Carmesí | Autoridad y asuntos de la sociedad vampírica. | +2 / +5 vitae aprovechada al alimentarte. |
| Liga del Puerto | Trabajo, comercio y compromisos vecinales. | 5 % / 10 % de descuento adicional en el mercado. |
| Custodios del Alba | Protección, ayuda y vigilancia. | +4 / +8 puntos porcentuales al escapar de cazadores. |
| Archivo del Velo | Estudio, archivos e investigación. | +2 / +5 XP adicionales al estudio libre. |

La reputación va de **-100 a 100**: enemigo hasta -60; desconfianza de -59 a -25; neutral de -24 a 24; aliado de 25 a 59; referente desde 60. Puedes conservar reputación con las cuatro, pero pertenecer solo a **una** a la vez. Las ventajas de la tabla requieren pertenecer y alcanzar la reputación correspondiente.

Para ingresar necesitas **25 de reputación**; el primer ingreso en esa facción cuesta **10 monedas, 2 energía y una hora**. Una reincorporación conserva el registro de la cuota y no vuelve a cobrar esas monedas. Abandonarla reduce su reputación en 10 y suspende la ventaja de pertenencia.

Una **donación** cuesta 15 monedas, 2 energía y una hora: mejora 5 de reputación más Diplomacia. Una **gestión diplomática** cuesta 5 monedas, 5 energía y una hora: mejora 3 más Diplomacia y está limitada a una por facción y día del calendario.

Las actividades también cambian reputación. La alimentación humana ordinaria favorece al Concilio y disgusta a Puerto y Alba; convertir favorece al Concilio y al Velo, pero perjudica a Puerto y Alba. Depredar o matar reduce la confianza de varias facciones. Trabajar favorece al Puerto; estudiar o investigar, al Velo; ayudar y patrullar, a facciones protectoras. Estos cambios automáticos se limitan a tres registros de cada tipo de actividad por día. Un recuerdo o una actividad autónoma de NPC no repite tu recompensa de reputación.

## Historias con consecuencias permanentes

En **Historias y decisiones** hay **seis historias**, cada una con una decisión inicial y una segunda decisión ligada a la primera. Cada historia ofrece seis desenlaces posibles, de los cuales eliges uno para esa crónica. Para negociar necesitas forma humana, salir de tu vivienda, acudir al distrito indicado y actuar de noche. Aceptar consume 2 de energía y una hora; las decisiones muestran sus propios costes, duración, experiencia y cambios de reputación antes de confirmar.

| Historia | Comienzo → resolución | Dilema principal |
|---|---|---|
| El cargamento carmesí | Mercado nocturno → Azoteas del puerto | Donaciones trazables, comercio opaco o inspección del contrato. |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Historia | Comienzo → resolución | Dilema principal |
|---|---|---|
| El testigo del faro | Refugio del faro → Catedral hundida | Protección pública, ocultación o autoridad sobre un testimonio. |
| El archivo prohibido | Catedral hundida → Refugio del faro | Compartir conocimiento, reservarlo o investigarlo primero. |
| La noche del pacto | Club Carmesí → Club Carmesí | Equilibrio entre facciones, autoridad o pacto reservado; exige completar otras dos historias. |
| El legado del hospital | Hospital San Telmo → Refugio del faro | Donantes, exclusividad del Concilio o revisión de reservas. |
| El juramento de los tejados | Azoteas del puerto → Club Carmesí | Centinelas, mensajeros y custodia de rutas antiguas. |

Los desenlaces quedan guardados y no se pueden volver a cobrar viendo su recuerdo. **Mediación del pacto** reduce las pérdidas de reputación de estas decisiones y **Memoria de las crónicas** mejora su experiencia base.

Tres recompensas permanentes merecen especial atención -esta información revela posibles resultados-: fundar o licenciar la cooperativa del cargamento da **5 % adicional de descuento en el mercado**; abrir la escuela, filtrar las notas o compartir apuntes del archivo da **+3 XP en el estudio libre**; jurar las sombras del Concilio o sellar el pacto del Velo da **+2 vitae aprovechada al alimentarte**. No todos los finales otorgan una ventaja continua: otros entregan recursos y fijan reputación o humanidad.

El texto de una negociación no ejecuta por sí mismo una muerte, conversión o traslado real de un habitante. Para esas interacciones utiliza las acciones explícitas de personajes.

# Conflictos dinámicos de facciones

La ciudad abre una disputa nueva en ciclos de **siete días**. Dos de las cuatro facciones se enfrentan por el embarcadero, un expediente, las patrullas de los tejados o la mesa de medianoche. La fecha límite y el lugar de encuentro aparecen en el panel. No es una misión infinita que puedas cobrar repetidamente en la misma semana.

| Postura | Coste y duración | Consecuencia base |
|---|---|---|
| Investigar las demandas | 5 energía, 1 h | 2 XP; prepara la mediación y solo se hace una vez en esa disputa. |
| Apoyar una delegación | 20 monedas, 8 energía, 2 h | 12 XP; +10 reputación con la apoyada, -7 con su rival; tensión -5. |
| Mediar una concordia | 25 monedas, 10 energía, 3 h | 16 XP; +7 reputación con ambas; tensión -18. Necesitas haber investigado y al menos -24 con cada parte. |
| Mantenerte al margen | Sin coste ni horas | No cambia tu reputación; tensión +2 y la decisión queda cerrada esa semana. |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Apoyar, mediar o declinar cierra la disputa actual. Si dejas vencer una disputa sin resolver, una delegación impone su postura: no pierde recursos tu personaje, pero la tensión sube. Las tensiones entre facciones persisten y el calendario abre nuevos enfrentamientos. La negociación se bloquea si sus horas te expondrían al día sin protección válida; llega con suficiente margen nocturno.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Cazadores: peligro y formas de responder

## Vigilancia, exposición y persecución

Hay **18 cazadores identificados**, con turnos, distritos y distinta amenaza. Las patrullas rotan por los distritos exteriores. El faro y una vivienda propia en la que hayas entrado son refugios para enfriar la persecución.

La **presión** va de 0 a 100: vigilancia habitual por debajo de 15; bajo observación entre 15 y 39; patrullas reforzadas entre 40 y 69; persecución intensa desde 70. Pasar horas al descubierto eleva exposición y presión. Alimentarte de humanos, convertir y atacar pueden aumentarlas; ayudar y patrullar pueden reducirlas. Una humanidad muy baja agrava la vigilancia.

Las advertencias preceden a emboscadas conforme acumulas exposición. Puedes revisar la patrulla local y elegir encuentros cuando sus condiciones lo permiten, pero los cazadores también pueden interceptarte. Volver a un refugio reduce la presión y permite reagruparte.

## Elegir en un encuentro

| Respuesta | Coste propio | Riesgo y resultado |
|---|---|---|
| Combatir | 12 energía; forma humana | Depende de amenaza, rango, Duelo, Vigor, Celeridad y presión. Ganar concede monedas y XP y causa daño físico; **perder puede acabar permanentemente con tu vampiro mediante el arma del cazador**. |
| Huir | 5 energía | Reflejos, Celeridad, la forma de murciélago y la afinidad con Alba ayudan. Regresas al faro; fallar la huida limpia puede costar salud y monedas, sin una ejecución inmediata por esta elección. |
| Ocultarte | 4 energía | Ofuscación y la forma de murciélago mejoran la probabilidad. Fallar provoca pérdidas de salud/monedas y aumenta presión. |
| Dialogar | 3 energía; forma humana | La confianza y la reputación con Alba ayudan en emboscadas. Fallar puede costar monedas y temple. |
| Sobornar | 20 monedas; forma humana | Resuelve el encuentro pagando y reduce la presión. |
| Retirarte | Opción disponible de emergencia | Regresas al faro, con pérdidas de hasta 12 monedas, 8 energía y 10 temple. |

Las resoluciones no letales suelen avanzar una hora y mantienen el desgaste normal. Elegir hablar u ocultarte no convierte en seguro permanecer al aire libre hasta el amanecer. Huida y retirada trasladan al faro; revisa la hora antes de las demás opciones.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

El combate tiene una probabilidad acotada, nunca garantía absoluta: en este encuentro el máximo es 97 %. Al vencer, el daño básico es **8 + 3 por nivel de amenaza**, las monedas **12 + 3 por amenaza** y los XP **16 + 3 por amenaza**. Los daños no letales de una huida u ocultación fallida conservan al menos 1 de salud por el golpe del encuentro, pero el sol y el paso posterior del tiempo siguen teniendo sus propias reglas.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Controles, accesibilidad, animaciones y sonido

Usa **clic o toque** para elegir botones, destinos, personas y actividades. **Tab** y **Mayús+Tab** recorren controles; las teclas habituales de activación del sistema permiten pulsar los botones enfocados. En diálogos, **Escape** cierra la ventana; en un panel del menú vuelve a la partida cuando hay una crónica activa y no se está resolviendo una animación o un final. También hay controles visibles para **Volver al juego** en los paneles correspondientes.

Cuando el foco está en el mapa, **+** o **=** amplían, **-** reduce, **0** restablece la vista y las **flechas** desplazan la vista ampliada. Esas teclas controlan el mapa: el personaje se desplaza mediante los destinos y su confirmación, no mediante una combinación de movimiento libre.

En **Ajustes** puedes alternar texto normal o grande, alto contraste, movimiento reducido y efectos de sonido, además de regular el volumen de efectos. El control del tema del menú regula su reproducción y volumen por separado. El tema **MONSTER** está interpretado por **JAVIER RODRÍGUEZ MACPHERSON**. Las preferencias se guardan en el dispositivo.

Las actividades y acontecimientos usan animaciones y señales sonoras asociadas a acciones, vínculos, nacimientos, crecimiento, conversiones, descanso, magia, conflictos y encuentros. Los recuerdos permiten volver a ver la presentación sin cobrar de nuevo sus recursos. Si el navegador del iPhone espera una interacción antes de permitir audio, toca un control de reproducción y comprueba que música y efectos estén activados. No necesitas mantener el volumen alto para que se resuelvan las acciones.

Consulta el estado escrito del resultado, tus recursos y el registro además de la animación: son los que indican lo que ha cambiado realmente en la crónica.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Dinero, esencia, estudios y profesiones

## Cómo interpretar los números de esta guía

Los costes y premios de las tablas son los valores directos de la acción. Después transcurre el tiempo indicado y se aplican los cambios habituales del mundo: necesidades, rutinas, peligros y otros modificadores. Por ejemplo, «+35 energía» antes de una hora de actividad puede dejar una recuperación neta menor. Las recuperaciones de salud, energía, temple, humanidad, vitae y maná se detienen en 100.

La noche va de las 20:00 a las 05:59; el día, de las 06:00 a las 19:59. Comenzar un turno durante la noche no garantiza terminar antes del amanecer. Cuenta las horas de trabajo y del regreso. Un vampiro sin protección solar debe terminar bajo techo a tiempo.

Hay recursos diferentes que conviene distinguir:

| Recurso o progreso | Para qué sirve | Cómo se obtiene |
|---|---|---|
| Monedas | Compras, vivienda, cursos, ingredientes y otras actividades | Oficios, contratos, actuaciones, pesca, exploración y misiones |
| Esencia | Recurso de la crónica y de determinadas decisiones | Exploración, algunas misiones, recuerdos y actividades del linaje |
| Vitae | Reserva de sangre del vampiro; alimenta poderes y conversiones | Alimentación, frascos y ciertas preparaciones mágicas |
| Experiencia del personaje, XP | Nivel y progreso general del personaje | Acciones, estudios, trabajos y misiones |
| Formación profesional | Acceso a empleos mejor pagados | Estudio, cursos, traducciones y observación astronómica |
| Conocimiento arcano | Aprender nuevos hechizos | Estudio del grimorio y práctica de magia |
| Experiencia arcana acumulada | Nivel de magia | Crece con el conocimiento ganado; aprender hechizos no la reduce |

La esencia no es sangre, maná ni dinero. **El Abrazo no consume esencia y el anillo diurno tampoco.** No necesitas acumular seis esencias ni preparar una por cada humano: las conversiones no tienen un cupo total de seis. Sus requisitos de persona, confianza, vitae y expansión siguen vigentes.

