

Tabla de Disciplinas V. 1.0

En principio están todas, adaptadas a lo ultimo que hemos podido encontrar... "Pronto" habrá tablas con todas las Sendas Taumatúrgicas y las de Iluminación...

El palazo se lo han metido: Rapala, el Malkavian de la Costa del Azahar (waldomera@mixmail.com) y Juan A. Estany, Arzobispo Lasombra del Sabbat de NY (jestany@ono.com)

Sistema: Nivel - Nombre - Tirada / gasto -dificultad- - Descripción y acciones varias -dificultades-

Animalismo (VtM)

1	Susurros Amables	Man + Trat. An. -6-8-	Hablar con animales. Se tira para ordenar algo
2	La Llamada	Car + Superv -6-	Llama a una especie, éxitos indican cuantos vienen
3	Canción de Serenidad	Man + Int o Emp -7-	Acción extendida, hay q igualar la FV del blanco, queda apático y no puede gastar FV. Contacto visual o físico. Solo mortales
4	Comunión de Espíritus	Man + Trat. An -8-	Poseer a animal q tenga vista. Éxitos indican disciplinas utilizables, pueden quedar secuelas.
5	Apartar a la Bestia	Man + Autoc -8-	Metes tu frenesí en otro. 3 éxitos indican perfección, si te vas el blanco mantiene tu bestia.
6	Habla de la Especie	Car + Trat. An -8-	Comunicarse con un grupo entero de animales.
	Suculencia Animal		Duplicar reserva de sangre de un animal, pero solo para el que la use.
	Alma Compartida	Perc + Trat. An -6-	Compartir experiencias momentáneamente con cualquier animal que pueda tocar. + de 1 turno, gasta FV
	Inocencia del	Car + Trat an – varia	Calmar al animal, ganarse su confianza, etc.

	Pastor		
7	Doblegar a la Bestia	Tira FV -7-	Entrar en frenesí con un control total. Gasta FV por cada turno
	La Voz del Amo	Car + Trat an (único éxito) -8-	Como Habla de especie pero con todos los que le oigan independientemente de su especie
8	Espíritus Gemelos	Manip. + Intim -6-	Controlar al animal y a tu propio cuerpo a la vez
	Llamada Masiva	Manip. + Lider -7-	Llamar a todos los animales de alrededor (también pude especificar).
9	Vinculo Carnal	Resist + Trat an. Resist. + Emp -7-	Absorber criaturas más pequeñas y soltarlas a voluntad. Fundir su cuerpo con una criatura más grande.
10	Ejercito de Bestias	Lider + superv -6-	Convocar todos los animales de una zona y controlarlos.

Auspex (VtM)

1	Sentidos Agudizados	Varia	Aumenta la percepción sensorial y extra-sensorial
2	Percepción del Aura	Per + Emp – 8	Ver Auras, éxitos indican el detalle de las auras.
3	Toque del Espíritu	Per + Emp – Varia	Da éxito de lo que ha marcado al objeto, o lo que ha visto este
4	Telepatía	Int + Sub – FV del blanco	Captas ideas del blanco. Éxitos determinan profundidad de pensamientos. Gasto de FV para afectar a criaturas sobrenaturales
5	Proyección Psíquica	Per + Ocult – 7-10 y 1p FV	Viaje astral, se cree que pasas a la Umbra Próxima
6	Comunicación Telepática	Car + Emp –FV blanco-	Leer, conversar, transmitir imágenes, etc.
	Clarividencia	Perc. + Emp. –6-	Ver y oír sucesos a distancia.
	Sueño	Ast + Emp.-7-	Consciente de los sucesos que pasan mientras duerme o esta en letargo.
	Vista de Águila		Ver como si volara a 75 m. De altura (radio de 3 Km)

	Predicción	Perc. + Emp. –FV blanco-	Predecir lo que va a hacer o decir alguien o lo que va a ocurrir con algo
	Sentir Emoción	Perc. + Emp.-7-	Percepción del aura en un radio de 3 m.
7	Buscar Alma	Perc + Invest. –6 –8 con ofusc.	Descubrir la situación de cualquier persona a la que conozca.
	Enlace Espiritual	Asta + Etiq –6-	Entablar comunicación telepática con varias personas.
8	Asalto Psíquico	Manip. + Intim. – 8- blanco anula éxitos con FV –8-	Provocar daño real mediante telepatía. Cada éxito es un nivel de salud no absorbible
	Omnisciencia	Perc. + Emp –6- ofusc bloquea	Comprensión absoluta de la personalidad e identidad de los que le rodean.
9	Precognición	Intel. + aler –8-	Visiones a través del tiempo y del espacio.
10	Pulso de la Canalla	Tirada de Humanidad – depende del grupo-	Versión más potente que la Precognición. También percibe quien influye o controla a los mortales.

