

Ghouls

Sirvientes de los Vástagos

CREACIÓN DE PERSONAJES GHOULS

Puntos a Repartir:

Atributos: 6/4/3

Habilidades: 11/7/4

Disciplinas: 1 en Potencia automáticamente + 1 punto en otra disciplina (que puede otro en potencia, uno en celeridad, uno en fortaleza o uno en cualquier disciplina que el vampiro que le da vitae le enseñe.)

Virtudes: 7 (5 si es ghoul de un Sabat (chungo en Dark Ages) o un ghoul de una familia ghoul)

Trasfondos*: 5 (10 en Mediterráneo)

Puntos Gratuitos: 21

Generación del Domitor	Máximo nivel en Disciplina	Máximo opcional
13 a 11	1	1
10 a 9	1	2
8	1	3
7	2	3
6	3	4
5	4	4
4	5	5

Distribución de los puntos Gratuitos:

Disciplinas: 10 puntos gratuitos por cada punto

Atributos: 5 puntos gratuitos por cada punto

Habilidades: 2 puntos gratuitos por cada punto

Virtudes: 2 puntos gratuitos por cada punto

Fuerza de Voluntad: 1 punto gratuito por cada punto

Humanidad/Senda: 1 punto gratuito por cada punto

Trasfondos*: 1 punto gratuito por cada punto

Un Ghoul solo puede gastar un punto de sangre por turno y tiene una reserva máxima de 5 puntos de sangre (en realidad hay reglas mas complejas que permiten sobredosis, mayor reserva etc pero si tán interesado estás en utilizar ghoules parece lógico que te compres el libro "Ghouls, Adicción Fatal" donde encontrarás todo lo que necesitas).

* Los trasfondos se dan por si se quiere que los personajes jugadores interpreten ghouls, en cambio si los ghouls han sido creados por los personajes jugadores como criados de sus vampiros es preferible que los trasfondos sean derivados de la historia en cuestión y no algo elegido por puntos.

TIPOS DE GHOULS

VASALLOS

- Guardaespaldas (los de dar hostias)
- Especialistas (expertos en una o varias materias determinadas)
- Mantenidos (ghouls de compañía, sus amos terminan cansandose de ellos, con trágicas consecuencias)

INDEPENDIENTES

- Acechadores (consiguen su suministro de sangre de diversas maneras, si tienen bastante éxito actuan como traficantes de sangre vampírica)
- Intermediarios (sirven a varios vampiros sin vincularse a ninguno de ellos)
- Cultistas (asiduos de algun culto marginal de la sangre)

- Pedantes (contratados por vampiros como "instructores de obediencia" para sus propios ghouls)

APARECIDOS

Miembros de familias ghouls (creados por los Tzimisce) que logran generar su propia sangre (1 pto/día) y poseen Disciplinas familiares y debilidades como los vampiros.

- Bratovitch (cazadores, rastreadores y criadores de animales)
- Grimaldi (mezclados con la sociedad mortal, ricos e influyentes)
- Obertus (eruditos e investigadores)
- Zantosa (ricos decadentes y ociosos en busca de emociones ilícitas)

NUEVAS HABILIDADES

TALENTOS

- Mascarada: Capacidad para hacerse pasar por vampiro.

CONOCIMIENTOS

- Cultura Vampírica: Sin esta Habilidad, probablemente no sepa ni el clan de su domitor.
- Mayordomo: Capacidad para ser un ayuda de cámara y senescal.

NUEVO TRASFONDO

- Domitor: Generación del Domitor del que obtienes sangre.