Creación de personaje

Esta página explica paso por paso cómo crear la ficha de jugador de **Vampiro: La Mascarada** (20º Aniversario).

Índice

1. Escoger *Clan*.
2. Asignar *concepto*, *Naturaleza* y *Conducta*.
3. Priorizar y asignar *Atributos*.
4. Priorizar y asignar *Habilidades*.
5. Asignar *Ventajas*.
6. Calcular *Fuerza de Voluntad*, *Humanidad* y *porte*, y la *reserva de Sangre*.
7. Elegir *Méritos* y *Defectos*.
8. Gastar los *puntos gratuitos*.

Proceso

Clan

Sólo un personaje vampiro puede tener un *Clan*. Los *ghouls* pertenecen al mismo *Clan*que su maestro. A escoger entre:

- Brujah: *Celeridad*

  , *Potencia*

  , *Presencia*

  ; +2 dificultad para resistir el *Frenesí*, y no puede gastar *Fuerza de Voluntad* para garantizar un éxito al tratar de evitarlo.
- Gangrel: *Animalismo*

  , *Fortaleza*

  , *Protean*

  ; obtiene rasgos bestiales y defectos al entrar en *Frenesí*, algunos pueden llegar a ser permanentes.
- Malkavian: *Auspex*

  , *Dementación*

, *Ofuscación*

; sufre un trastorno mental permanente e incurable.

- Nosferatu: *Animalismo*

, *Ofuscación*

, *Potencia*

; su puntuación en *Apariencia* es siempre 0 y nunca puede mejorarla.

- Toreador *Auspex*

, *Celeridad*

, *Presencia*

; puede quedar embelesado al contemplar o experimentar su fetiche particular.

- Tremere: *Auspex*

, *Dominación*

, *Taumaturgia*

; sólo tiene que beber dos veces de otro vampiro para contraer un *Vínculo de Sangre* con el mismo.

- Ventru: *Dominación*

, *Fortaleza*

, *Presencia*

; vomita cualquier tipo de sangre que no sea de su clase de víctima predilecta.

Concepto

Define quién y cómo es el personaje. *Naturaleza* y *Conducta* pueden usarse para recuperar puntos de *Fuerza de Voluntad*.

- Concepto: define brevemente al personaje (editor frustrado, estrella porno retirada).
- Naturaleza: la *auténtica* personalidad del vampiro (ver página 87 del manual).
- Conducta: la personalidad que el vampiro muestra al mundo (ver página 87 del manual).

Atributos

Rasgos nativos del personaje.

1. Priorizar las tres categorías de *Atributos* (*Físicos*, *Sociales* y *Mentales*) asignándoles una

cantidad de puntos a cada una: 7, 5 o 3 puntos.
2. Repartir libremente los puntos asignados a cada categoría entre los *Atributos* listados en la misma. A tener en cuenta que todos los personajes tienen 1 punto de base en todos los *Atributos* (excepto los *Nosferatu*).

Habilidades

Aptitudes del personaje.

1. Priorizar las tres categorías de *Habilidades* (*Talentos*, *Técnicas* y *Conocimientos*) asignándoles una cantidad de puntos a cada una: 13, 9 o 5 puntos.
2. Repartir libremente los puntos asignados a cada categoría entre las *Habilidades* listadas en la misma. A tener en cuenta que, en esta fase de la creación de la ficha, ninguna habilidad puede tener más de 3 puntos.

Ventajas

Poderes especiales.

1. Repartir libremente 3 puntos entre las *Disponibles* para tu *Clan*.
2. Repartir libremente 5 puntos entre *Trasfondos* (ver página 110 del manual). Trasfondos restringidos:
    - *Generación*: máximo 3 puntos.
    - *Estatus/Posición*: máximo 1 punto.
    - *Miembro de la Mano Negra*: no permitido.
    - *Rituales*: no permitido.
3. Repartir libremente 7 puntos entre las *Virtudes*. A tener en cuenta que todos los vampiros tienen 1 punto de base en *Coraje*, y que todos los humanos tienen 1 punto de base en todas las *Virtudes*.

Fuerza de Voluntad, Humanidad y Sangre

1. La puntuación en *Humanidad* es igual a *Conciencia* más *Autocontrol*.
2. La puntuación en *Fuerza de Voluntad* es igual a *Coraje*.
3. La *reserva de Sangre* total depende de la *Generación* del vampiro. Para determinar la reserva de sangre inicial disponible, tira un dado de 10 y apunta el resultad.
4. El *porte* afecta a la dificultad de las tiradas sociales frente a la mayoría de humanos humanos y todos los vampiros que siguen la *Senda de la Humanidad*, y viene determinado según la *Humanidad*:
    - 10: -2 dificultad.
    - 9-8: -1 dificultad.
    - 7-4: sin modificador.
    - 3-2: +1 dificultad.
    - 1: +2 dificultad.

Méritos y defectos //(opcional)//

Rasgos opcionales para el personaje (ver página 479 en el manual).

1. Dispones de 7 puntos gratuitos para gastar en méritos.
2. Dispones de 7 puntos gratuitos para gastar en defectos. Los puntos gastados en defectos se reembolsan para:
    - Obtener más puntos para gastar en méritos.
    - Sumarlos a la cantidad de puntos gratuitos en el siguiente paso.

Puntos gratuitos

Cada personaje cuenta con 15 puntos gratuitos de base. Los costes de puntos gratuitos para cada rasgo son los siguientes:

- Atributos: 5 puntos.
- Habilidades: 2 puntos.
- Disciplinas: 7 puntos.
- Trasfondos: 1 punto.
- Virtudes: 2 puntos.
- Humanidad/Senda: 1 punto para humanos, 2 puntos para vampiros.
- Fuerza de Voluntad: 1 punto.

Extras

Anexos específicos para clanes y tipos de personajes.

Ghouls

Los *ghouls* tienen la *Disciplina* *Potencia*

, además de una *Disciplina* conocida por su maestro.

Malkavian

Elige un trastorno psicológico permanente e incurable.

Toreador

Elige aquello que provoca el trance de admiración del vampiro. Evitar el trance requiere una tirada de *Autocontrol*.

Tremere

Obtienes 1 punto en la *Senda de la Sangre*

por cada punto de *Taumaturgia*

. Elige también un ritual de nivel 1.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/basic/createchar?rev=1605050255

Last update: **11/11/2020 00:17**