Bardo (CC)

1	Restaurar Humanitas	1h meditación / punto Conc + Emp –nivel a restaurar-	éxitos indican puntos de Humanidad recobrados, tiene q hacerse antes de una semana de la perdida
2	Símbolo del Exilio de Toth	Des + Ocult-8-	Protección contra poderes sobrenaturales, éxitos indican lo q sube la dif. De las tiradas de los blancos
3	Don de Apis	Efecto permanente	Los animales te alimentan como las personas (x2 sus PS)
4	Pilar de Osiris		Creas un Templo Menor, donde las tiradas sobrenaturales son –3-. Si te alejas de tu templo c/mes es - + 1- frenesí
5	Paradoja	Ast + Manip-FV blanco(s)-	Revelas verdades místicas 1 turno, - + 1- a las tiradas de los blancos q quieran dañarte
6	Favor de Anubis	Ritual y Emp +	Protección a un mortal para que no le Abracen,

		Ocult-6-	éxitos indican nº de semanas de duración Puede ser ghoul
7	Traer el Alba	Ocult + Manip – Humanidad blanco-	Provoca q un vástago se duerma, varios si divides reserva. Se puede evitar con Rituales Taumatúrgicos
8	Ritual de Momificación	Ascetismo 1 mes, tira Humanidad – 10-	Andar a la luz del día, éxitos indican nº días, c/hora al sol puedes tirar Humanidad o una Virtud –9- y éxitos indican los puntos que sube ese rasgo permanentemente
9	Bendición de Ra		
	Renacimiento	FV –10-	Resurrección. 1PS c/miembro del templo y una Hija de Isis, no puedes crear progenie

Celeridad (VtM)

1-5	-----	1 sangre	Tantas acciones físicas mas como puntos en celeridad
-----	-------	----------	--

Conocimiento (NO)

1	Lectura instantánea		Conocer el contenido de un libro sosteniéndolo en las manos
2	Toque del conocimiento	1 FV Manip + Emp vs FV	Tocas a alguien y le robas un Conocimiento. éxitos indican cuanto tiempo lo mantienes aprendido (máx. 1 noche)
3	Robar habilidad	1 FV Manip + Emp vs FV	Lo mismo pero con cualquier habilidad
4	Sabiduría lejana	1 FV Manip + Emp vs FV	Lo mismo pero no hace falta tocarle
5	Robo del Don	1 FV Manip + Emp vs FV	Lo mismo con las disciplinas
6	Aprendizaje instintivo.		Puedes aprender cualquier disciplina robada sin que te la enseñen, solo gastando exp.

Daimoinon (MN)

1	Sentir Pecado	Per + Emp -FV blanco + 4-	Percibir defecto de personalidad del blanco
2	Temor al Vacío Interior	Ast + Intim vs Coraj + 4	Hablar al blanco sobre sus temores. Si vence, Rotschreck, si + 3éxitos de diferencia, se derrumba impotente.
3	Llamas del Submundo	Des + Ocult -varia distancia-	El Baali proyecta Fuego. c/PS es 1 dado de daño agr.
4	Psicomaquia	blanco tira su menor Virtud-8-	Todos los trastornos del blanco salen a la superficie
5	Maldición	Int + Ocult -FV blanco-	Uno de los Rasgos escogidos por el Baali bajara a 0, éxitos indica duración.
6	Ignorar Llamas Abrasadoras		El fuego no te afecta, es permanente
7	Invocar Heraldo del Infierno	3PS, 1h de ritual y un sacrificio humano, o 6PS	Convoca a un demonio menor para servirte, si no haces ritual y sacrificio, estará sin control
8	Gran Maldición	Int + Ocult -9-	Sembrar en una ciudad una sensación de malestar y corrupción, éxitos indican intensidad
9	Convocar Gran Bestia	4h de ritual y 50 sacrificios de Humanidad 4 o mas	Solo Shaitan, invocar a un Señor del Submundo

Dementacion (GJS)

1	Pasión	Car + Emp – Human blanco	Multiplica las emociones del blanco. éxitos indican duración
2	Trucos Mentales	Man + Sub y 1PS – Per + Auto	El blanco tiene alucinaciones en un sentido. éxitos indican duración
3	Ojos del Caos	Per + Ocult – Varia	Discernir patrones de conducta, movimiento...

4	Confusión	Man + Emp y 1PS – 7	El blanco queda confuso y cae en frenesí o Rotschreck (+ 2 dif), el usuario también tira frenesí o Rotschreck (-1 dif)
6	Locura Total	Man + Int y 1PS – FV blanco	Cinco trastornos mentales. éxitos indican duración
6	Trastornar	Car + Subt –Car + Coraje del blanco-	Imponer Trastorno mental permanente. Mirar a los ojos y describir. 3 éxitos
	Espíritus Afines	Car + Subt –Intel + Autoc del blanco-	Manipular la mente de otro y hacer que se vuelva como la suya
7	Mente de Niño	Intel + Emp –Ast + Autoc del blanco-	Reducir hasta 7 puntos los atributos mentales
	Mente de Asesino	Car + Sub.-Car + Coraje del blanco-	Convertir en asesino a sangre fría.
	Ola de Locura	Car + Emp.-7-	Como locura total pero sobre gran nº de mortales o vampiros.
8	Coma	Car + Manip –Ast + Coraje-	Que entre en coma la víctima. éxitos indican duración
	Mentes de Niños	Car + Subt –7-	Como mente de niño pero a mayor nº de blancos.
9	La Bendición del Caos		Inmune a: Dementacion, Presencia, Dominación, y Quimerismo.
10	Coma Masivo	Tira FV –7-	Nº de éxitos = Nº personas afectadas.