## Formas prácticas de ganar dinero

Abre **Actividades y contratos** para los lugares del mapa y **Propiedades y profesiones** para los empleos y cursos. En las acciones del personaje también encontrarás **Trabajar** y **Estudiar**.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Método | Coste directo | Tiempo | Premio base y condiciones |
|---|---|---|---|
| Trabajar, acción general | 10 energía | 2 h | 12 monedas y 8 XP; Artes de otro siglo añade 3 monedas por rango |
| Recadero nocturno | 8 energía | 2 h | 12-20 monedas base; sin formación previa; Mercado nocturno |
| Camarero del Carmesí | 12 energía | 3 h | 22-36 monedas base; sin formación previa; Club Carmesí |
| Restaurador de antigüedades | 15 energía | 4 h | 38-64 monedas base; formación de nivel 1; Mercado nocturno |
| Investigador de archivos | 16 energía | 4 h | 60-90 monedas base; formación de nivel 2; Catedral hundida |
| Especialista del turno de noche | 20 energía | 5 h | 90-140 monedas base; formación de nivel 3; Hospital San Telmo |
| Director de patrimonio | 24 energía | 6 h | 120-190 monedas base; formación de nivel 4; Club Carmesí |
| Actuar en el Escenario Carmesí | 7 energía | 2 h | 16, 19, 22 o 25 monedas base según actuaciones anteriores; Virtuosismo eterno añade 5 por rango; una actuación por noche |
| Ayudar en el Almacén de los estibadores | 10 energía | 2 h | 18 monedas, una provisión y 10 XP; una vez por noche |
| Ayudar en el Dispensario San Telmo | 6 energía y una hierba lunar del inventario general | 2 h | 22 monedas, 10 XP, 3 humanidad, 4 salud y 4 reputación local; una vez por noche |
| Patrullar un lugar de interés | 8 energía | 2 h | 10 monedas y 8 XP; una vez por lugar y noche |
| Investigar un lugar de interés | 6 energía | 1 h | 4 monedas; al resolver su tercer paso, 49 monedas y una esencia en esa visita; el tesoro de cada lugar solo se cobra una vez |
| Vender peces en la Lonja de la bahía | 2 energía y todos los peces que lleves | 1 h | 12 monedas por pez; hasta 20 XP; conserva tres peces si tienes pendiente la entrega de la lonja |
| Explorar las Azoteas del puerto | 6 energía | 1 h | 7 monedas, una esencia, 8 XP y 4 energía antes del paso del tiempo; Percepción ancestral y Fortuna del puerto pueden mejorar monedas |
| Conversar en el Club Carmesí | 4 energía | 1 h | 3 monedas, 8 temple y 8 XP |
| Ayudar a Inés, favor del Hospital | 7 energía | 1 h | 6 monedas, 10 XP y recuperación; una vez por noche. Es diferente del Dispensario |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Método | Coste directo | Tiempo | Premio base y condiciones |
|---|---|---|---|
| Escribir una crónica en tu escritorio | 6 energía | 2 h | 8 monedas y 9 XP; requiere escritorio colocado; una vez por día y personaje |
| Transmutar fragmentos, con Magia | 26 maná base, 6 energía, dos hierbas de luna y un cristal umbrío | 2 h | 35 monedas; requiere aprender el hechizo de nivel arcano 3 |

Los trabajos profesionales se realizan **de noche, en forma humana, en el distrito del puesto y fuera de casa**. El anillo diurno no cambia el horario de esos empleos. No tienen un límite de un turno por noche: puedes repetir si dispones de tiempo y energía.

Las bandas salariales de la tabla son la parte base del salario. La experiencia acumulada en cada oficio mejora los turnos futuros: cada tres turnos completos aumenta el complemento, hasta 25 monedas. Artes de otro siglo añade otras 3 monedas por rango. Por eso puedes cobrar más que el extremo superior del intervalo. Los turnos profesionales dan 8, 8, 12, 16, 20 y 24 XP respectivamente.

Una ruta inicial razonable es trabajar o ayudar en el puerto, aceptar los contratos antes de realizar sus objetivos y reservar dinero para formación. El Faro permite disponer de refugio sin gastar en alquiler. Una profesión avanzada da mejores salarios, pero exige cursos y turnos largos; no sacrifiques tu seguridad al amanecer por terminar uno más.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Conseguir esencia

| Fuente | Coste y tiempo | Resultado y límite |
|---|---|---|
| Explorar las Azoteas del puerto, en forma humana | 6 energía; 1 h | Una esencia por exploración; además 7 monedas, 8 XP y 4 energía antes del paso del tiempo; repetible |
| Alimentarte → Cazar una criatura de la bahía | 8 energía; 1 h | Una esencia, recuperación de vitae y reducción del hambre; repetible |
| Memorias → Mi estirpe | 1 h | Una esencia y 4 XP; no tiene un gasto directo de energía ni una restricción de una vez por noche |
| Cazar insectos como murciélago | 3 energía; 1 h | 35 % de probabilidad de obtener una esencia; reduce 8 hambre; repetible |
| Preparar esencia en Linaje de la Noche | 8 vitae, 6 energía; 1 h | Una esencia y 4 XP; requiere Linaje adquirido y activo; es opcional y no hace falta para convertir |
| Misión de un descendiente con recompensa de esencia | 8 vitae; 1 h | Una esencia; cada descendiente adulto puede hacer una misión por noche; requiere Linaje activo |
| Fundar una casa vampírica | Tres adultos vivos convertidos de tu linaje y estar en el Faro; 0 h | Dos esencias, un punto de disciplina y 60 XP; una sola recompensa |
| Un favor por noche, con Inés | Ayudar en tres noches diferentes | Dos esencias y dos frascos de sangre al completar por primera vez el tercer turno; cada turno tiene su coste propio |
| La llave de la cripta | Reunir dos pistas y explorar la Catedral | Dos esencias, 18 monedas, una llave y 45 XP; una sola resolución |
| Tesoros de investigación del mapa | Investigar tres veces el mismo lugar en noches diferentes | Una esencia y 49 monedas en la visita que resuelve el tesoro; una vez por lugar |
| Contrato El cuaderno de la bahía | Aceptar, completar tres investigaciones y entregar el encargo | Una esencia, 110 monedas y 35 XP; una sola entrega |
| Historias y decisiones | Depende de la decisión | Algunos resultados conceden esencia y ciertas elecciones la consumen; lee el coste antes de confirmar |

No todos los descendientes traen lo mismo. Sus misiones pueden devolver dinero y hierbas, esencia, frascos de sangre y curación, o una remuneración mayor. Entrenarlos en el Faro cuesta 12 vitae, 8 energía y una hora; llegan hasta rango 3. Las misiones cuestan 8 vitae y una hora, y sus recompensas mejoran con su rango y Señor del linaje. Los vampiros realizan estas misiones de noche; los híbridos pueden hacerlo también de día.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Estudiar y acceder a profesiones

La formación profesional se conserva y no se gasta al aceptar un empleo. El rango depende del conocimiento profesional total:

| Nivel | Cualificación | Formación acumulada necesaria |
|---|---|---|
| 0 | Sin formación profesional | 0 |
| 1 | Aprendiz cualificado | 20 |
| 2 | Técnico nocturno | 60 |
| 3 | Especialista | 120 |
| 4 | Maestría profesional | 220 |

Hay **tres cursos diferentes** en Propiedades y profesiones:

| Curso | Dónde se realiza | Requisito | Monedas / energía / tiempo | Premio base |
|---|---|---|---|---|
| Estudio guiado | Faro o interior protegido de una vivienda disponible | Nivel 0 | 8 / 6 / 2 h | 12 formación y 10 XP |
| Curso de oficio y patrimonio | Mercado nocturno, fuera de casa | Nivel 1 | 20 / 9 / 3 h | 25 formación y 15 XP |
| Seminario superior nocturno | Catedral hundida, fuera de casa | Nivel 2 | 40 / 12 / 4 h | 45 formación y 20 XP |

Todos requieren forma humana y comenzar de noche. **Erudición eterna añade 2 de formación y 4 XP por rango a cada curso.** Puedes repetirlos; no hay una única matrícula por partida.

Un ejemplo sin bonificaciones: dos Estudios guiados llevan de 0 a 24; dos Cursos de oficio, de 24 a 74; cuatro Seminarios superiores, de 74 a 254. Son ocho sesiones, 216 monedas y 26 horas de clases, repartibles entre noches. Este es un ejemplo, no un requisito obligatorio: otras actividades también dan formación.

La acción general **Estudiar** cuesta 6 energía y dos horas, da 4 formación, 12 XP y 6 temple antes de modificadores. Erudición eterna añade 2 formación y 4 XP por rango. Traducir el Muro de las inscripciones da 8 formación; observar con el Telescopio de las mareas da 4. La biblioteca que compras para decorar aporta XP y práctica de estudio, pero no sustituye un curso ni concede conocimiento arcano.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# La ciudad y sus actividades

## Usar el mapa

Selecciona un distrito o un lugar de interés y revisa su ficha. Consultar una ficha no adelanta el reloj. Para actuar debes viajar al distrito correcto, salir de cualquier vivienda y recuperar tu forma humana. Viajar tiene sus propios costes, además de los de la actividad.

Las actividades normales se pueden hacer una vez **por lugar y por noche**. Haber entrenado en un patio no impide entrenar en otro. La noche conserva su identidad después de medianoche: las 01:00 y las 23:00 anteriores pertenecen al mismo periodo nocturno. Aceptar o entregar contratos y vender capturas tienen sus propias reglas, sin consumir ese uso de actividad del lugar.

Los vampiros sin anillo no pueden realizar estas actividades al descubierto durante el día. Humanos, híbridos y vampiros con anillo diurno activo pueden hacerlas de día, salvo la observación de estrellas, que requiere noche. El uso diario de un mueble y el de ciertos hechizos se reinicia por fecha del calendario; no es la misma regla que el uso nocturno del mapa.

## Los 24 lugares de interés

| Distrito | Lugar y actividad |
|---|---|
| Catedral hundida | Archivo sumergido: investigar; Jardín de la cripta: recolectar; Escaleras del campanario: entrenar; Muro de las inscripciones: traducir |
| Mercado nocturno | Tablón de encargos: contratos y patrulla; Lonja de la bahía: vender peces; Huerto de la muralla: recolectar; Almacén de los estibadores: trabajar y obtener provisiones |
| Club Carmesí | Escenario Carmesí: actuar; Embarcadero Carmesí: pescar; Salón de los espejos: entrenar; Salón de los rumores: conversación y rumores |
| Hospital San Telmo | Dispensario San Telmo: cuidados; Invernadero de Inés: recolectar; Pasaje de las linternas: patrullar; Jardín de los cuidados: jardinería |
| Refugio del faro | Muelle del faro: pescar; Observatorio lunar: investigar; Patio del faro: entrenar; Telescopio de las mareas: astronomía |
| Azoteas del puerto | Ruta de las cornisas: entrenar; Atalaya de la bahía: patrullar; Antena de los ecos: investigar; Patio de los duelos: duelo amistoso |

## Costes y beneficios de las actividades

«Reputación» en esta tabla es reputación local del distrito. Las relaciones con facciones tienen su propio panel.

| Actividad | Coste directo | Tiempo | Beneficio base |
|---|---|---|---|
| Pescar | 6 energía | 2 h | Uno o dos peces y 7 XP; sirven para vender o entregar |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Actividad | Coste directo | Tiempo | Beneficio base |
|---|---|---|---|
| Recolectar | 4 energía | 1 h | Una hierba lunar y 5 XP; Supervivencia urbana añade una hierba y un XP por rango |
| Actuar | 7 energía | 2 h | 16-25 monedas según actuaciones previas, 9 XP y 3 reputación; Virtuosismo eterno añade 5 monedas por rango |
| Investigar | 6 energía | 1 h | 4 monedas y 9 XP; Investigador de sombras añade 3 XP por rango. La tercera investigación en el mismo lugar entrega su tesoro una vez: 49 monedas y una esencia en esa visita |
| Entrenar | 6 energía | 1 h | 6 temple y 10 XP |
| Cuidados del Dispensario | 6 energía y una hierba lunar | 2 h | 22 monedas, 10 XP, 3 humanidad, 4 salud y 4 reputación |
| Patrullar | 8 energía | 2 h | 10 monedas, 8 XP y 2 reputación; Guardián de la ciudad añade 2 reputación por rango |
| Traducir | 6 energía, 4 monedas y un rumor | 2 h | 8 formación profesional, 3 temple y 12 XP |
| Ayudar en el almacén | 10 energía | 2 h | 18 monedas, una provisión, 10 XP y 3 reputación |
| Conversar en el Salón de los rumores | 3 energía y 6 monedas | 1 h | Un rumor, una pista hasta el máximo de dos, 4 temple y 6 XP |
| Cuidar el Jardín de los cuidados | 6 energía y una provisión | 1 h | Dos hierbas lunares, 5 salud, 2 humanidad, 3 reputación y 8 XP |
| Observar con el telescopio | 4 energía | 2 h | 14 temple, 4 formación profesional y 9 XP; solo por la noche |
| Duelo amistoso | 10 energía y 5 monedas | 2 h | 10 temple y 14 XP; Maestría del duelo añade 2 XP por rango |

Puedes encadenar actividades que se complementan: trabajar en el almacén proporciona una provisión para el jardín del Hospital; conversar en el Club proporciona un rumor para traducir en la Catedral. Estas cadenas requieren desplazamiento y tiempo. Las hierbas recogidas aquí van al inventario general, no a la bolsa arcana de Magia.

## Contratos del Mercado nocturno

Acepta los contratos en el **Tablón de encargos antes de realizar sus objetivos**. El progreso empieza en la aceptación: las acciones anteriores no cuentan. Cada contrato se acepta una vez y, después de entregarlo, queda completado. Puedes llevar varios activos.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Contrato | Objetivo después de aceptar | Recompensa al entregar |
|---|---|---|
| Provisiones para la lonja | Capturar tres peces y conservar tres para la entrega | 65 monedas y 20 XP; consume tres peces |
| Tres rutas seguras | Completar tres patrullas | 85 monedas y 25 XP |
| El cuaderno de la bahía | Completar tres investigaciones | 110 monedas, una esencia y 35 XP |

Aceptar cada contrato cuesta 2 energía y una hora, y da 2 XP. Entregarlo cuesta otras 2 energía y una hora, y concede 5 reputación local en el Mercado. Las recompensas de las propias actividades se suman a las del contrato. La venta de la Lonja vende todas tus capturas: no la uses si dejaría sin peces una entrega pendiente.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Viviendas, decoración y vida en el hogar

## Comprar o alquilar

Abre **Propiedades y profesiones** y entra en la sección de viviendas. Comprar es permanente dentro de esa partida y no añade mensualidades. Alquilar paga el primer mes por adelantado y establece un vencimiento para el mes siguiente del calendario; si ese mes es más corto, se ajusta al último día disponible.

| Vivienda | Distrito | Compra | Alquiler mensual | Confort del inmueble |
|---|---|---|---|---|
| Habitación sobre el mercado | Mercado nocturno | 350 | 40 | +3 |
| Piso de los tejados | Azoteas del puerto | 1.200 | 90 | +6 |
| Casa del jazmín oscuro | Mercado nocturno | 3.000 | 180 | +10 |
| Mansión del terciopelo | Club Carmesí | 7.000 | 350 | +14 |
| Castillo de la luna rota | Catedral hundida | 18.000 | 700 | +22 |
| Palacio de obsidiana | Club Carmesí | 42.000 | 1.300 | +28 |

Comprar o alquilar no consume horas. Comprar da 10 XP; alquilar por primera vez, 5 XP. Si compras una vivienda alquilada, su contrato de alquiler desaparece. Puedes pagar un mes adicional mediante renovar. Rescindir el alquiler no devuelve el mes en curso. Las viviendas compradas no se venden ni se abandonan con esa opción.

