

-COMO CREAR UN PERSONAJE PARA SABBAT VAMPIRO 5TA EDICIÓN-



PASO 1 | ESCOGER LA SENDA QUE SIGUE LA MANADA

Tu grupo de juego deberá decidir el tipo de manada y la senda a la que pertenecen. Además, deberán pensar en qué función cumple cada uno dentro de la misma. ¿Quién será el sacerdote, el limpiador o el creador de explosivos caseros? Esto funcionará como el concepto para cada personaje. Y recuerda, tu nombre mortal ya no es digno de tu nueva naturaleza y seguramente has sido rebautizado en la Espada de Caín.

PASO 2 | ELEGIR TU CLAN

Escoge un clan para tu personaje, apunta tu maldición así como tu compulsión de clan.

PASO 3 | PUNTOS EN ATRIBUTOS Marca un Atributo a 4, tres Atributos a 3, cuatro Atributos a 2, un Atributo a 1. La Salud de tu personaje = Resistencia + 3 Fuerza de Voluntad de tu personaje = Compostura + Resolución.

PASO 4 | PUNTOS EN HABILIDADES Escoge una distribución de puntos de Habilidades.

- Polifacético: Una Habilidad a 3, ocho Habilidades a 2, diez Habilidades a 1.
- Equilibrado: Tres Habilidades a 3, cinco Habilidades a 2, siete Habilidades a 1.
- Especialista: Una Habilidad a 4, tres Habilidades a 3, tres Habilidades a 2, tres Habilidades a 1.

Añade Especialidades gratuitas a las Habilidades Academicismo, Artesanía, Ciencias e Interpretación si las escoges, y si escoges una de estas 4 habilidades tienes una especialidad gratuita para poner donde quieras. Escoge una Especialidad gratuita más.

PASO 5 | ESCOGE DISCIPLINAS Y PUNTÚALAS Escoge 2 de tus disciplinas de clan y marca 2 puntos en una y 1 punto en la otra. Luego elige una de las disciplinas afiliadas a tu senda y ponle 1 punto.

Las disciplinas de tu clan costarán 5 puntos de experiencia multiplicado por el nuevo nivel para incrementarse en 1 punto, mientras que las disciplinas de senda costarán 6 por nuevo nivel (en vez de 7 como sería lo habitual al no ser de tu clan).

En el caso de los panders, tienen acceso solamente a las disciplinas de su senda y estas costarán 6 puntos de experiencia multiplicado por el nuevo nivel de disciplina.

PASO 6 | **ESCOGER TIPO DE DEPREDADOR**

Tu grupo debe elegir la forma en que la manada se alimenta, ya que los sabbat hacen todo juntos, no se separan a la hora de cazar.

- Añade una de las especialidades incluidas del tipo de depredador a tus habilidades
- Añade 1 punto a una de las disciplinas incluidas en tu tipo de depredador.
- Aplica las ventajas y defectos asociados del tipo de depredador.

(Se aconseja variar los puntos de disciplina, ventajas y defectos entre miembros de la manada)

PASO 7 | ESCOGE TUS VENTAJAS Y DEFECTOS Gasta 3 puntos en Ventajas y toma 2 puntos en Defectos además de los ya obtenidos por tu tipo de Depredador.

PASO 8 | PERSONAJES SANGRE DÉBIL Y CABEZAS DE PALA Los personajes de Sangre Débil deben adquirir entre uno y tres Méritos de Sangre Débil y la misma cantidad de Defectos de Sangre Débil
Los Personajes Cabeza de pala utilizan las reglas de creación de un vástago retoño del manual básico, exceptuando que tienen humanidad base 5 y no disponen de los beneficios de la senda.

PASO 9 | CONVICCIONES Y SENDA: Escoge un número de convicciones igual al número de miembros de tu manada, eligiéndolas entre las de tu senda y las de la Iglesia de Caín. Fija tu moralidad (en lugar de humanidad) en 5. Además, ten en cuenta que todos los personajes sabbat funcionan mecánicamente como si tuvieran el equivalente a humanidad 4, aunque esto es un mero tecnicismo, su moralidad está más allá de las ataduras de un alma humana.

PASO 10 | EL MAR DE TIEMPO Decide a qué generación de vampiros pertenece tu personaje. Gasta tus puntos de experiencia gratuitos dependiendo del tiempo que llevas como cainita, aunque es inusual que los miembros de la Espada de Caín lleguen a ser Ancillae.

- Verdadero sabbat: 15 puntos de experiencia gratuitos.
- Guerrero de la Espada de Caín: 35 puntos de experiencia gratuitos; +1 de Senda , +1 defecto -1 psique.

Tema de discusión Aquí