Dominación (VtM)

1	Dominar la Mente Fatigada	Manip + Intim.-FV blanco-	Orden de una sola palabra.
2	Mesmerismo	Manip + Lider – FV blanco-	Implantar sugerencia en el inconsciente de un sujeto.
3	Mente Olvidadiza	Ast + Subt –FV blanco-	Robar, crear y borrar recuerdos.
4		Car + Lider –FV	Blanco se hace vulnerable a tu dominación y

	Condicionamiento	blanco-	resiste la de otros
5	Posesión	Car + Intim –FV blanco tirada enfrentada –7-	Control total de cuerpo y mente de una persona.
6	Obediencia		Dominar sin necesidad de contacto de miradas, solo un roce.
	Lealtad		+ 5 dados FV del blanco para resistir dominación ajena
	Racionalización	Manip + Subt –Ast + Autocontrol del blanco-	Los dominados creen no estarlo. 1 éxito
	Tranquilidad	FV –9-	Calmar a un frenético.
7	Gobernar Turba		Dominar a mas de uno a la vez por cada éxito adicional.
8	Dominio Lejano	Perc + Emp. (debe conocer al suj.)	Dominar a distancia
9	Buenas Intenciones	Car + Intm –FV blanco-	Actuar en beneficio del Pj.
10	Titiritero	Car + Emp –FV blanco + 2-	Dominación completa, actuara como el Pj.

Extinción (G)

1	Silencio de la muerte	1PS	Silencio en radio de 10 m
2	El Toque del Escorpión	1PS y tira FV vs Res + Fortaleza-6-	PS gastado / punto de Res q le bajas si tienes éxito. Exudas tu sangre en una parte de tu cuerpo y haces contacto
3	La Llamada de Dagón	1FV y Res vs Res –FV del oponente-	Inundas su cuerpo con su propia sangre. Lo tocas y tienes 1 hora para invocar el poder, gastar FV para tiradas adicionales.
4	Caricia de Baal	1 PS	Envenenar armas. Daño agravado
5	Sabor a muerte	1 PS	Escupir sangre. Daño agravado. Distancia=3mts

			por cada pto de Fuerza y / o Potencia.
6	Sudor de Sangre	FV –resist + 3 del blanco-	Que la víctima sude sangre. Cada éxito es un punto de daño
	Empatía Sanguínea	FV –8-	Rastrea sensaciones en la sangre
	Purificación de la influencia	FV –Nivel del poder + 3-	Eliminar efectos no basados en sangre (dominación...)
7	Sanguijuela	Gastar FV	Beber sangre por contacto por la piel
	Pudrir Sangre		La sangre de un recipiente es imbebible excepto para ti
	Sangre de la Cobra	Des + Per –varia-	Escupes sangre para utilizar “Enfermedad” sin contacto
8	Cuajaron de Sangre	Manip + Med –PS afectados-	Coagular la sangre
9	Erosión	5 PS, tira FV enfrentada –8-	Atributos físicos a 0 toda la noche.
10	Vitae Inmaculada		Vincular con un solo pto de sangre.

Fortaleza (VtM)

1-5 Absorbe daño normal, tira para absorber agravado

Kinetismo (OPgP)

1	Amortiguar	1PS y Res + Esq-6-	c/Éxito reduce en 1 el daño
2	Redireccionar	Res + Esq-6-	Girar objetos, c/éxito 30°, máximo 180°, para devolver bala, Ast + ArmFue –8-
3	Golpe Vengador	1PS	Devolver la fuerza del golpe, sumas éxitos en la tirada de daño de tu enemigo a tus dados cuando le devuelves.
4	Descarga	1PS y Tira FV –6-	Añadir daño a un golpe. éxitos indican el daño extra. Solo ataques físicos.
5	Escudo Cinético	1PS Tira FV –7-	Creas una barrera cinética con 5 niveles de salud,

c/éxito adicional es mas grande o absorbe un nivel mas.

Melpominee (GJ)

1	Voz Extraviada		Proyectas tu voz para q venga de cualquier punto
2	Voz de Tourette	1FV y Ast + Ling-7-	Proyectas tu voz hacia cualquier punto o persona con en q estés familiarizado
3	Perdición del Toreador	Car + Music –FV blanco (-2 si es Toreador)-	El blanco cae en trance mientras cantas, puede resistirse tirando FV –éxitos obtenidos-
4	Esencia traumática del Arte	Manip + Emp –FV blanco-	Si acumulas tantos éxitos como Autoc + 5 del blanco, adquiere un Trastorno Mental
5	Muerte del Tambor	Manip + Intim – Res + 3 blanco-	Haces daño real con tu voz, éxitos indican niveles agr de daño, absorber con Fortaleza –7-
6	Publico Bendito	1PS por objetivo	Muerte del Tambor a grupos

Mytherceria (GNS)