Los alquileres se cobran al avanzar el calendario. Si adelantas varios meses, pueden vencerse varias cuotas. Cuando el dinero no alcanza, se pagan las mensualidades que puedas cubrir y termina el contrato impagado. Si estabas dentro de ese inmueble, vuelves al Faro; las propiedades compradas siguen siendo tuyas. Guarda una reserva antes de adelantar mucho tiempo.

## Entrar y protegerse del sol

1. Compra o alquila el inmueble.
2. Viaja al distrito donde está.
3. Recupera la forma humana si eras murciélago.
4. Pulsa **Entrar** para abrir su interior.

**Elegir una casa como hogar principal no te teletransporta ni protege todo el distrito.** Debes estar dentro. Entrar y salir no consume horas; al salir vuelve la exposición de la calle. El Faro sigue siendo un refugio gratuito.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

El confort del inmueble se suma al de su decoración y mejora la recuperación de energía, salud y temple del descanso. Ese extra depende de la vivienda en la que descansas, no de todas las propiedades compradas a la vez. La decoración añade hasta 18 de confort por hogar.

## Estancias y decoración

Todos los hogares tienen Vestíbulo, Salón familiar y Dormitorio y cripta. Salvo la Habitación sobre el mercado, incluyen Cuarto infantil. Casa, Mansión, Castillo, Palacio y Faro tienen Biblioteca; Mansión, Castillo y Palacio añaden Gran salón.

Cada estancia tiene seis espacios de mobiliario. Compra una pieza, selecciónala en el inventario, escoge un espacio y colócala. Mover una unidad la retira de su ubicación anterior; no crea una copia gratis. Retirarla del espacio la conserva en tu inventario para reutilizarla. No hay una venta de muebles con devolución del precio.

Puedes cambiar sin coste ni horas las paredes entre Vino, Noche, Marfil, Bosque y Violeta, y el suelo entre Roble, Piedra, Mármol y Obsidiana.

| Mueble | Monedas | Confort | Uso especial disponible |
|---|---|---|---|
| Sofá de terciopelo | 55 | 3 | Decoración |
| Ataúd tallado | 95 | 4 | Decoración; el descanso del hogar tiene su botón propio |
| Cama de dosel | 90 | 3 | Decoración |
| Sillón de lectura | 30 | 2 | Decoración |
| Mesa familiar | 45 | 2 | Decoración |
| Biblioteca de roble | 70 | 3 | Investigar y practicar estudio |
| Cuna lunar | 45 | 2 | Decoración del hogar familiar |
| Baúl de juguetes | 25 | 2 | Decoración del hogar familiar |
| Escritorio antiguo | 50 | 2 | Escribir una crónica |
| Piano de cola | 120 | 3 | Interpretar una pieza |
| Jazmín de interior | 15 | 1 | Decoración |
| Retrato nocturno | 35 | 1 | Decoración |
| Alfombra carmesí | 30 | 2 | Decoración |
| Lámpara de bronce | 20 | 1 | Decoración |
| Candelabro | 18 | 1 | Decoración |
| Escultura de mármol | 65 | 2 | Decoración |
| Armario de nogal | 60 | 2 | Preparar tu vestuario |

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Mueble | Monedas | Confort | Uso especial disponible |
|---|---|---|---|
| Espejo de plata | 65 | 2 | Recobrar tu identidad |
| Mesa de alquimia | 140 | 3 | Preparar tónicos carmesí del inventario general |
| Maniquí de esgrima | 80 | 1 | Practicar esgrima |
| Chimenea de piedra | 75 | 3 | Reposar junto al fuego |
| Huerto lunar de interior | 65 | 2 | Recoger hierbas del inventario general |
| Mesa de ajedrez | 80 | 2 | Jugar con un adulto conviviente presente |

# Acciones de los muebles

Coloca el objeto en la **estancia actual**, permanece en forma humana y pulsa su actividad. Cada actividad se puede usar una vez **por día del calendario y por personaje**, aunque compres varias copias o cambies de casa. Tener dos pianos no da dos interpretaciones diarias.

| Objeto y acción | Energía / tiempo | Resultado directo, además de XP |
|---|---|---|
| Escritorio: escribir una crónica | 6 / 2 h | 8 monedas; 9 XP |
| Piano: interpretar una pieza | 5 / 1 h | 20 temple; 7 XP |
| Biblioteca: investigar | 6 / 2 h | 12 XP y práctica de estudio; no da formación profesional ni conocimiento arcano |
| Espejo: recobrar tu identidad | 3 / 1 h | 10 temple, 1 humanidad; 3 XP |
| Armario: preparar vestuario | 2 / 1 h | 8 temple, 1 humanidad; 3 XP |
| Mesa de alquimia: preparar tónicos | 8 / 2 h | Consume una hierba lunar y un frasco de sangre; produce dos tónicos carmesí; 10 XP |
| Maniquí: practicar esgrima | 6 / 2 h | 4 temple; 14 XP |
| Chimenea: reposar | 2 / 2 h | 15 salud y 15 temple; 3 XP |
| Huerto interior: cuidar y recoger | 5 / 2 h | Dos hierbas lunares; 6 XP |
| Ajedrez: compartir una partida | 4 / 1 h | 12 temple; 4 vínculo personal y 4 amistad con un conviviente adulto; 6 XP |

El ajedrez requiere que el acompañante adulto viva contigo y esté realmente en casa. Compartir distrito no garantiza su presencia: puede estar trabajando, estudiando o siguiendo otra rutina. Revisa quién está dentro y quién está fuera. Las acciones de recuperación se bloquean cuando sus beneficios ya están completos, para evitar gastar recursos sin necesidad.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Expansión Aquelarre de las Sombras

## Activación y primeros pasos

Necesitas una licencia adquirida y activada de **Aquelarre de las Sombras** en **DLC y expansiones**. Después abre **Magia y aquelarre**. Desactivar la expansión conserva el progreso mágico y sus habitantes, pero impide practicar magia y usar su protección solar.

La magia es una tradición que puedes practicar con cualquier sexo y siendo humano, vampiro o híbrido. No cambia tu sexo, tu especie ni te concede inmortalidad por sí sola. Los humanos practicantes siguen siendo humanos y envejecen.

Puedes elegir Brujería lunar, Brujería de sombras, Hechicería de grimorios o Hechicería astral. Elegir o cambiar cuesta 10 monedas, 2 energía y una hora, dentro de un refugio. Cambiar no borra lo aprendido. Las cuatro tradiciones comparten el catálogo y las reglas de esta guía.

La expansión incorpora un aquelarre de 24 practicantes humanos adultos, repartidos entre las cuatro tradiciones y los distritos. Puedes consultar sus fichas y relacionarte con ellos. Su presencia se conserva; abrir de nuevo el panel no reinicia su vida ni genera otro grupo de 24.

Para practicar necesitas estar vivo y en forma humana. El estudio, aprender hechizos, meditar, fabricar pociones y realizar rituales requieren un refugio. Para un vampiro sin anillo, practicar magia al descubierto también exige evitar las horas de sol. Las acciones consumen sus horas y el mundo sigue avanzando.

## Dos inventarios que no se intercambian

**Las «Hierbas lunares» del inventario general y la «Hierba de luna» de Magia son recursos distintos.** El huerto de casa, la recolección del mapa y las compras del mercado general no llenan la bolsa arcana. Tampoco un frasco de sangre sustituye un frasco vacío.

| Inventario general | Bolsa de Aquelarre de las Sombras |
|---|---|
| Hierbas lunares | Hierba de luna |
| Frasco de sangre | Frasco vacío |
| Tónico carmesí | Pociones arcanas con sus propios nombres y existencias |
| Esencia de la crónica | Ingredientes: Hierba de luna, Polvo estelar, Cristal umbrío y Frasco vacío |

La poción **Esencia de obsidiana** es una botella fabricada: no es el contador general de esencia. El anillo diurno consume cristales y polvo de la bolsa arcana; no consume esencia general.

## Ingredientes, maná y progreso arcano

Al comenzar el sistema mágico dispones de una pequeña reserva inicial: tres hierbas de luna, dos polvos estelares, un cristal umbrío y dos frascos vacíos. Son existencias iniciales, no una entrega que se repita al abrir el panel.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Ingrediente arcano | Precio por unidad | Dónde se compra |
|---|---|---|
| Hierba de luna | 5 monedas | Mercado nocturno, fuera de casa |
| Polvo estelar | 8 monedas | Mercado nocturno, fuera de casa |
| Cristal umbrío | 12 monedas | Mercado nocturno, fuera de casa |
| Frasco vacío | 3 monedas | Mercado nocturno, fuera de casa |

Cada compra es de una unidad y consume 1 energía y una hora. Estos precios son los de la bolsa arcana. Su capacidad es de 9.999 unidades por ingrediente y 999 botellas por tipo de poción.

Recolectar ingredientes arcanos en el exterior de la Catedral, Hospital o Faro cuesta 8 energía y dos horas. Obtienes dos hierbas de luna, un polvo estelar, 3 conocimiento arcano y 3 XP del personaje. **Herbolaria umbría** añade una hierba por rango y un polvo adicional cada dos rangos. Esta recolección arcana no comparte el límite nocturno de los lugares del mapa y se puede repetir mientras tengas recursos y espacio.

Estudiar el grimorio, dentro de un refugio, cuesta 5 monedas, 6 energía y dos horas: da 10 conocimiento arcano, 10 de experiencia arcana acumulada y 4 XP del personaje. El conocimiento disponible se gasta al aprender un hechizo, pero la experiencia acumulada permanece. El nivel arcano sube cada 80 de experiencia acumulada, desde nivel 1 hasta nivel 10. Para nivel 2 necesitas 80; para nivel 3, 160; para nivel 4, 240; para nivel 10, 720. No confundas este nivel con el del personaje o la cualificación profesional.

Meditar en un refugio dura dos horas y recupera 40 maná y 15 energía antes del paso habitual del tiempo. Afinidad lunar añade 5 maná por rango. El descanso también recupera maná: 8 por hora de descanso computada, hasta 12 horas por recuperación, más la bonificación de Afinidad lunar. Abrir el panel o recargar la partida no rellena el maná.

Las habilidades que mejoran la magia son:

| Habilidad | Efecto por rango |
|---|---|
| Concentración arcana | Reduce 2 el maná de hechizos, elaboración de pociones y rituales; coste mínimo 3 |
| Geometría ritual | Reduce otras 2 unidades de maná de los rituales; coste mínimo 3 |
| Afinidad lunar | Añade 5 maná a las recuperaciones mágicas que aceptan esta bonificación |
| Herbolaria umbría | Añade una hierba a la recolección arcana y un polvo cada dos rangos |

Las tablas siguientes indican maná base, antes de esas reducciones. Las mejoras tienen el límite de rango de tu naturaleza: un híbrido queda limitado a rango 2 en estas habilidades; los demás, a rango 3.

## Catálogo completo de 14 hechizos

Barrera de obsidiana y Restauración lunar se conocen desde el inicio. Para aprender cualquier otro hechizo necesitas su nivel arcano, pagar el conocimiento y las monedas indicados, gastar 4 energía y dedicar dos horas en un refugio. El aprendizaje se conserva.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

En las recetas: **H** = Hierba de luna; **P** = Polvo estelar; **C** = Cristal umbrío; **F** = Frasco vacío, siempre de la bolsa arcana. «Diario» significa una vez por fecha del calendario. Los costes de la última columna son para lanzar el hechizo, aparte de aprenderlo.

| Hechizo | Nivel / aprender: conocimiento + monedas | Maná / energía / tiempo | Ingredientes al lanzar | Resultado y límite |
|---|---|---|---|---|
| Barrera de obsidiana | 1; ya conocido | 22 / 5 / 1 h | - | Prepara dos cargas de barrera; no se lanza si ya hay dos o más |
| Restauración lunar | 1; ya conocido | 25 / 4 / 1 h | - | 28 salud; no resucita; requiere salud incompleta |
| Revelar lo oculto | 1 / 12 + 30 | 18 / 4 / 1 h | - | Una pista, hasta dos; diario; no se cobra si ya tienes dos pistas |
| Sosiego del espíritu | 1 / 12 + 30 | 18 / 4 / 1 h | - | 20 temple y 4 humanidad; diario |
| Impulso vital | 2 / 18 + 40 | 30 / 0 / 1 h | - | 28 energía antes del paso de una hora; repetible si falta energía |
| Paso de bruma | 2 / 24 + 50 | 35 / 8 / 1 h | - | Te lleva al Faro al elegirlo expresamente; solo entre las 20:00 y las 04:59; no se usa si ya estás allí |
| Transmutar fragmentos | 3 / 30 + 65 | 26 / 6 / 2 h | H2 + C1 | 35 monedas; repetible; consume de verdad los ingredientes |
| Cuervo de los hallazgos | 3 / 36 + 75 | 20 / 8 / 2 h | - | Una hierba de luna y un polvo estelar; diario; requiere espacio para ambos |
| Égida de los tres sellos | 4 / 45 + 90 | 40 / 8 / 2 h | C2 | Prepara tres cargas de barrera y recupera 12 temple; diario |
| Tejido de la vitae | 4 / 45 + 90 | 34 / 6 / 2 h | H2 + P1 | 22 vitae para vampiro o híbrido; 22 salud para humano; diario |
| Armonía del espíritu | 3 / 36 + 75 | 34 / 6 / 2 h | H1 + C1 | 30 temple y 6 humanidad; diario |
| Inscripción de los ecos | 4 / 42 + 85 | 32 / 8 / 2 h | P2 + C1 | Una pista, hasta dos, y 12 conocimiento arcano; diario |
| Cristalización del umbrío | 4 / 48 + 95 | 30 / 6 / 2 h | H2 + P3 | Un cristal umbrío y un frasco vacío; diario; requiere refugio y espacio para ambos resultados |
| Consuelo del vecindario | 4 / 50 + 110 | 38 / 8 / 2 h | H3 + P2 | 20 salud y 3 amistad a un máximo de tres adultos vivos heridos del distrito; diario |

Lanzar un hechizo concede 3 conocimiento y experiencia arcana acumulada, además de 3 XP del personaje. Inscripción de los ecos concede 12 de conocimiento y experiencia arcana en vez de 3; también se puede

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

aprovechar su estudio cuando las pistas ya están en dos. La curación del vecindario elige hasta tres adultos heridos, dando prioridad a quienes tienen menos salud. No resucita ni afecta a menores ni al propio personaje.

