



# THOMAS CHARTRAND

Brujah

**RABIA: SU HAMBRE MÁXIMA ES 4.**

## Atributos ◀

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades ✓

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



POTENCIA



CELERIDAD



PRESENCIA



PX

**COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO**

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

**COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD**

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

**COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA**

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# AREN KONWAY

Gangrel

**SALVAJE:** -1 DADO MENTAL POR CADA 2 PUNTOS DE HAMBRE  
(REDONDEADO HACIA ABAJO, PENALIZACIÓN MÁXIMA DE 2 DADOS).

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



PROTEAN - FERAL



FORTALEZA



ANIMALISMO



PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# HAROLD BEAULIEU

Malkavian

**ANXIETY:** -1 DADO SOCIAL POR CADA 2 PUNTOS DE HAMBRE (REDONDEADO HACIA ABAJO, PENALIZACIÓN MÁXIMA DE 2 DADOS).

## Atributos ◀

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades ✓

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



DOMINACIÓN - DEMENTACIÓN



AUSPEX



OFUSCACIÓN



## PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# LUCIANNNA RICCI

Nosferatu

**PRESENCIA HORRENDA:** DEBES TOMAR LA CARTA DE NIVEL 1 DE OFUSCACIÓN: MÁSCARA DE LAS MIL CARAS. DEBES UTILIZAR ESTA DISCIPLINA PARA PARTICIPAR EN UNA SECUENCIA DE DIÁLOGO.

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



OFUSCACIÓN



POTENCIA



ANIMALISMO



## PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# NICO MILLER

Toreador



**SENSIBILIDAD ESTÉTICA:** EN LOS TABLEROS ESPECÍFICAMENTE IDENTIFICADOS, NICO SE SIENTE INCÓMODA Y SUFRE UN -1 A TODAS SUS TIRADAS

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



PRESENCIA



AUSPEJ



CELERIDAD



## PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# JADE LIHN-DUPLESSIS

Tremere

**SANGRE DEL USURPADOR: NO PUEDE REALIZAR ARREBATO DE SANGRE.**

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



DOMINACIÓN - COMPELER



HECHICERÍA DE SANGRE - TAUMATURGIA



AUSPEX



## PX

**COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO**

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

**COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD**

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

**COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA**

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# SAMUEL ARMSTRONG

Ventrué

**PALADAR REFINADO: NO PUEDE REDUCIR SU HAMBRE USANDO UN ANIMAL.**

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



FORTALEZA



DOMINACIÓN - COMPEL



PRESENCIA



PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15

# GABE TREMBLAY

Caitiff



**SIN ESTIRPE:** AUMENTO DEL COSTE EN PX DE LAS DISCIPLINAS (X6 EN LUGAR DE X5).

## Atributos ◀

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades ✓

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15





# AARON WISSAL

Banu Haqim

**SANGRE MALDITA:** SI AARON ENTRA EN FRENESÍ, TODOS LOS PERSONAJES Y PNJs A UNA DISTANCIA DE 2 HEX O MENOS DE ÉL RECIBEN 2 DE DAÑO AGRAVADO. LOS PERSONAJES AFECTADOS TAMBIÉN AUMENTAN SU HAMBRE EN 1.

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



HECHICERÍA DE SANGRE - QUIETUS



CELERIDAD



OFUSCACIÓN



## PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# AURORA ROSSELINI

Hecata

**FRÍA Y DISTANTE:** EMPIEZA CON HUMANIDAD 5. **BESO DOLOROSO:** CUANDO TE ALIMENTES DE UN PNJ DURANTE UN CAPÍTULO, TIRA UN DADO ROJO, SI EL RESULTADO ES UNA CALAVERA, PIERDES 1 DE HUMANIDAD.

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



OLVIDO - NECROMANCIA



FORTALEZA



AUSPEX



## PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# EDWARD HARVEY

Lasombra

**DESPIADADO:** EMPIEZA CON HUMANIDAD 5.  
COGE LA CARTA DE EFECTO "INTERFERENCIA" (#80) CUANDO INICIES UN CAPÍTULO.

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



OLVIDO - OBTENEBRACIÓN



DOMINACIÓN - COMPELER



POTENCIA



PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15



# MELISSA SANTOS

Ministerio Setita

**ENEMIGA DE LA LUZ:** DUPLICA EL DAÑO PROCEDENTE DE FUEGO O LUZ SOLAR QUE RECIBAS.

## Atributos

FÍSICO



SOCIAL



MENTAL



## Habilidades

ATLETISMO



PERSUASIÓN



BUSCAR



PELEA



PERSPICACIA



ATENCIÓN



ARMAS



SUBTERFUGIO



OCULTISMO



SIGILO



INTIMIDACIÓN



TECNOLOGÍA



## Disciplinas



PROTEAN - SERPENTIS



PRESENCIA



OFUSCACIÓN



PX

COSTE EN PX POR PUNTO DE ATRIBUTO

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	4	8	12	16	20

COSTE EN PX POR PUNTO DE HABILIDAD

Nivel	1	2	3	4	5
Coste en PX	3	6	9	12	15

COSTE EN PX POR PUNTO DE DISCIPLINA

Nivel	1	2	3
Coste en PX	5	10	15