1	Vision Feérica	Per + Ocult-9- para ver espíritu en particular	Ver a través de Regiones Feéricas, Glamour, Unseelie e incluso espíritus.
2	Ardid Oscuro	Manip + Ocult-7-	Bromas Mágicas, molestas. éxitos indican duración de efectos.
3	Trasgo	Car + Lider-varia éxito profundidad- para invocar Trasgos	Orientación inmediata bajo tierra. Remodelar tierra invocando Trasgos, uno por éxito.
4	Protección Feérica	Des + Segur-7 2 blanco-	Hacer aparecer glifos en objeto o sobre persona. - inanimados o FV + + 1- a Atr Mentales, Int + Inves-8- para no perderse. éxitos indican duración del glifo 1hora/1año.
5	Enigma Fantástico	Man + Cult Hadas-	Blanco entra en trance resolviendo un enigma. Ast

	FV blanco-	+ Cult Hadas-10 menos numero de trastornos mentales- cada hora hasta conseguir los éxitos obtenidos por el invocante x5.
6	Viaje por la Piedra	Fza + Atlet-6- Abrir túneles en la tierra, c/éxito es 1'6 km/h de velocidad, puede destruir cualquier sección en cualquier momento.
7	Espada de la Tierra	1FV y Ast + Acc vs Ast + Esq –6- Hacer crecer púas desde materiales. C/éxito de diferencia son 3 puntos daño absorbible o si gana el blanco, esquiva. 5 éxitos para atravesar un punto específico.
8	Toque del Basilisco	2FV Petrificar victima hasta que el kyasid quiera o hayan rituales adecuados. Victima resiste tirando FV-8-

Nigromancia (G)

1	Penetración	Perc + Ocult –8 (10 si es vampiro)-	Ver lo ultimo q vio el cadáver
2	Invocar Espíritu	Perc + Ocult –FV (si no lo desea)-	Debe conocer y tener algo vinculatorio.
3	Ordenar a Espíritu	Manip + Ocultismo –FV-	Dominar un espíritu
4	Embrujar	Manip + Ocultismo –FV 4 si quiere quedarse-	Impedir que regrese al mundo espiritual.
5	Robar Alma	Manip + Ocultismo FV Si no quiere.	Invocar espíritu de un vivo.
6	Zombi		Dotar de mov. A un cadáver de – de 8 hrs
7	Atormentar	Resis + Emp FV	Daño místico.
8	Intercambio de Almas	Manip + Ocult –7- (exitos=FV)	Transferir dos espíritus entre seres vivos (de ti a un perro).
9	Posesión	En cuerpo de vamp. 5 éxitos en	Muerto – de 30 min.

		tirada opuesta de FV	
10	Pacto con la Muerte	Intel. + Ocult -6-	Firmas un pacto con un mortal y si lo cumples, cuando este muera será tu espíritu esclavo.

Nihilística (DSoBH)

1	Ojos del Wraith	1PS	Mira y escucha desde este mundo al de los Muertos y viceversa
2	Consumir Muertos		Alimentarse de los Wraith, 1 PS por 1P Corpus consumido, el Wraith puede resistirse
3	Aura de Descomposición	1PS	Corromper materiales y objetos alrededor del vástago, todos sentirán la corrupción.
4	Toque Oscuro	Car + Ocult-Res + 3 blanco-	Dirigir energías destructivas a muertos, vivos y no muertos, dolor insoportable y descomposición. 3 m de distancia Wraith, señal con la mano y 2 salud / éxito
5	Grito Nocturno	Car + Int-8-	Grito que se oye en el mundo de los Vivos y en el de los Muertos, invocando criaturas de las Sombras, no hay control sobre lo invocado.
6	Sangre Negra		Hace que la sangre vampírica tenga el mismo efecto sobre los Gratis,
7	Danza del Olvido	Res + Atl -8-	Danza giratoria que convierte el cuerpo en canalizador de las energías del Olvido. Efectos de 3 y 4 a todo lo que haya en las cercanías. Dura 2 turnos por éxito

Obeah (GJ)

1	Panacea	1PS por nivel a curar	Lames una herida y la curas
2	Toque Anestésico	FV -FV actual del blanco-	Paralizas al blanco y no siente dolor, éxitos indican duración

3	Guardia Neutral	2FV	Creas una protección de 3 m, si alguien se acerca a ti, FV vs FV, 3 éxitos o mas de diferencia, se puede acercar, si los sacas tu, el blanco queda paralizado 5 turnos
4	Tratar la Mente Enferma	Per + Emp-7- para percibir Car + Medic-FV blanco + 3- curar	Percibir y curar trastornos mentales, abres 3 ojo
5	Alivio del Alma Bestial	FV vs FV -FV blanco-si el blanco quiere no hay tirada	Absorbes el alma de otro para curarle, gastas FV para devolverle Humanidad, abres 3 ojo
6	Vigor Renovado	1FV	Tocas a alguien y curas todos los niveles incluso agr
	Dolor por Placer	FV -8-	Cambias el dolor por el placer y el blanco no tiene penalizaciones por salud
7	Repulsión		Los demás te evitan inconscientemente
8	Bloqueo de Vitae	Int + Ocult-reserva actual sangre, máx. 8-	éxitos indican nº de PS bloqueados, gastar tanta FV como puntos para desbloquear
9	Marioneta Espiritual	FV vs FV -6-	Si sacas tantos éxitos como FV del blanco, puedes dirigir sus acciones, pero tu tienes q emularlas mímicamente
10	Resurrección	tanta FV como horas muerto el cuerpo	Resucitas a un mortal, abres 3 ojo