Una barrera reduce un 35 % el daño de una herida ordinaria y consume una carga; el resultado del daño se redondea hacia arriba. Se pueden conservar como máximo tres cargas. **Las barreras no protegen del sol, una estaca mortal o la decapitación.** No tienen un contador de horas: las cargas duran hasta utilizarse, con Magia activa. No las confundas con el anillo diurno.

Paso de bruma no es una salvación automática al amanecer. Debes seleccionarlo a tiempo; solo entonces se produce el desplazamiento. Transmutar no es dinero sin coste: si compras sus ingredientes a precio base, H2 + C1 cuestan 22 monedas y producir 35 deja 13 de diferencia antes de valorar maná, energía, aprendizaje y tiempo.

## Catálogo completo de 10 pociones

Las recetas están disponibles en el apartado de pociones. **Elaborar** una botella requiere un refugio, 4 energía, una hora, los ingredientes y el maná base indicado. Da 4 conocimiento y experiencia arcana, y 4 XP del personaje. **Beber** consume una botella y una hora; no cobra de nuevo los ingredientes ni maná, ni concede XP de personaje. Los efectos se aplican antes de los cambios normales de esa hora.

| Poción | Maná base para elaborar | Receta arcana | Efecto al beber |
|---|---|---|---|
| Elixir de restitución | 8 | H2 + F1 | 35 salud |
| Infusión de estrellas | 10 | P2 + F1 | 35 maná, más 5 por rango de Afinidad lunar |
| Tónico del caminante | 8 | H1 + P1 + F1 | 35 energía |
| Bálsamo del silencio | 8 | H2 + P1 + F1 | 35 temple |
| Savia del crepúsculo | 14 | H2 + C1 + F1 | Reduce 25 hambre en vampiros e híbridos; recupera 15 salud si eres humano |
| Extracto de lucidez | 14 | P2 + C1 + F1 | Una pista, hasta dos, y 8 conocimiento y experiencia arcana |
| Destilado vital | 16 | H2 + P1 + C1 + F1 | 28 vitae en vampiros e híbridos; 20 salud si eres humano |
| Poción de la concordia | 14 | H2 + P2 + F1 | 3 humanidad y 20 temple |
| Esencia de obsidiana | 18 | H2 + P1 + C1 + F1 | 18 salud y una carga de barrera, hasta tres |
| Elixir del sueño lúcido | 16 | H1 + P3 + F1 | 25 maná más la bonificación de Afinidad lunar, y 18 temple |

Las pociones son consumibles. Su recuperación no es una mejora permanente de la capacidad máxima. Los beneficios que ya están completos impiden desperdiciar una botella; en las pociones con varios efectos se comprueba si todos están completos. Extracto de lucidez todavía aporta conocimiento aunque las pistas ya estén al máximo.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Catálogo completo de siete rituales

Todos se realizan en un refugio, consumen ingredientes y monedas, y requieren forma humana. Los niveles son niveles arcanos. Salvo Graduación del aquelarre, se pueden repetir una vez por día del calendario. Conceden 15 XP del personaje; la Graduación concede 25. Sus ganancias de conocimiento también aumentan la experiencia arcana acumulada.

| Ritual | Nivel | Maná / energía / monedas / tiempo | Receta arcana | Resultado |
|---|---|---|---|---|
| Graduación del aquelarre | 1 | 50 / 18 / 30 / 3 h | H3 + P2 + C1 | 150 monedas, 25 conocimiento y un sello permanente; una sola recompensa |
| Fuente de la luna | 1 | 20 / 10 / 10 / 2 h | P2 + C1 | 25 vitae para vampiros e híbridos, o 25 salud para humanos; 5 conocimiento |
| Círculo de las memorias | 1 | 35 / 12 / 15 / 3 h | P3 + C1 | Dos pistas, hasta el máximo total de dos; 12 conocimiento |
| Santuario de obsidiana | 1 | 45 / 14 / 20 / 3 h | H2 + C2 | Tres cargas de barrera, 15 salud, 15 temple y 5 conocimiento |
| Confluencia de las corrientes | 4 | 48 / 10 / 25 / 3 h | H3 + P2 + C2 | 40 energía y 20 vitae, o 20 salud si eres humano; 5 conocimiento |
| Balanza del aquelarre | 3 | 45 / 14 / 20 / 3 h | H3 + P2 + C1 | 8 humanidad, 35 temple y 5 conocimiento |
| Círculo de concordia | 4 | 46 / 12 / 30 / 3 h | H3 + P2 + C2 | 6 amistad con hasta cinco adultos vivos del distrito, 10 temple y 6 conocimiento |

Para la **Graduación** debes haber elegido una tradición, estudiado el grimorio dos veces, lanzado tres hechizos y elaborado dos pociones. Después reúne los recursos de la receta y pulsa el ritual. Su recompensa se cobra una vez: las 150 monedas se suman después de pagar 30, por lo que la diferencia directa de monedas es +120. El sello se conserva; no proporciona inmunidad al sol.

El Círculo de concordia prioriza a los adultos con menor amistad y no afecta a quien ya está al máximo. No cambia parentescos ni parejas y no evita los requisitos de las relaciones. La curación y restauración no resucitan. Santuario de obsidiana conserva las mismas limitaciones mortales de cualquier barrera.

# Ruta orientativa para empezar en Magia

1. Activa la expansión y entra al Faro o una vivienda protegida.
2. Elige una tradición si quieres graduarte; no necesitas cambiar de especie.
3. Estudia el grimorio para ganar conocimiento y nivel arcano. Consulta el conocimiento disponible antes de gastarlo en aprender.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

4. Recoge ingredientes arcanos o compra unidades en su apartado del Mercado. Revisa su bolsa específica.
5. Practica los dos hechizos iniciales cuando sus beneficios sean útiles. Medita o descansa para reponer maná.
6. Elabora pociones para necesidades concretas; cada receta fabrica una botella, no una reserva infinita.
7. Reúne los requisitos de Graduación; después amplía tu grimorio según tu estilo de juego y nivel.
8. Para convivir con el día como vampiro, sigue el encargo del anillo; ninguna barrera lo sustituye.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# El anillo diurno, paso a paso

## Qué hace y qué no hace

Un anillo diurno equipado vuelve inmune al sol al personaje vampiro **mientras Aquelarre de las Sombras esté adquirido y activo**. La forja se paga una vez; el resultado queda guardado y se equipa automáticamente. No tiene cargas, duración diaria ni un mantenimiento periódico. Puedes guardarlo o equiparlo de nuevo sin monedas ni horas, estando en forma humana.

**No protege de estacas ni de decapitación.** Guardarlo o desactivar Magia devuelve la vulnerabilidad solar. Si ya eres humano o híbrido, tu naturaleza resiste el sol y no necesitas este encargo. No hace falta alcanzar nivel arcano 4 ni aprender un hechizo propio para solicitarlo.

## Cómo conseguirlo

1. **Adquiere y activa Aquelarre de las Sombras.** Abre DLC y expansiones para comprobar que la licencia y su activación están correctas.
2. **Abre Magia y aquelarre y busca Anillo diurno.** Necesitas jugar como vampiro vivo y recuperar tu forma humana para realizar el encargo.
3. **Elige a un practicante mágico adulto vivo.** Puede ser una bruja, brujo, hechicero, hechicera o practicante de las tradiciones. Debe ser otra persona: no puedes encargártelo a ti mismo.
4. **Alcanza 50 de amistad o de vínculo personal con esa persona.** Basta que uno de los dos llegue a 50; no se suman 25 y 25. Conversa, crea amistad o entrega regalos desde sus interacciones. El selector muestra el vínculo que cuenta para el encargo.
5. **Viaja al distrito donde se encuentra actualmente.** Revisa el lugar de la persona en la ficha: sus rutinas pueden haber cambiado su ubicación.
6. **Reúne 80 monedas, 8 energía, dos Cristales umbríos y un Polvo estelar.** Los ingredientes deben estar en la bolsa de Magia. No necesitas esencia general, frascos de sangre ni preparar una conversión.
7. **Escoge un momento seguro para sus dos horas de forja.** Al descubierto, un vampiro sin protección debe solicitarla entre las 20:00 y las 03:59. Desde las 04:00 hasta las 19:59 necesitas estar en el Faro o dentro de una vivienda protegida, manteniendo el requisito de estar en el mismo distrito que el practicante.
8. **Pulsa Solicitar forja.** Pagas los recursos una sola vez, pasan dos horas y recibes 15 XP. El anillo queda forjado y equipado automáticamente; comprueba «Protección solar activa» en el panel.

Comprar desde cero los dos cristales y el polvo cuesta 32 monedas adicionales, además de los 80 del encargo, y cada compra consume su energía y hora propias. Si ya tienes ingredientes, no tienes que volver a comprarlos. La bolsa inicial suele incluir un cristal y dos polvos; revisa tus existencias en esa partida.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Si el encargo no está disponible

| Mensaje o situación | Qué comprobar |
|---|---|
| La expansión está bloqueada | Licencia adquirida e importada o vinculada correctamente, y Magia activada |
| Falta confianza | Amistad o vínculo de al menos 50 con el practicante seleccionado; no basta con otro NPC |
| Te pide visitar al practicante | Tu distrito actual debe coincidir con su ubicación real |
| Faltan recursos aunque tienes muchas hierbas o esencia | Son 80 monedas, 8 energía, dos cristales y un polvo de la bolsa arcana; los inventarios no se intercambian |
| La hora es peligrosa | La forja dura dos horas; solicita antes de las 04:00 o en un refugio protegido |
| Estás transformado | Recupera la forma humana para manejar el anillo |
| Ya tienes uno | No pagues otra forja; utiliza Equipar anillo diurno |
| Está equipado pero no aparece protección activa | Comprueba que sigues siendo vampiro, estás vivo y Magia sigue activa |

Una vez forjado, no tienes que mantener al creador cerca para que funcione. Si te transformas en murciélago con el anillo ya equipado, la protección solar del anillo sigue dependiendo de que continúe equipado y Magia activa. Revisa ese estado antes de salir durante el día.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Habitantes, conversiones y tu casa vampírica

## Una ciudad que continúa viviendo

Puerto Umbrío reúne, al empezar una partida nueva, 2.520 humanos y tres vampiros residentes. Hay adultos, menores, parejas y embarazos iniciales. Las partidas antiguas pueden tener otra población, porque conservan su historia y reciben las migraciones de contenido correspondientes.

El reloj y el calendario hacen avanzar sus vidas. Los humanos estudian, trabajan, forman parejas, se casan, tienen descendencia, crecen, envejecen y finalmente mueren. La ciudad favorece nuevas generaciones y, cuando faltan humanos o adultos, incorpora habitantes nuevos al avanzar el calendario. Los fallecidos siguen formando parte de los registros; una llegada nueva no resucita a una persona anterior.

Abre **Habitantes y familias**, o **Calendario y habitantes** desde el juego. Busca por nombre y utiliza los filtros para localizar a una persona viva, su especie, su edad y su distrito. Las fichas muestran su relación, familia, actividad y, cuando corresponde, sus reservas de sangre y hambre. Los símbolos son ♀ **femenino**, ♂ **masculino** y ⚧ **no binario**. Un título mágico se adapta a la identidad del personaje: brujo, bruja o practicante de brujería; hechicero, hechicera o practicante de hechicería.

Para interactuar debes estar en el mismo distrito que la persona y, normalmente, en forma humana. Su ubicación puede cambiar cuando avanza la hora: vuelve a consultar su ficha antes de viajar. Los menores tienen interacciones familiares adecuadas; las relaciones de pareja y las acciones vampíricas sobre personas exigen que sean adultas.

**Descubrir habitantes** incorpora adultos nuevos para conocer en el distrito: requiere estar allí, de noche, en forma humana y disponer de energía. La habilidad de rastreo mejora el número encontrado. No es necesario descubrirlos todos de una vez para que la ciudad siga creciendo.

## Alimentarse y cazar

La sangre es un recurso renovable. Alimentarte de un adulto humano recupera vitae y reduce el hambre. Necesitas cuatro puntos de energía; la acción consume una hora. La persona debe tener suficiente salud y no puede servir repetidamente durante el mismo día o la misma noche. Busca otros donantes y permite que los anteriores se recuperen.

Las disciplinas relacionadas con la sangre, la reserva vital y la caza mejoran la recuperación o reducen el daño causado al donante. Alimentarte de una persona que apenas te conoce puede reducir tu humanidad. La caza mortal proporciona más sangre, termina permanentemente con la vida del humano y tiene un coste mayor de humanidad.

