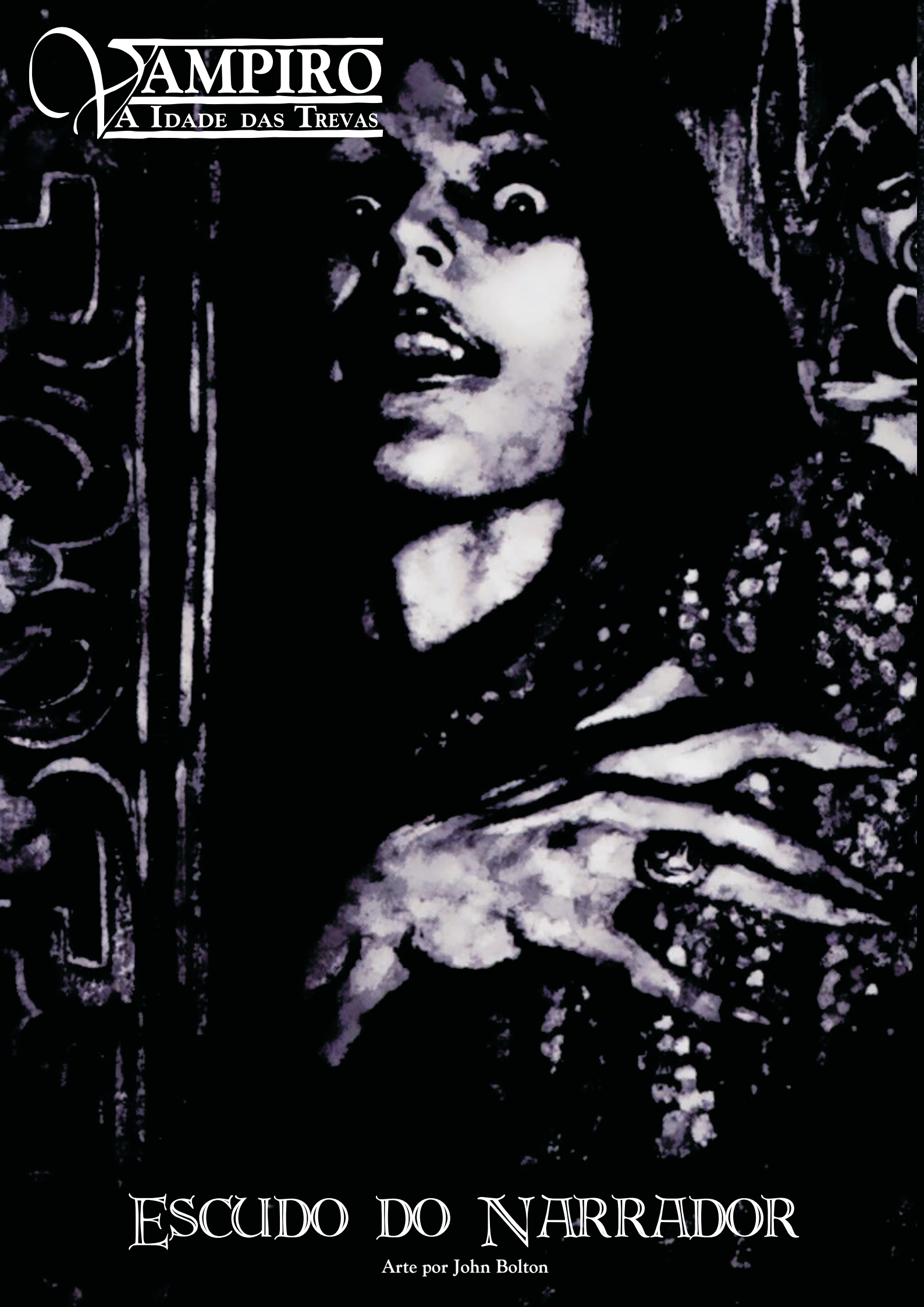


VAMPIRO