Obtenebracion (VtM)

1	Juego de Sombras	1PS	Control limitado sombras, Mortales tiran Coraje
2	Sudario de la Noche	Manip + Ocult -7-	3m diametro/Exito. Oscuridad sólida - + 2- perc Auspex 1 o Protean 1. Mortales y Animales tiran Coraje

3	Brazos del Abismo	1PS Manip + Ocult -7-	Crear tentáculos. Atr Físicos=Nivel Obtenebr del vampiro
4	Metamorfosis Negra	2PS y Manip + Coraje -7-	Te conviertes en un híbrido de materia y sombra, tienes un ataque adicional por tentáculos. -2 a reservas de Resistencia por tu ataque, ves en la oscuridad, + 3 dados intimidación. Coraje para los newbies
5	Forma Tenebrosa	3PS, tarda 3 turnos	Transformarse en sombra. Inmune a daño físico, puede envolver a otros como en Nivel 2, y fluir. Quien vea la transformación tira Coraje
6	Llamar a la Lamprea		Exudas un gusano de oscuridad por la boca, solo puedes concentrarte en ella. Es inmune a los daños físicos y Res 4 a los Magicos, cualquier daño la destruye. Chupa 1 PS de la victima / turno, si la victima es vástago, tira Coraje. Al volver le da al vampiro la 1/2 de la sangre extraída.
	Ojos Nocturnos		Ves en y desde las sombras. Puedes ver en el área creada por obtenebracion y concentrarte para ver algo desde cualquier punto de sombras en 15 metros
	Paseo por las Sombras	Intel + Sigil-6- Int + Pelea -7- para atrapar a alguien	Te metes por una sombra y apareces por otra que este a 15 metros
7	Sombra Esclava	1PS y tira FV-8-	Das vida a tu propia sombra. 1/2 de los Atributos de su amo, no tiene disciplinas. Va cogiendo vida propia, si muere (daño normal), pierdes 1/2 de tu FV
8	Sepultura	Ast + Segur-Des + Ocult blanco-	Encerrar a una victima en un capullo de oscuridad. La luz solar la disipa
	Amo de la Noche	5PS y 1FV al crearlas 1PS para llamarlas	Convocar máx.. de 3 sombras, q servirán al vampiro.
9	Invocar el Abismo	2 FV, 3 turnos	Convocas una Oscuridad q ataca a todos en radio

	concentración e Intel + sigil -6-	de 15m. éxitos indican niveles de salud agr
10 Destierro	Tira FV - Humanidad o valor de senda.-	Retiras del mundo a tu victima y la mandas al mundo de la Oscuridad

Ofuscación (VtM)

1	Capa de Sombras		Puedes ocultarte detrás de cualquier cosa
2	Presencia Invisible	Narrador decide	Pasar inadvertido. Tira cuando llamas la atención, o hablas
3	Mascara de las Mil Caras	Manip + Actur -7-	Pareces ser otro. éxitos indican parecido
4	Desvanecimiento	Car + Sigil -Ast + Alert del blanco-	Desapareces. Ante multitud, la dif. Es el valor mayor.
5	Encubrir Concurrencia	Intel + Subt -7-	Ofuscas una zona. Tantas personas como pto. De Sigil
6	Mente en Blanco	Intel + Subt -7-	Ocultar la mente.
	Ocultar		Vinculo emocional con el objeto. Ocultar un objeto inanimado.
	Mascara del Alma		Cambiar tu aura
7	Escondite		Mantener ofuscación activa en algún sitio estando ausente.
	Embozar	Ast + Subt -6- vs Perc + Emp -8-	Ocultar aura.
8	Viejos Amigos	Manip + Act - Percep + Alert del blanco-	Pareces un viejo amigo y te tratan con afecto. éxitos indican engaño
9	Crear Nombre		Eres una nueva persona. 6 éxitos para desenmascararte.
10	Recuerdo Evanesciente	Manip + Sigil (solo cuando vea a alguien que le	Borrar todo rastro de tu existencia. El mundo te olvida.

conocía) -8-

Potencia (VtM)

1-5

Cada punto te da un éxito automático en tiradas de Fuerza

Presencia (VtM)

1	Fascinación	Car + Actuar -7-	Los que estén cerca se verán atraídos por ti. éxitos determinan numero de personas afectadas
2	Mirada Aterradora	Car + Intmid. -Ast + Coraje del blanco-	Aterrorizar. 3 éxitos y la victima huye
3	Encantamiento	Apar + Emp -FV del blanco-	Convencer a otro de que te sirva, éxitos indican duración
4	Invocación	Car + Subt -5 ;7 desconocido;4 si sucumbió a la pres.;8 si se resistió-	Llamar desde distancia para atender tus deseos
5	Majestad	1 FV, -blanco Coraje -Car + Intim del PJ--	Se te teme y respeta.
6	Amor	Car + Act -FV blanco-	Reproduce los efectos de un vinculo de sangre
	Rabia	Manip + Subt -8-	Sentimientos de irritación en los que le rodean. éxitos indican nº pers. Afectadas
7	Embotar Mente	Manip -8- vs FV -8-	Elimina emociones. éxitos indican nº pers. Afectadas
	Mascara Empática	Manip -8- vs FV-8-	Elimina emociones y lazos entre las personas gradualmente
8	Invocar frenesí	Manip + Emp -	Hacer que entre en frenesí.