La presencia de una opción no significa que siempre esté disponible. El juego explica si falta energía, si la persona está lejos, si es menor, si ya se alimentaron de ella, si su salud es insuficiente o si debes recuperar tu forma humana.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Convertir humanos: sin un cupo de seis

El Abrazo requiere **Linaje de la Noche adquirido y activado**. Puedes convertir a tantos adultos humanos elegibles como encuentres. Las seis fichas que aparecen juntas son una página del panel, no un límite de conversiones. Utiliza **Siguiente**, la búsqueda o **Buscar nuevos humanos** para seguir encontrando candidatos; **Mi linaje** muestra a tus descendientes vivos.

Cada Abrazo consume vitae y dos horas. **No consume esencias.** La cantidad depende de tu disciplina **Señor del linaje**:

| Rango de Señor del linaje | Vitae por Abrazo |
|---|---|
| Sin aprender | 32 |
| Rango 1 | 28 |
| Rango 2 | 24 |
| Rango 3 | 20 |

Para convertir a una persona:

1. Activa tu licencia de Linaje de la Noche en **DLC y expansiones**.
2. Localiza a un humano vivo de 18 años o más y viaja a su distrito.
3. Recupera tu forma humana y reúne la vitae indicada.
4. Establece confianza. Una conversación o un regalo en **Habitantes y familias** ya aporta el vínculo compartido que utiliza la conversión. Desde Linaje también puedes **Conocer** y **Ayudar** hasta completar el vínculo 2/2. Conocer cuesta una hora; ayudar cuesta seis monedas, seis de energía y una hora.
5. Pulsa **Ofrecer el Abrazo**, o la conversión correspondiente en la ficha del habitante.
6. Al terminar, abre **Mi linaje** para encontrarlo. Su ficha también seguirá existiendo en Habitantes y familias.

Tu cónyuge humano ya cuenta con la confianza necesaria. Puedes convertirlo sin divorciarte y aunque su contador general de amistad sea cero. Se conservan el matrimonio, los hijos, la vivienda y los vínculos familiares. También puedes convertir a humanos casados con otros NPC sin borrar su familia.

Hay restricciones concretas: los híbridos no transmiten el Abrazo; una persona embarazada debe completar primero el nacimiento; no se convierten menores, fallecidos ni personajes que ya son inmortales. Estas condiciones no constituyen un cupo total. Si falta vitae, aliméntate o utiliza los recursos de recuperación disponibles; preparar esencias no elimina estas condiciones.

La transformación presenta a la persona humana al comenzar y cambia su aspecto durante la escena. Omitir una animación no evita el coste ni repite la conversión.

# Guiar a los descendientes

Los vampiros NPC mantienen su propia vida. Consumen sangre, sienten hambre, se refugian durante el día y buscan humanos de quienes alimentarse cuando lo necesitan. También trabajan, socializan y descansan. Sus ingresos autónomos pertenecen a ellos; no se suman automáticamente a tu cartera.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

En Habitantes y familias puedes seleccionar a un vampiro NPC como actor para sus interacciones vampíricas. Debe estar junto al humano objetivo y cumplir las condiciones de especie, edad, sangre y horario. Una conversión realizada por un NPC consume su propia sangre. Si pertenece a tu linaje, sus descendientes se integran en tu casa; los vampiros de otra estirpe mantienen su propio linaje.

Con Linaje activo puedes entrenar a tus descendientes adultos en el faro. Cada entrenamiento cuesta **12 vitae y ocho de energía**, consume una hora y sube su rango hasta un máximo de tres. También puedes enviarlos de misión por **ocho vitae y una hora**, una vez por descendiente y noche. Los vampiros deben esperar a la noche; un descendiente híbrido puede actuar durante el día.

Las especialidades de misión conceden monedas, hierbas lunares, esencia o suministros de sangre y curación. Su ficha indica cuál realiza. Cuando tengas **tres descendientes adultos vivos**, vuelve al faro y reclama **Fundar mi casa**: recibes dos esencias, 60 de experiencia y un punto de disciplina. Es una recompensa única, no un requisito para seguir convirtiendo.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Relaciones, hogares y generaciones

## Conocer, casarse y divorciarse

Puedes formar una pareja con NPC adultos vivos de cualquier sexo y especie compatible con las relaciones del juego. Debéis estar juntos y no ser familiares cercanos. Si alguna persona ya tiene otro matrimonio, primero hay que resolverlo. Un NPC no se convierte en tu pareja solo por recibir un regalo: consulta el vínculo y utiliza las acciones de relación.

| Acción | Condición o efecto principal | Coste | Tiempo |
|---|---|---|---|
| Conversar | Sube 10 el vínculo de relación y tres la amistad general | 2 energía | 1 h |
| Regalar | Sube 18 el vínculo de relación | 8 monedas y 2 energía | 1 h |
| Cita | Requiere vínculo 20; suma 22 | 6 monedas y 4 energía | 2 h |
| Casarse | Requiere vínculo 50 y ausencia de otro matrimonio | 30 monedas y 5 energía | 3 h |
| Divorciarse | Termina tu matrimonio y reduce el vínculo | Sin coste monetario | 1 h |
| Trabajar juntos | Aporta ingresos y mejora el vínculo | 8 energía | 2 h |

Los ingresos de trabajar juntos dependen del vínculo y de tus artes. Para divorciarte, encuentra a tu cónyuge o tramítalo desde el Refugio del faro. Un divorcio no borra a los hijos ni sus parentescos.

El juego bloquea las citas, el matrimonio y la ampliación de familia con hijos propios, hijos adoptivos, padres, hermanos y otros familiares cercanos. La protección sigue activa cuando asumes la vida de un sucesor: cambiar de protagonista no convierte a su familia en candidatos románticos. La amistad y los cuidados familiares siguen siendo posibles.

## Vivir juntos

Compra o alquila una vivienda, viaja a su distrito y entra en ella. También puedes comenzar la convivencia en el Refugio del faro. Desde las opciones de familia, invita a tu cónyuge a vivir contigo: requiere cuatro de energía y una hora. Los hijos de tu protagonista se trasladan al hogar elegido.

La convivencia respeta los horarios. Una persona puede estar trabajando o estudiando aunque su puesto de trabajo pertenezca al mismo distrito que la casa. Consulta su actividad y espera a que vuelva para las acciones que exigen presencia en el hogar.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

La capacidad se aplica a los hijos que residen en la vivienda:

| Hogar | Plazas para hijos |
|---|---|
| Refugio del faro | 3 |
| Habitación | 1 |
| Piso | 2 |
| Casa | 4 |
| Villa | 6 |
| Castillo | 10 |
| Palacio | 12 |

Si tu hogar está lleno, muda a la familia a una propiedad mayor o permite que un hijo adulto se independice. Cambiar de casa no cancela el colegio, el trabajo ni la autonomía de sus habitantes.

## Tener hijos o adoptar

Para ampliar tu familia necesitas un cónyuge adulto, un hogar protegido con plazas libres, convivencia activa y que tu pareja esté realmente en casa. Debes estar dentro del hogar, en forma humana. Solo puede haber un nacimiento planificado pendiente por protagonista.

**Planificar un hijo** cuesta **40 monedas y ocho de energía**. El Ritual de la Vida consume una hora y programa el nacimiento dentro de **nueve meses del calendario del juego**. El nombre, el sexo y la herencia quedan fijados durante la planificación: recargar la partida antes del nacimiento no vuelve a sortearlos. Si no eliges un nombre, el juego propone uno procurando diferenciarlo de los ya existentes.

**Adoptar** cuesta **60 monedas y ocho de energía** y consume una hora. El nuevo miembro llega inmediatamente con tres años y es humano. La adopción crea vínculos familiares completos, incluidas las protecciones de parentesco.

Para un protagonista vampiro, estas son las reglas de nacimiento:

| Especie de tu pareja | Herencia del bebé |
|---|---|
| Humana | 49 % humano, 49 % vampiro y 2 % híbrido |
| Vampira | 100 % vampiro de sangre pura |

El híbrido es inmune al sol, pero sus poderes tienen limitaciones y no puede transmitir el Abrazo. Un nacimiento vampírico con pareja humana se distingue de uno de sangre pura. El sexo no modifica este reparto: las parejas de cualquier sexo utilizan el Ritual de la Vida. Las fichas y los avisos de nacimiento indican el símbolo correspondiente.

Los bebés nacen con edad cero. Los humanos crecen, envejecen y pueden morir de vejez. Los hijos vampiros e híbridos crecen hasta los **18 años** y después dejan de envejecer físicamente. La ciudad sigue conservando el paso de los años y sus vínculos familiares.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Cuidar y educar

Busca al hijo en el hogar y utiliza **cuidar**, **jugar** o **educar**. Cada acción cuesta cuatro de energía, consume una hora y concede seis de experiencia. Mejoran el ánimo y el vínculo. Educar requiere al menos tres años y aumenta su educación. Si está fuera estudiando, espera a su regreso.

Puedes cambiar el nombre de un hijo sin gasto de monedas o tiempo. Cuando tenga al menos 18 años puedes ayudarle a independizarse: deja de ocupar una plaza en el hogar, pero continúa en el mundo y sigue siendo tu familiar.

El árbol genealógico permite seguir las ramas de la familia y abrir las fichas de sus miembros. Las relaciones biológicas, adoptivas y vampíricas representan vínculos diferentes; una conversión no borra los padres, la pareja ni los hijos de la persona.

# Calendario y sucesión

Desde el faro o el interior de una propiedad protegida puedes avanzar un día, un mes, un año o diez años. Estas acciones pueden desencadenar nacimientos, crecimiento, bodas, cambios de rutina y muertes humanas. Guarda una ranura manual antes de un salto largo si quieres conservar un punto al que volver.

Cuando termina la vida del protagonista, la pantalla **FIN** permite empezar otra crónica, cargar una ranura manual o asumir la vida de un sucesor elegible. Debe ser un descendiente propio vivo, vampiro o híbrido y de 18 años o más. La sucesión de humanos que convertiste requiere Linaje de la Noche activo; tus hijos inmortales nacidos en la familia pueden ser elegibles sin esa expansión.

El sucesor conserva la ciudad, las propiedades y la historia compartida. Pasa a ser tu identidad actual, con su nombre, aspecto, sexo y especie. Comienza en el faro con sus necesidades reajustadas; si era de día, el juego lo sitúa al anochecer. Sus relaciones se interpretan desde su propia identidad: no hereda automáticamente el matrimonio del protagonista anterior. El final se conserva en el autoguardado; las ranuras manuales anteriores permanecen disponibles.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# DLC: comprar, recuperar, importar y activar

## Qué incluye cada expansión

**Linaje de la Noche** permite transmitir el Abrazo, dirigir tu casa vampírica, entrenar a los descendientes y encargarles misiones. **Aquelarre de las Sombras** abre sus funciones mágicas, poderes, hechizos, rituales y pociones. La alimentación, las familias, la economía y la exploración básica no necesitan una licencia de Linaje.

| Expansión | Precio | Modalidad |
|---|---|---|
| Linaje de la Noche | 5 € | Pago único |
| Aquelarre de las Sombras | 5 € | Pago único |
| Ambas | 10 € | 5 € por cada una, sin suscripción |

Tener una licencia y tener una expansión activada son estados diferentes. Puedes adquirirla, conservarla y desactivarla temporalmente. Al desactivarla se bloquean sus acciones; se mantienen la licencia y los datos de la crónica relacionados con ella para volver a activarla después.

## Comprar desde el juego con Stripe

1. Inicia sesión con la cuenta de MONSTER en la que quieres conservar la expansión.
2. Abre **DLC y expansiones**, el panel de la expansión o **Obtener una licencia de MONSTER**. También puedes consultar la tienda oficial de expansiones.
3. Selecciona Linaje de la Noche, Aquelarre de las Sombras o ambas. Cada una cuesta **5 €**. Si ya tienes una licencia válida, no debes comprar otra vez ese mismo contenido. Si eliges ambas pero ya tienes una, el juego prepara únicamente la que falta por 5 €.
4. Revisa el correo de la cuenta destinataria, los nombres del pedido y el importe. Si has elegido **ambas**, deben aparecer **Linaje de la Noche y Aquelarre de las Sombras**, por **10 €** si no posees ninguna. Pulsa **Preparar compra** y después **Continuar a Stripe** cuando se muestre el enlace seguro. Ese botón indica también los nombres y el importe del carrito preparado. No continúes con un enlace que indique un contenido distinto del que deseas comprar.
5. Completa el pago en Stripe. En Windows, el navegador de pago se abre mientras MONSTER permanece abierto. En el iPhone, el pago puede mostrar una vista externa del navegador; vuelve después al icono de MONSTER para continuar en la app instalada.
6. Al terminar, vuelve al juego y pulsa **Comprobar compra**. Cuando el servidor reciba la confirmación válida del pago, entregará automáticamente la licencia a esa cuenta y dejará la notificación en la nube. Cuando esté disponible el servicio de correo, también enviará un aviso al email registrado.
7. Abre el panel de la expansión y **activa su contenido**. Adquirirla no obliga a activar todas sus funciones de inmediato.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

El correo que utilices para pagar en Stripe no cambia la cuenta de MONSTER que inició el pedido. La licencia corresponde a la cuenta indicada en el juego. No compartas una cuenta para trasladar una compra a otra persona y no abras una identidad nueva para intentar recuperar una licencia de la anterior.

## Pagos pendientes y pedidos en curso

Si Stripe todavía no ha confirmado el pago, el juego muestra el estado pendiente. **No necesitas volver a pagar** para comprobarlo. Conserva la cuenta y la referencia de compra, espera el resultado y utiliza **Comprobar compra**.

Cada pedido corresponde a una selección concreta de expansiones. Si primero preparaste Linaje y después eliges ambas, prepara el pedido de la selección actual y comprueba que muestre los dos nombres y el total correcto; no reutilices el enlace del carrito anterior. Un pedido de un contenido distinto no debe sustituir silenciosamente tu selección actual.

Cambiar la selección no convierte una compra pendiente en otra ni demuestra que ya esté pagada. Los pedidos anteriores que ya se hayan pagado deben poder recibir su confirmación válida. Antes de preparar otro pago del mismo contenido, comprueba las compras de la cuenta para evitar duplicarlo.

Una pantalla de regreso o una dirección que contenga recibido no demuestra por sí sola que se haya pagado. La licencia aparece cuando el servidor confirma el pago válido. Si hay un error temporal al comprobar, utiliza **Reintentar comprobación** o **Comprobar compra**. Tus derechos y tu partida no se borran por un fallo de conexión.

Si un pago se reembolsa completamente o entra en disputa, el acceso de esa compra puede dejar de estar activo. Una incidencia de pago no se corrige creando otra cuenta ni modificando el archivo de licencia. Conserva el justificante y consulta con el estudio si necesitas revisar la operación.

## Recuperar la compra en Windows e iPhone

Las licencias compradas mediante Stripe se vinculan a la cuenta de MONSTER y se recuperan al comprobar sus compras. No hace falta descargar el archivo en Windows y enviarlo manualmente al iPhone. Inicia sesión con **el mismo correo y contraseña**, espera la recuperación de la cuenta y comprueba **DLC y expansiones**.

La licencia y el interruptor de activación son estados distintos. Antes de cambiar de dispositivo, espera **Partida guardada en la nube** para conservar también la elección de activar o desactivar cada expansión y su progreso en la crónica. Si desactivas un DLC y ese cambio llega a la nube, se reflejará al continuar en el otro dispositivo.

Puedes utilizar **Descargar mi licencia** o **Descargar mis licencias** cuando esté disponible para conservar un archivo adicional. Las licencias nuevas de Stripe pertenecen a la cuenta que las compró: importarlas desde otra cuenta no traslada la compra. Una desconexión conserva las pruebas guardadas y las preferencias; la comprobación de las compras en la nube necesita conexión antes de habilitar de nuevo esos derechos.

## Solicitudes y entregas del estudio para DLC

Si ya compraste una expansión por una vía externa, abre la tienda de expansiones con tu cuenta. En **Solicitudes y licencias de mi cuenta**, despliega **Solicitar licencia o acreditar una compra anterior**. Elige **Linaje de la Noche**, **Aquelarre de las Sombras** o **ambas**, completa la **Referencia de compra o pedido** y añade la información opcional de revisión. Pulsa **Enviar solicitud a Administración**. Seleccionar ambas no prueba que hayas pagado las dos: el estudio comprobará el contenido adquirido.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Administración recibe la solicitud en su bandeja **Solicitudes**. Puede aprobarla o rechazarla después de revisarla. También puede conceder una o ambas expansiones directamente a una cuenta registrada y activa. Estas concesiones se identifican como derechos del estudio, sin inventar un pago ni una venta de Stripe. El jugador comprueba la entrega desde su propia cuenta; no necesita recibir una clave privada o crear otra identidad.

La entrega de cuenta se recupera en Windows e iPhone con la misma sesión. Consulta **Mis solicitudes** y **Licencias entregadas en la nube**, o pulsa **Actualizar solicitudes y licencias**. Si el contenido ya figura adquirido, revisa su interruptor en **DLC y expansiones** para activarlo. **Descargar copia de mi licencia**, cuando se muestre, conserva una copia para esa misma cuenta: no la convierte en una licencia transferible ni evita una retirada válida. El aviso por email enlaza a la tienda oficial y no sustituye esta comprobación. Un envío pendiente o fallido no exige repetir el pago: el estudio puede revisar y reintentar la notificación mientras el derecho permanece en la nube.

Las nuevas entregas administrativas están vinculadas a una cuenta y se comprueban en el servidor. Administración puede retirar su propio permiso, conservando una compra de Stripe válida u otros derechos legítimos independientes. Retirar un DLC impide sus acciones cuando no queda otro derecho vigente, pero no borra por sí mismo la crónica ni sus datos de esa expansión.

## Utilizar una licencia manual anterior

Las licencias manuales legítimas anteriores de MONSTER y Víspera siguen siendo compatibles. **No necesitas volver a comprar un DLC que ya tengas adquirido mediante una licencia válida.** Conserva su archivo **.monster-license** original. Estas licencias firmadas antiguas mantienen su formato y compatibilidad heredada; no se convierten por actualizar en las nuevas entregas de cuenta.

Si el editor te entrega un archivo manual o ya dispones de él, abre **DLC y expansiones**, utiliza la opción de importar licencia y selecciónalo. Espera la verificación; después activa cada expansión que quieras usar. Una licencia puede habilitar una o ambas. No modifiques su contenido: el juego comprueba su firma y rechaza archivos alterados.

Para nuevas gestiones utiliza **Solicitudes y licencias de mi cuenta** y **Enviar solicitud a Administración**. El formulario envía y permite seguir la solicitud dentro de MONSTER; no necesitas un programa de correo ni descargar una solicitud. Una incidencia de conexión muestra su explicación y reintento. El correo público del estudio queda disponible como soporte opcional, no como requisito del flujo de activación.

Una licencia manual antigua que ya se distribuyó no puede borrarse remotamente de los archivos del jugador. Retirar una nueva entrega de Administración no invalida por sí solo ese original anterior ni una compra independiente. El acceso al juego base y la sincronización de la nube siguen requiriendo una cuenta autorizada.

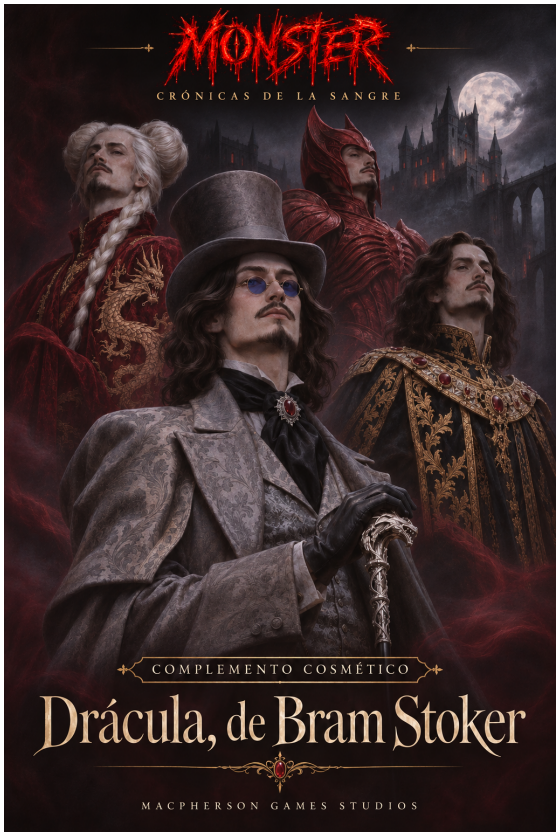
## Activar, desactivar y conservar la crónica

En **DLC y expansiones**, comprueba primero que la expansión figure adquirida y después utiliza su interruptor de activación. Si la desactivas, sus personajes y progresos guardados no se convierten en una compra nueva ni se eliminan para obligarte a recomprarla. Sus acciones y bonificaciones dejan de estar disponibles mientras el contenido no esté activado.

Si la propiedad aparece reconocida pero una acción sigue bloqueada, revisa el interruptor y los requisitos de la acción: ubicación, especie, edad, recursos, relación o protección. Una licencia abre el sistema de la expansión; no elimina los costes y condiciones de cada poder, conversión, receta o ritual.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Complemento de apariencia: Drácula, de Bram Stoker




Las cuentas de estudio expresamente exentas, verificadas por el servidor, tienen acceso al juego base, las expansiones y los complementos sin pagar. Esta exención no se presenta como una compra ni como un pago de Stripe. Cada contenido conserva su control independiente de activación; una cuenta exenta también puede desactivarlo sin perder la partida.

**Drácula, de Bram Stoker** es un complemento cosmético de MONSTER por **1,50 € en pago único**. Incluye cuatro propuestas de apariencia y piezas de personalización combinables. Su contenido está vinculado a la cuenta que lo adquirió y requiere estar activado. No entrega el juego base, Linaje de la Noche o Aquelarre de las Sombras, ni añade habilidades o inmunidad solar.

La portada de este capítulo es una ilustración promocional. Las apariencias del juego se representan mediante sus avatares y piezas de personalización.

## Adquirir y activar el complemento

La compra y la activación se vinculan a tu cuenta de MONSTER. Usa el mismo correo de jugador en todos tus dispositivos.

### Compra en el juego

1. Inicia sesión con una cuenta que tenga acceso al juego base.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

2. Abre DLC y expansiones y busca la sección Complementos. Selecciona Drácula, de Bram Stoker, con precio de 1,50 € en pago único.
3. Abre la compra segura y completa el pago en Stripe. El juego puede pedirte confirmar el guardado antes de abrir el pago.
4. Regresa a MONSTER y comprueba de nuevo tus compras. La entrega depende de la confirmación verificada del servidor, no de abrir una página de pago.
5. Comprueba que el complemento figura como adquirido y activado antes de buscar sus opciones de apariencia.

También puedes consultar la tienda de complementos de tu cuenta en el enlace oficial. Si ya tienes el complemento reconocido, conserva ese derecho: no necesitas comprarlo de nuevo para usar otro dispositivo.

Tienda de complementos

### Activación y desactivación

Adquirido significa que tu cuenta posee el complemento. Activado significa que sus opciones están disponibles ahora. Puedes desactivarlo y volver a activarlo desde su gestión de complementos sin repetir el pago.

Al adquirirlo se activa por defecto, salvo que ya hubieras guardado la preferencia de mantenerlo desactivado. El servidor conserva esa preferencia de cuenta. Las cuatro variantes utilizan las mismas animaciones, escenas y efectos de sonido asociados a las acciones que los demás personajes. Cambiar de aspecto no altera la jugabilidad ni exige una animación distinta. Al desactivarlo, la selección de la partida permanece guardada y se muestra una apariencia base; al reactivarlo se recuperan las opciones seleccionadas.

Necesitas una conexión que permita comprobar tu cuenta, la propiedad y la activación. Una copia de un comprobante o una selección guardada en la partida no concede por sí sola el complemento a otra cuenta.

## Cuatro formas de representar a Drácula

Un complemento visual para personalizar a tu personaje. Conserva las reglas de supervivencia y progresión de MONSTER.

| Apariencia | Identidad visual |
|---|---|
| Londres victoriano | Ondas castañas, traje gris, chistera, gafas azules y bastón, con bigote y perilla. |
| Señor del castillo | Cabello blanco recogido en doble moño y trenza, con una toga carmesí de motivos de dragones. |
| Guerrero carmesí | Melena y armadura roja con casco para una presencia marcial. |
| Ceremonia dorada | Cabello plateado peinado hacia atrás, túnica dorada y joyas de geometría ornamental. |

### Elegir y personalizar

Abre Personaje > Aspecto > Personajes de base. Con el complemento adquirido y activado, aparece Drácula y su selección de variantes. Elige una de las cuatro propuestas y revisa la vista previa antes de continuar.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Sus opciones se incorporan a las secciones de Peinado, Ropa, Ojos, Barba y bigote, Accesorio, Pendientes y Gafas y complementos que correspondan. Puedes combinarlas con la personalización disponible para tu personaje.

El contenido es de apariencia. No entrega el juego base, Linaje de la Noche o Aquelarre de las Sombras, ni concede habilidades, dinero, esencia o inmunidad solar. Para esas mecánicas consulta la guía completa.

Guía completa de MONSTER

# Tu misma partida en Windows y iPhone

La partida y el complemento se recuperan con tu misma cuenta. No necesitas trasladar archivos de un dispositivo al otro.

### Actualizar Windows

1. Conéctate a Internet y confirma el guardado en la nube antes de actualizar o cerrar MONSTER.
2. Usa la actualización interna disponible o el instalador actualizado sobre la instalación existente. Conserva los datos de la aplicación.
3. Al entrar, usa el mismo correo de jugador. Comprueba que se recuperan tu personaje, la fecha de la partida y el contenido adquirido.
4. En DLC y expansiones, revisa el estado de Complementos. Una actualización no exige volver a pagar una compra que la cuenta ya tiene reconocida.

### Continuar en el iPhone

1. En Windows espera la confirmación del guardado en la nube y cierra la partida antes de cambiar de dispositivo.
2. En el iPhone abre MONSTER desde su app instalada o desde el dominio oficial y entra con esa misma cuenta.
3. Pulsa Continuar mi partida y espera a que termine la recuperación. Verifica tu personaje y progreso antes de realizar nuevas acciones.
4. Al terminar en el iPhone, deja confirmar su guardado antes de volver a Windows. El siguiente inicio recupera esa misma partida.

Evita jugar y guardar simultáneamente en dos dispositivos. Si aparece un conflicto, conserva ambas copias y elige la partida que quieras continuar; no sobrescribas una copia cuyo progreso no hayas comprobado.

La selección de apariencia forma parte de la partida; la propiedad y la activación del complemento pertenecen a la cuenta en la nube. Sus comprobaciones son distintas. Las licencias válidas anteriores del juego base y de los DLC conservan sus condiciones y compatibilidad.

Acceso oficial de MONSTER

# Compras anteriores y solución de incidencias

Comprueba primero la cuenta y el estado de la entrega. Un aviso por correo pendiente no significa que hayas perdido tu compra.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

### He pagado y todavía no aparece

Regresa a la tienda de complementos y actualiza el estado de tus compras con tu cuenta. El servidor debe confirmar el pago. Si continúa pendiente, conserva la referencia de compra y solicita revisión al estudio desde el formulario de tu cuenta. No repitas el pago para intentar acelerar una entrega.