	FV- vs Autocontrol	
	-7-	
9	Corazón de la Ciudad Car + Cultura local -10- + 1 FV	Toda la ciudad sienta lo que quieres. éxitos indican duración
10	Mundo Onírico Ast + Etiqu -9-	Afectar los sueños de todo el mundo. éxitos indican lo profundamente q el sueño afecta a la gente

Protean (VtM)

1	Brillo de ojos rojos	Tarda un turno. Ver perfectamente en la oscuridad.
2	Garras de Lobo	Tarda un turno. Causa heridas agravadas.
3	Fusión con la Tierra 1 PS	Te mezclas con la tierra. - + 2- para encontrarte
4	Sombra de la Bestia 1 PS	Transformarte en lobo o murciélago (u otra forma)
5	Forma de Niebla 1PS, 3 turnos	Transformarte en niebla. Inmune ataques físicos
6	Carne Marmórea	Piel como la piedra. Divides daño y 10 éxitos para clavarte una estaca
	Control Terrestre 1 PS	Puede fundirse moverse dentro de la tierra día y noche
7	Homúnculo 1 PS cada hora para alimentarle	Clon sin disciplinas de 8 cm.
	Forma Fantasmal	Como forma de niebla pero con tu aspecto
8	Movimiento del Cuerpo Frenado	Puedes moverte 2,5 cm/min con una estaca en el corazón o en letargo
9	Forma Dual	Dividirse en dos formas -1 Atr. y 1/2 de Reserva de Sangre
10	Cuerpo del Sol 3 PS + 2 ptos x turno.	Te conviertes en la Muerte Roja, mas o menos.

Quimerismo (VtM)

1	Ignis Fatuus	1FV	Ilusiones menores que afectan un sentido.
2	Fata Morgana	1FV y 1PS si es imagen	Ilusiones que pueden afectar a uno o todos los sentidos.
3	Aparición	1 PS	Se combina con las anteriores, permite dar movimiento.
4	Permanencia	1 PS	Una ilusión se hace permanente
5	Realidad Horrenda	2 FV Manip + Subt – Perc + Autoc del blanco- si lo hiere-	Ilusión a una persona, que cree que es real y es afectada por esta, aunque cuando desaparezca la ilusión, el daño físico causado por esta a la persona, por ej. Desaparece..
6	Maestría de Fatuus		No necesita gastar FV para crear ilusiones
	Realidad Masiva		Realidad horrenda para todos
7	Fatuus Lejano	-tu dif depende de la familiaridad con el lugar-	Crear ilusiones en otro lugar que conoces
8	Pseudoceguera		Incapaz de ver falsedades
9	Privación Sensorial	Tira FV –FV del blanco-	Niega al blanco los 5 sentidos. éxitos indican duración
10	Realidad	Ast + Intim –FV + 2-	Atrapar a otro en una realidad alternativa. Blanco debe gastar tanta FV como éxitos en la tirada para salir

Sanguinus (GNS)

1	Sangre Fraternal		Gastar PS para curar a otro miembro del circulo
2	Préstamo de Órganos	1PS ambos vástagos	Donar un órgano a otro vástago del circulo
3	Coordinar Ataques	1 PS todos los vástagos	Compartes percepciones,--3- a todo, 1 dado extra para todos por miembro, -la mayor FV y + 1/miembro- para poderes mentales contra cualquiera

4	Concentrar Generación		-1 generación para un recipiente, los miembros suben una.
5	Coagular Entidad	3PS todos los miembros	Fusión de los Hermanos, -1 generacion/miembro fusionado. + 1 dado a acciones físicas/miembro

Serpentis (VtM)

1	Ojos de la Serpiente	FV -9- a vampiros	Hipnosis, 1FV para liberarse si son atacados
2	Lengua de la Serpiente	Des + Pelea -varia-	Lengua bífida de 50cm que hace daño Agr y puede diableriz
3	La Piel de la Víbora	1PS y 1FV	Cambias tu piel a escamas, dif. absorción a 5 y resistes Agr. Puedes meterte donde quepa tu cabeza
4	La Forma de la Cobra	1PS y 3 turnos	Te transformas en Cobra gigante. Mordisco venenoso. + 2 dados tiradas de olfato - + 2- tiradas de oído
5	Corazón de las Tinieblas	-Los q lo vean tiran coraje-	Te quitas el corazón para esconderlo, si lo encuentran estas perdido
6	Tentación	Man + Lider -8, 9 a Golconda-	Si exitos=Humanidad blanco, Actúa como con Humanidad 0. Efecto permanente, gastando FV (+ -8) te recuperas
	Obsesión	Ast + Subt -8, 9 a Golconda-	Si exitos=Humanidad blanco. Obsesionas a alguien por algo. Es Permanente, gastando FV te recuperas. 1 vez por noche satisface tu deseo o tira Autoc.
7	Fobia	Man + Intim -8, 9 a Golconda-	Si exitos=Coraje + 3 del blanco, queda abrumado por el temor hacia algo. Cada vez que vea el objeto de temor, tira Coraje -9-
8	corrupción	Man + Emp - Humanidad blanco-	Si exitos=Humanidad, blanco pierde 1 punto Humanidad si tiene + de Humanidad 3. No afecta a FV 10 y Golconda
9	Forma de corrupción	Man + Sub vs Humanidad	Metes Corrupción de alguien en un objeto. Cualquiera que lo toque pierde Humanidad como