### Tengo una compra externa

Envía una solicitud interna para el complemento desde su tienda de cuenta, con la referencia del pedido y la información de la compra. Administración debe revisar y aprobar la solicitud. Enviarla no concede el derecho ni acredita por sí sola un pago.

### No veo las cuatro variantes

Comprueba que tu cliente está actualizado, que el complemento pertenece a la cuenta actual y que está activado. Después vuelve a Personaje > Aspecto. Si lo has desactivado, se representa la apariencia base y se conserva la selección para recuperarla al reactivar.

### No ha llegado el correo

El correo es una notificación adicional a la entrega en la nube. Consulta primero la tienda con tu cuenta. Un fallo o retraso del aviso no elimina un derecho ya registrado. Los enlaces oficiales llevan al dominio monster.macphersonrecords.com.

### ¿Puedo usar una licencia manual de DLC?

Los archivos manuales válidos de Linaje de la Noche y Aquelarre de las Sombras continúan siendo compatibles para esos DLC. No incluyen este complemento. Su comprobante de cuenta no es una licencia portable ni requiere importación manual para pasar de Windows al iPhone.

### Antes de pedir ayuda

Anota la versión de MONSTER, el dispositivo, el mensaje que aparece y la referencia de tu compra. No facilites contraseñas, códigos de recuperación ni datos completos de pago. El soporte del estudio es distribution@macphersonrecords.com.

Los demás capítulos de esta guía completa explican necesidades, habilidades, conversiones, familias, esencia, dinero, anillo diurno, misiones y los dos DLC.

Consultar la guía principal

# Entrega de cuenta y Administración

El estudio puede revisar una solicitud de compra externa del complemento desde **Administración > Complementos** y conceder el contenido a una cuenta registrada. Una solicitud pendiente no equivale a una compra ni a una licencia. Las concesiones administrativas se distinguen de los pagos confirmados por Stripe y pueden retirarse sin presentar una concesión gratuita como si fuera una venta.

La entrega se comprueba en la nube con la cuenta correspondiente. El correo es una notificación adicional con un enlace a la tienda oficial; no tienes que esperar ese aviso si el derecho ya figura disponible. Una copia descargada de un comprobante del complemento no es una licencia manual portable de DLC ni permite activar el contenido en otra cuenta.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Los archivos legítimos anteriores del juego base y de Linaje de la Noche o Aquelarre de las Sombras siguen siendo compatibles según sus condiciones. Actualizar no transforma un archivo manual antiguo en un derecho revocable del complemento.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Tu cuenta, las partidas y la nube

## Registro e inicio de sesión

MONSTER utiliza su propia cuenta de correo y contraseña. No necesitas una cuenta de ChatGPT para el acceso de jugadores.

1. Abre el juego oficial con conexión a Internet.
2. Elige crear una cuenta y escribe tu nombre público, correo, contraseña y confirmación. La contraseña debe tener entre 12 y 256 caracteres.
3. Guarda el **código privado de recuperación** que aparece al terminar. Puedes descargarlo. Marca **He guardado el código en un lugar al que podré volver** y pulsa **Continuar al juego**.
4. En accesos posteriores, introduce ese mismo correo y contraseña y pulsa **Entrar y continuar**.

El código privado permite recuperar la cuenta. Consérvalo fuera del dispositivo de juego y no lo compartas. El acceso del estudio está reservado al creador y no es la entrada normal para jugadores.

## Continuar desde tu cuenta

Cuando el acceso reconoce tu cuenta, comprueba el nombre y el correo mostrados antes de pulsar **Continuar mi partida**. En Windows, web e iPhone se comprueba también el acceso válido al juego base de esa cuenta. Después se comprueba la sesión y se recupera la copia guardada antes de abrir el Menú Principal; después utiliza **Continuar** para retomar tu autoguardado. Reconocer la contraseña no sustituye esa recuperación de la partida.

En el icono instalado del iPhone, **Continuar mi partida** debe mantenerte dentro de MONSTER. No hace falta abrir otro navegador ni crear una cuenta nueva para continuar. Si se muestra una comprobación de conexión, espera su resultado o utiliza el botón de reintento de la propia pantalla. No pulses varias veces ni borres los datos de la app para intentar acelerar el acceso.

El correo de **Tu cuenta de MONSTER** corresponde a jugadores. El **Acceso del estudio** es un acceso diferente, reservado a la Administración del creador. Cerrar una sesión no elimina la cuenta, las ranuras ni las licencias de esa cuenta.

## Recuperar una contraseña

En la pantalla de acceso, pulsa **He olvidado mi contraseña**, escribe el correo de tu cuenta y solicita el enlace. La respuesta es deliberadamente general: no confirma públicamente si una dirección está registrada. Revisa la bandeja de entrada y la carpeta de spam.

El botón del correo de recuperación debe llevar al dominio oficial **monster.macphersonrecords.com**. Comprueba la dirección antes de elegir una contraseña nueva. Si has solicitado varios mensajes, utiliza el enlace vigente del más reciente.

El enlace caduca en **15 minutos** y solo permite un cambio. Elige y confirma una contraseña nueva; no recibirás tu contraseña anterior por correo. Tras restablecerla, se cierran las sesiones anteriores y se entrega un código privado nuevo. Guarda el nuevo código: sustituye al anterior. Después inicia sesión otra vez cuando lo solicite el juego.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

Si el servicio de correo no está disponible, utiliza **Recuperar con mi código privado**. Necesitarás el correo correcto, el código que guardaste y una contraseña nueva. Si hay demasiados intentos fallidos, espera los 15 minutos indicados antes de repetirlos.

## Autoguardado y tres ranuras manuales

El **autoguardado** conserva el estado actual al jugar. **Continuar** retoma ese estado. Las tres ranuras de **Guardar partida** son puntos manuales separados: tú decides cuándo actualizar cada una. **Cargar partida** sustituye el estado actual por la ranura elegida; a partir de ahí, ese es el progreso que se sincroniza.

Las ranuras se conservan cuando empiezas una nueva crónica. Una nueva partida sustituye el autoguardado, así que guarda primero una ranura si deseas conservar un regreso a la historia anterior. Las muertes permanentes del personaje tampoco borran tus ranuras manuales.

La nube transporta el autoguardado, las tres ranuras, el personaje, la ciudad, las familias, las propiedades, el calendario, las misiones, las licencias y sus activaciones, además de los ajustes incluidos en la copia. No necesitas exportar y trasladar archivos para alternar normalmente entre Windows y iPhone.

## Continuar de Windows a iPhone y volver

Utiliza la **misma cuenta de MONSTER** y juega en **un dispositivo cada vez**:

1. En Windows, termina la acción actual. Abre **Cuenta y partida en la nube** y pulsa **Guardar ahora en la nube** si deseas forzar la comprobación.
2. Espera el mensaje **Partida guardada en la nube**. Si ves cambios pendientes, guardado en curso o un error, no empieces todavía una sesión paralela.
3. Abre MONSTER en Safari o desde su icono instalado en el iPhone e inicia sesión con la misma cuenta. Espera a que recupere la copia y pulsa **Continuar**.
4. Al terminar en el iPhone, confirma de nuevo el guardado en la nube.
5. Vuelve a abrir el juego en Windows. Si ya estaba abierto, utiliza **Comprobar conexión y cuenta** antes de seguir jugando y permite que cargue el progreso remoto.

Tu correo debe coincidir: dos cuentas diferentes conservan mundos y licencias diferentes. Una cuenta nueva no recibe el progreso de otra por utilizar el mismo ordenador o móvil.

## Desconexiones y conflictos

MONSTER requiere conexión para autenticar la cuenta y continuar la edición en la nube. Si se pierde la red, conserva los cambios pendientes en una copia local privada de esa cuenta y bloquea la continuación hasta recuperar la conexión. Reconecta, pulsa **Reintentar conexión** o **Comprobar conexión y cuenta** y espera la confirmación de guardado. Evita borrar los datos del navegador o desinstalar la aplicación mientras haya cambios pendientes.

Si ambos dispositivos han cambiado la partida, el juego muestra un **conflicto**. No mezcla automáticamente dos historias distintas. Conserva las copias hasta que elijas:

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

| Opción | Resultado |
| --- | --- |
| **Continuar con la partida de la nube** | Recupera la copia remota y sustituye el autoguardado y las tres ranuras locales. |
| **Conservar esta partida y reemplazar la nube** | Usa la copia de este dispositivo como versión que continuarán los demás. |

Antes de decidir, compara el dispositivo en el que jugaste por última vez. Si tienes dudas, pulsa **Exportar una copia local** para conservar el estado del dispositivo. Después elige conscientemente la versión que quieres continuar. Una confirmación de guardado perdida también puede producir un conflicto aunque el servidor llegara a recibir la partida.

## Cerrar sesión y utilizar otra cuenta

Antes de cerrar sesión, termina la animación o acción actual y espera **Partida guardada en la nube**. Usa **Cerrar sesión** desde la pantalla de tu cuenta. Cuando quieras volver, entra con el mismo correo y contraseña; podrás recuperar la misma crónica. Utiliza otra cuenta solo si deseas jugar con la partida que pertenece a esa otra cuenta.

Si la nube muestra un error o un conflicto, resuélvelo antes de cambiar de cuenta. Una copia pendiente en este dispositivo no debe confundirse con una copia confirmada en el servidor. Puedes conservar una exportación adicional sin convertirla en el procedimiento normal de sincronización.

## Copia local adicional

**Exportar una copia local** descarga un archivo **.monster-save.json** con la crónica y los datos de guardado incluidos. Es una copia adicional útil antes de resolver conflictos o realizar pruebas; no es el procedimiento habitual para cambiar de dispositivo.

La importación sustituye el estado actual y las tres ranuras, y puede convertirse en la versión sincronizada de la cuenta con la que estás conectado. Comprueba la cuenta y conserva una copia del estado anterior antes de importar. Guarda también los archivos originales de tus licencias manuales. Una copia de partida no traslada a otra cuenta el acceso base ni las compras de Stripe: esos derechos se recuperan con la cuenta que los adquirió o recibió.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Instalación, actualización y resolución de dudas

## Windows

Descarga el instalador oficial de la versión vigente y ejecútalo para instalar o actualizar MONSTER. Actualiza sobre la instalación existente, sin desinstalarla ni borrar su perfil de usuario. El instalador sustituye la aplicación; el progreso y las licencias se conservan en el perfil y en la cuenta.

Para esta edición puedes descargar el instalador de Windows 2.20.1. Guarda el archivo en Descargas, ábrelo y sigue los pasos de instalar o actualizar. Al terminar, abre MONSTER desde su acceso del menú Inicio, inicia sesión con tu cuenta habitual y espera la comprobación del acceso base y la recuperación de la partida antes de pulsar Continuar. Si ya compraste legítimamente el instalador y tu cuenta aún no tiene el acceso reconocido, sigue el procedimiento de licencia base del capítulo de compras; no pagues otros 15 € para resolverlo. Si vienes de otro dispositivo, confirma antes allí el guardado en la nube.

Las ediciones de Windows **anteriores a 2.17.3** necesitan pasar una vez por un instalador **2.17.3 o posterior**, que corrige el arranque del auxiliar de actualización. El panel ofrece el instalador cuando detecta una edición anterior. Tras esa actualización, abre **Novedades y actualizaciones** para consultar la versión y los cambios. Cuando haya un paquete compatible, descárgalo desde el juego y utiliza **Instalar y reiniciar**. El juego confirma el guardado antes de cerrar para aplicar la actualización.

Si la verificación rechaza un paquete o no puede confirmar el guardado, conserva la aplicación actual y resuelve el mensaje. No sustituyas archivos internos a mano. Conecta la cuenta, completa la sincronización y reintenta; si procede, utiliza el instalador oficial vigente como reparación.

## Antes y después de actualizar

1. Comprueba el correo con el que estás jugando y termina la acción actual.
2. Espera **Partida guardada en la nube**. Si hay un conflicto, conserva las copias y elige primero qué historia vas a continuar.
3. Consulta **Novedades y actualizaciones** para leer los cambios y la versión disponible. En Windows utiliza **Instalar y reiniciar** cuando el juego ofrezca un paquete compatible, o ejecuta el instalador oficial vigente sobre la instalación existente.
4. En el iPhone, abre MONSTER con Internet y acepta el aviso de actualización cuando aparezca. Si solicita volver a abrir la app para usar los archivos nuevos, hazlo después de confirmar el guardado. No es necesario eliminar el icono ni borrar los datos para una actualización normal.
5. Al volver, usa la misma cuenta, espera la recuperación de la nube y comprueba el nombre del personaje, su fecha y ubicación. Revisa **DLC y expansiones** si utilizas contenido adicional: la licencia y su interruptor de activación son estados diferentes.
6. Continúa después en el otro dispositivo con esa misma cuenta y espera allí la recuperación del progreso remoto.

Una actualización cambia la aplicación; no crea otra cuenta ni empieza una crónica nueva. Conserva también los archivos originales de tus licencias y cualquier exportación que hayas elegido guardar.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# iPhone

1. Abre el enlace oficial de MONSTER en **Safari**.
2. Utiliza **Compartir** → **Añadir a la pantalla de inicio**.
3. Si Safari ofrece **Abrir como app web**, déjalo activado y confirma **Añadir**.
4. Abre el icono de MONSTER, inicia sesión y espera la recuperación de tu cuenta.

También puedes jugar directamente en Safari. Esta distribución utiliza una app web instalable; no exige descargar un archivo de Windows ni ofrece un archivo de instalación de la App Store. Mantén conexión a Internet para el acceso y la sincronización.