		arriba. El Setita también pierde Humanidad
10 Marca de Condenación		Tocando al blanco, le marca a fuego y todos se horrorizan y si no pasan 5 éxitos Autocontrol –8- en 3 turnos, te atacan.

Spiritus (GNS)

1	Hablar con Espíritus	Ast + Ling-6-	Comunicación telepática con cualquier espíritu en los alrededores. c/éxito te diriges a un espíritu diferente durante un turno.
2	Invocar Bestias Espirituales	Car + Trat An-7-	Llamar espíritus animales, acataran ordenes sencillas. éxitos indican el tiempo que el animal permanece corporeo (1 turno-1 semana)
3	Aspecto de la Bestia	1PS y Man + Ocult-7-	Llamar a un espíritu animal en particular para que te otorgue algún poder. Éxitos indican turnos de duración.
4	Furia	Man + Int-8-	Recuperar FV usando espíritu de animal, que queda destruido. Cada éxito es 1 FV recuperado
5	La Bestia Salvaje		Asumir la forma salvaje, animales reaccionan adversamente. + 3 Fza, + 2 Res y Des. -3 Man y Apa 0. + 1 al daño y percepción x2

Tanatosis (GJ)

1	Arrugas de Bruja	1PS	Dilatar y contraer piel, --1- a alterar Apa si se usa con Ofuscación o Vicisitud
2	Putrefacción	varia PS y Des + Ocult-Res + Fortalez blanco-	Pudres la carne de tu oponente. C/éxito y PS gastado restan 1 a Apa, - + 1- a físicos y Sociales, actividad acelera el proceso
3	Cenizas a las Cenizas	2PS	Ayuda de un criado o amigo. Transformación en cenizas pesadas, no afecta sol ni daño físico, pero no puedes hacer nada, la reformación es dolorosa.
4	Marchitar	Man + Medici-FV	Momificar a un oponente por partes. Tantos éxitos

	blanco-	como Resistencia blanco para efectos. Extremidad queda inutilizada, dura una noche
5	Infección 1PS y tira FV-Res blanco + 3-	Infecta una herida agravada, para aportar PS al blanco a través de ella
6	Compresión 3PS + 1PS si absorbes la piel	Encoger la piel del blanco hasta que explota, provoca 4 Agr. Si el atacante absorbe la piel, tiene + 3 a la Res durante toda la noche.
7	Polvo al Polvo 1PS para recuperar forma normal	Como 3_Cenizas... pero puede usar todas Disciplinas mentales, menos Domin y Taum, dejarse llevar por el viento, y no necesita ayuda
8	Rigor Mortis 1FV y tira FV-Res + Fortalez blanco-	Provoca endurecimiento y compresión de todos los tendones, blanco -3 a Des, tira FV-9- para usar Disciplinas mentales por el dolor, y tira Autoc -8- se resuelve gastando 5 PS, si entra en frenesí o no los gasta, cada movimiento provoca 3 Agr. Por rotura de tendones no absorbibles por turno

Temporis (DSOBH)

1	Sentido Temporal Permanente	Percibir alteraciones en el tiempo, como a otros usuarios de Temporis
2	Repetirse Man + Emp-FV blanco-	Hacer q alguien repita constantemente sus acciones de forma inconsciente, sin enterarse de su entorno, si hay peligro puede tirar Per + Alert-6- para salir del trance
3	La Maldición del Zombi Car + Int-FV víctima-	La víctima ve que el tiempo se acelera, y se mueve a 1/2 de su velocidad, - + 2- a acciones y la mitad de la reserva de acciones Físicas. éxitos indican duración
4	Desdoblamiento 1FV	Detener el tiempo. Puedes estar en dos sitios a la vez, en forma de parpadeos. No puedes atacar ni abrir puertas.
5	Objeto Helado Des + Ocult-6-	Parar el tiempo en un objeto inerte (cuchillos,

			balas, interruptores...). El objeto mantendrá su trayectoria y velocidad al salir de la burbuja de tiempo
6	Controlar Envejecimiento	Res + Ocult-FV blanco- -6- para objeto	Detener o acelerar el proceso de envejecimiento. Requiere contacto. éxitos indican lo que envejece, de 1 año a 100
7	Dominio de la Noche Eterna	Int + Alert-7-	Congelas el tiempo en una zona, de forma que los éxitos indican lo rápido que pasa el tiempo real para los que estén dentro.
	Fuera del Reloj de Arena	Res + Ocult-8-	Detienes el tiempo a tu alrededor, de forma que todo se congela a tu alrededor. éxitos indican duración de los efectos
8	Bolsillo de Tiempo	Man + Segur-7-	Creas una burbuja de tiempo y congelas todo lo demás. 10 m radio/Exito
	Rebobinar el Tiempo	Fue + Alert-8-	Puedes viajar al pasado. Éxitos indican cuanto tiempo puedes permanecer allí.
9	Invocar la Historia	Manip + Ocult-7-	Extraer un pedazo de tiempo del pasado. Éxitos indican abasto del poder.