Al abrir desde el icono, el acceso, la cuenta y **Continuar mi partida** deben permanecer en la app. Si has abierto MONSTER directamente en Safari, sus barras pertenecen al navegador: entra desde el icono de inicio cuando quieras utilizar la app instalada. Leer el PDF, completar voluntariamente el pago en Stripe o abrir un enlace de ayuda externo puede mostrar otra vista; eso es diferente de continuar tu partida.

# Direcciones del juego y conservación de datos

El dominio oficial es **monster.macphersonrecords.com** y su conexión HTTPS ya está activa. Puedes abrir MONSTER y consultar esta guía en HTML desde esa dirección. No necesitas reinstalar la app para recibir una actualización normal.

La misma cuenta permite recuperar su partida de nube desde una dirección oficial nueva, pero cada dirección conserva sus propias sesiones y copias locales. Una partida que aún no se haya subido desde una dirección antigua no aparece automáticamente en la nueva. Confirma primero el guardado desde el acceso que contiene el progreso y vuelve a iniciar sesión con la misma cuenta cuando corresponda. No crees otra cuenta para sustituir la anterior.

Desde **Novedades y actualizaciones**, la edición web puede guardar y abrir la versión nueva cuando esté disponible. Permite que termine el guardado y vuelve a abrir el juego si lo solicita. No borres los datos de Safari como primer intento ante un error: podrías eliminar cambios locales aún no confirmados.

# Preguntas frecuentes

**Me he registrado y el juego pide 15 €, también en Windows.** El registro y el archivo instalador no conceden propiedad. La cuenta necesita una compra base reconocida, licencia base canjeada, concesión o exención vigente en la nube. Si ya compraste legítimamente la distribución de Windows, solicita al estudio el reconocimiento de esa compra o su licencia original .monster-base-license; no debes volver a pagar el mismo juego base.

**Me han entregado una licencia base y no se puede canjear.** Comprueba que sea el archivo .monster-base-license original emitido para el correo exacto de tu cuenta activa. Una licencia de DLC o una copia de partida no sirve para este canje. Si ya se vinculó a otra cuenta, no la edites ni borres tu cuenta para intentarlo de nuevo: consulta con el estudio.

**Elijo las dos expansiones y veo un pedido de Linaje.** Comprueba que la selección actual contenga ambas, prepara ese carrito y revisa sus dos nombres y el importe antes de continuar a Stripe. No utilices el enlace de un pedido anterior de una sola expansión. Si ya posees una, sólo debes pagar la que falta.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

**El creador me ha concedido acceso y sigue apareciendo la compra.** Comprueba que has entrado con el mismo correo que recibió la concesión y vuelve a comprobar tu acceso con Internet. Una concesión no se activa al importar una copia de partida ni al crear otra cuenta.

**He pagado una expansión y no aparece.** Confirma la cuenta destinataria, vuelve a MONSTER y pulsa Comprobar compra. Si el estado está pendiente, espera su confirmación; no repitas el pago. Después de reconocerse la propiedad debes activar el DLC. Conserva la referencia de Stripe si necesitas consultar con el estudio.

**Tengo una licencia antigua y vuelve a ofrecer comprar.** Importa el archivo original en DLC y expansiones y espera la verificación. Si ya reconoce el contenido como adquirido, usa su activación sin otro pago. Si el archivo no supera la comprobación, no lo edites: consulta con el estudio y conserva el original.

**He convertido seis humanos y parece que no hay más.** Cambia de página con Siguiente o pulsa Buscar nuevos humanos. El panel enseña seis fichas por página. Comprueba la sangre disponible, el distrito, el vínculo y que Linaje siga activo; no hay un cupo de seis convertidos.

**No puedo convertir a mi pareja.** Puede convertirse si es humana, adulta y viva, no tiene un embarazo pendiente, está en tu distrito y tú tienes la vitae necesaria y Linaje activo. El matrimonio ya proporciona la confianza requerida. Recupera la forma humana; un protagonista híbrido no puede transmitir el Abrazo.

**Un convertido no aparece en Linaje.** Pulsa Mi linaje, borra la búsqueda y revisa el filtro. La vista inicial enseña humanos para convertir; una persona recién convertida deja de pertenecer a ese filtro. La misma persona permanece en Habitantes y familias.

**No puedo usar las acciones de familia aunque todos estén en el mismo distrito.** Entra en el hogar y consulta sus rutinas. Estar en un distrito no equivale a estar en casa: pueden estar en el colegio o trabajando.

**No puedo planificar otro hijo.** Revisa que el hogar tenga plazas, que tu cónyuge conviva allí y esté presente, que dispongas de 40 monedas y ocho de energía y que no exista ya un nacimiento pendiente. Los familiares cercanos no son parejas válidas.

**La licencia aparece adquirida, pero no puedo usar el DLC.** Comprueba también su interruptor de activación. Adquirir, recuperar o importar y activar son pasos distintos. Espera la verificación y la sincronización de la cuenta. Para una compra de Stripe utiliza también Comprobar compra si la propiedad aún no aparece.

**Continuar mi partida abre un navegador en el iPhone.** Comprueba primero que has abierto el icono instalado y que la edición indicada es 2.20.1 o posterior. Espera la actualización desde el propio juego con conexión. Si sigue ocurriendo, conserva el icono y tus datos; anota la dirección de la pantalla, la versión y el punto exacto donde cambia la vista para que soporte pueda distinguir una instalación antigua de un enlace externo. No borres la app mientras haya cambios pendientes.

**Windows y el iPhone muestran partidas distintas.** Comprueba el correo de la cuenta y la confirmación del último guardado. Cierra la sesión de juego que no estés utilizando, comprueba conexión y cuenta y resuelve cualquier conflicto antes de realizar más acciones. Una partida que solo estaba pendiente en un dominio antiguo no se transfiere automáticamente entre direcciones distintas: vuelve al origen que conserva esa copia y utiliza el procedimiento de recuperación o copia local disponible.

**No llega el correo de recuperación.** Revisa la dirección, el spam y el estado del servicio indicado por la pantalla. Solicita otro enlace si el anterior ha caducado; usa el código privado como alternativa. No hace falta crear una segunda cuenta para recuperar la primera.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

**El estudio ha aprobado una licencia, pero no llega su email.** Comprueba la misma cuenta y la entrega en la nube. El correo es una notificación: su retraso no exige pagar otra vez ni impide recuperar un derecho ya reconocido. El estudio puede revisar el envío y reintentarlo.

**He enviado una solicitud de compra externa y aún no puedo jugar.** Solicitar no concede acceso automáticamente. Revisa el producto y la referencia enviados, consulta el estado y espera la revisión del estudio. Una entrega nueva se incorpora a la cuenta correcta; no se traslada creando otra cuenta o editando archivos.

**¿Puedo asegurar que nunca habrá errores?** La guía describe las mecánicas verificadas de esta edición. Las comprobaciones automatizadas cubren numerosos flujos y fallos simulados, pero no garantizan todos los dispositivos, redes ni estados posibles. Si necesitas asistencia, indica la versión, el dispositivo, la acción y el mensaje exacto; conserva el progreso y evita sobrescribir una copia que aún quieras recuperar.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Referencia rápida y hábitos de juego

## Una comprobación antes de cada salida

| Pregunta | Qué comprobar |
|---|---|
| ¿Es seguro salir? | Hora, estado de día o noche, ubicación y protección solar efectiva. |
| ¿Puedo usar mis poderes? | Vitae, energía, forma actual, disciplina aprendida y requisitos del botón. |
| ¿Estoy ante la persona adecuada? | Especie, edad, vida, ubicación y vínculo con el personaje. |
| ¿Necesito una expansión? | Licencia reconocida y DLC activado en DLC y expansiones. |
| ¿Puedo asumir el coste? | Monedas, sangre e ingredientes del inventario que realmente utiliza la acción. |
| ¿Puedo continuar luego en otro dispositivo? | Confirmación del guardado en la nube y misma cuenta. |

## Si un botón aparece desactivado

Lee primero el motivo visible. Una acción puede depender de la forma humana, de estar en la misma ubicación, de la edad del NPC, de la confianza, de un recurso, del horario, de una misión o de un DLC activo. Cambiar de pantalla no elimina sus requisitos.

Para el Abrazo, no busques esencias: recupera sangre, comprueba que la persona sea humana adulta y viva, que podáis encontraros y que exista el vínculo requerido. Si tu pareja ya es vampírica, no necesita recibir una segunda conversión.

Para un encargo mágico, revisa los **ingredientes arcanos**. Las Hierbas lunares del inventario general no sustituyen automáticamente a la Hierba de luna del inventario de Magia.

## Un plan de progreso sencillo

1. Mantén a tu personaje alimentado y a salvo del sol.
2. Completa tareas y actividades para obtener experiencia y monedas.
3. Invierte los puntos de disciplina en las acciones que más utilizas.
4. Mejora tu capacidad de generar ingresos antes de asumir alquileres y compras importantes.
5. Fortalece las relaciones antes de buscar un matrimonio, una conversión o un encargo de anillo diurno.
6. Amplía tu familia o linaje cuando puedas sostener sus necesidades y gestionar sus consecuencias.
7. Guarda un punto manual antes de una decisión de historia, de facción o de sucesión.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# Glosario de términos

| Término | Significado práctico |
|---|---|
| Abrazo | Conversión de una persona humana adulta en vampiro. |
| Vitae | Sangre disponible para poderes y acciones vampíricas. |
| Esencia | Recurso sobrenatural para las acciones que lo pidan; no es el coste actual del Abrazo. |
| Disciplina | Habilidad del personaje que puedes desarrollar por rangos. |
| Rango vampírico | Posición de evolución del personaje, distinta de cada disciplina. |
| Linaje | Vampiros vinculados a la sangre de tu personaje; no equivale al árbol de parentesco biológico. |
| Familia | Parentescos, matrimonios, descendencia y convivencia. |
| Híbrido | Descendiente con herencia humana y vampírica y limitaciones propias. |
| Maná | Reserva utilizada por las acciones arcanas de Aquelarre de las Sombras. |
| Anillo diurno | Protección mágica contra el sol mientras se cumplen sus condiciones. |
| Reputación | Confianza o rechazo de una facción hacia tu personaje. |
| Autoguardado | Copia que el juego mantiene durante la partida. |
| Ranura manual | Uno de los tres puntos de guardado que eliges conservar. |
| Sincronización | Confirmación de la copia de la cuenta en la nube. |
| Conflicto de guardado | Dos versiones de la misma cuenta que requieren elegir cuál continuar. |

# Créditos y edición

**MONSTER Crónicas de la Sangre**. Guía del jugador para la edición 2.20.1. Macpherson Games Studios.

Tema del menú **MONSTER**, de **JAVIER RODRÍGUEZ MACPHERSON**.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L. - Todos los derechos reservados.

# Requisitos del sistema y plataformas

MONSTER se distribuye como **aplicación Windows x64** y como **edición web**. En iPhone se puede añadir el acceso web a la pantalla de inicio. En Mac se juega desde un navegador compatible; esta entrega no incluye un instalador DMG.

Los valores de CPU, RAM y almacenamiento siguientes son **orientativos propuestos por el estudio**, no resultados de un benchmark físico en cada configuración. Distinguen la compatibilidad de la plataforma de una propuesta de recursos.

## Windows: aplicación x64

| Componente | Mínimo orientativo | Recomendado orientativo |
|---|---|---|
| Sistema | Windows 10 de 64 bits | Windows 11 de 64 bits con soporte y actualizaciones actuales |
| Procesador | x64 de dos núcleos, en torno a 2 GHz | x64 de cuatro núcleos |
| Memoria | 4 GB RAM | 8 GB RAM |
| Gráficos | Integrados compatibles con la aceleración del navegador | Aceleración por hardware disponible |
| Espacio libre | Reservar 2 GB | Reservar 3 GB; SSD recomendado |
| Conexión | Internet necesario | Conexión estable a Internet |

La compilación que se entrega es x64. El soporte de otras arquitecturas por parte de Electron no implica que este kit incluya otro instalador. El espacio propuesto deja margen para la aplicación, su perfil y las descargas de actualización; no se exige disponer de 10 GB por el tamaño de este juego. Consulta el soporte oficial de plataformas de Electron.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L.
Todos los derechos reservados

# macOS: edición web

| Componente | Mínimo orientativo | Recomendado orientativo |
|---|---|---|
| Sistema y navegador | Para Chrome actual: macOS 13 Ventura o posterior | macOS y navegador con soporte actual del fabricante |
| Procesador | Mac Intel o Apple Silicon compatible con el navegador actual | Mac compatible con su navegador actualizado |
| Memoria | 4 GB RAM | 8 GB RAM |
| Gráficos | Integrados; aceleración disponible en el navegador | Aceleración por hardware disponible |
| Espacio | 2 GB de margen propuesto para perfil y descargas | 3 GB de margen propuesto |
| Conexión | Internet necesario | Conexión estable a Internet |

La referencia de Chrome sigue sus requisitos oficiales y las notas de Chrome 151. Safari u otros navegadores necesitan una versión compatible y con soporte del fabricante. La cifra de espacio para Mac corresponde al perfil del navegador y las descargas, no a una aplicación nativa de MONSTER.

# Gráficos, conexión y alcance de las comprobaciones

MONSTER utiliza avatares SVG, texto, paneles y escenas animadas. No se exige una tarjeta GTX dedicada ni una versión de DirectX como requisito separado. Internet es necesario para la cuenta, la comprobación de acceso, las adquisiciones y la sincronización en la nube.

Las pruebas de continuidad móvil realizadas con WebKit no equivalen a una certificación en todos los iPhone o Mac físicos. Estas tablas no prometen un rendimiento medido en cada modelo de CPU, GPU o cantidad de RAM. Referencias de plataforma revisadas el 4 de noviembre de 2026.

© 2026 Macpherson Games Studios, una división de Macpherson Records, S.L. - Todos los derechos reservados