Vicisitud (GJS)

1	Semblante Maleable	Intel. + Alt corp – 7- Intel. + Disfraz – 10-	Ligeras alteraciones del cuerpo. Aumentar Apariencia
2	Moldear Carne	Dest + Alter Corp – 7-	Modificar drásticamente la carne, como si fuera arcilla.
3	Moldear Hueso	Fue + Alter Corp. Dif. 7	Modelar hueso como la carne. Si no se usa con modelar carne, provoca desgarros que causan Agr.
4	Forma Horrenda	2PS	Transformación en forma de Coemalmas. Fuerza, Destreza y Resistencia aumentan en 3. Atributos sociales a 0.
5	Forma de Sangre		Convertir en sangre partes del cuerpo. Tiene que

		gastar los mismos PS obtenidos para regenerar su cuerpo
6	Arsenal Corporal.	Formar armas no proyectiles con partes del cuerpo, provocan Agr. Tirando el daño normal para cada arma
	Forma Plasmática	Convertir tu cuerpo en sangre, pero además manipularla, por lo que puedes desplazarte en forma de sangre, adoptando formas, inmune a los ataques físicos, puedes usar Disciplinas mentales que no requieran contacto ocular.
	Merodeador Quiróptero. 3PS	Convertirte en un gran murciélago bípedo, con garras que causan Agr. Y + 2 a la Per por oído.
	Sangre de Ácido	La sangre del vástago se transforma en ácido permanentemente, no puede crear progenie o ghouls, corroe la madera y causa 6 dados de daño al que entre en contacto. Cada vez que le golpean la sangre de ácido puede salpicar, Des + Esq-8 o 9 si le atacan con Protean)
7	Caparazón	Tarda unos 10 min. Caparazón que protege del sol, como ataúd improvisado. Puede disolverse a voluntad.
	Pudrir carne	Res + Mani-9-
		Provocar una especie de lepra en aquel que toque, tarda un día en avanzar, éxitos indican gravedad y días que tarda en desarrollarse
8	Aliento del Dragón.	Exhalar llamas, afecta a 2 m2, y -6- para acertar, provoca 1 dado de daño que seguirá ardiendo
9	Chuchería.	Convertirse en un objeto inerte, hasta de un tamaño igual al del vampiro. Podrá usar todas Disciplinas no físicas
	Fundirse con el terreno.	Unirse a la tierra, prácticamente inmune. No ves ni oyes, pero un sentido místico te informa de lo que ocurre en tu presencia
	Sosia	1PS
		Adoptar cualquier forma, no mayor que el doble

		del tamaño del vástago, puedes aumentar atributos según forma, pero no aumentar Disciplinas.
10 Reformar cuerpo.		Tiempo? Depende de cómo te dejaron. Reconstruir el cuerpo tarde o temprano.

Visceratika (GN)

1	Susurros de la Cámara	Per + Alert-6-	Detectar a cualquiera que se encuentre en 50m2, aunque este ofuscado
2	Piel de Camaleón	1PS	Adoptar la textura de la superficie donde te encuentres, siempre q sea de piedra. + 5 dados a Sigilo
3	Voces del Castillo	Per + Alert-6-	Detectar a cualquiera dentro de un edificio
4	Vínculo con la Tierra	1PS	Fundirse con la piedra. Se aprecia una fina línea con tu figura
5	Fuerza Pétreo	Permanente	Endurecimiento de la piel. + 1 Res, -1 Penalizaciones por Heridas y 1/2 daño por el Fuego
6	Corazón de Piedra	Permanente	Se endurece el interior de tu cuerpo. Armas que penetren en tu cuerpo hacen 1/2 daño. Solo te pueden clavar una estaca si Fue + Potencia es 7
	Estatua Oscura	Res + Fort -9-	Mientras permanezcas quieto el sol no puede dañarte. Si te mueves, recibes daño, y debes tirar Rotschreck
7	Cámara reptil	3PS y Manip + Emp -8-	Animar piedra para que cumpla tus designios.

Leyendas:

VtM: Vampiro: La Mascarada, 3ª ed.

GJ: Manual de Jugador

GN: Manual del Narrador

GJS: Guía del Jugador del Sabbat

GNS: Manual del Narrador del Sabbat

DSoBH: Turbios Secretos de la Mano Negra

OPgP: Outcasts, a Player's guide to the Pariah (usease, el libro del clan Caitiff)

CC: Cazadores Cazados.