A IDADE DAS TREVAS

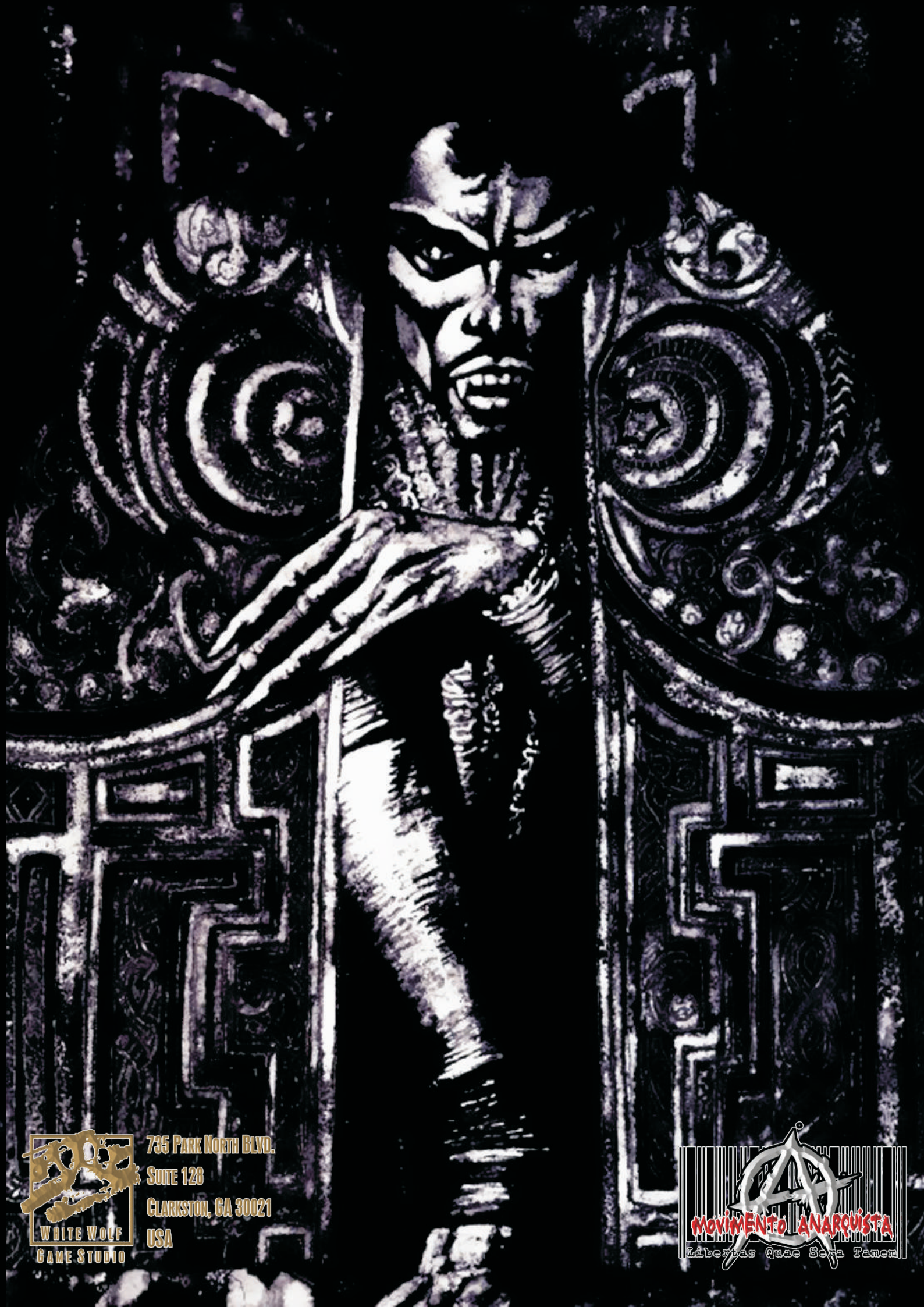


ESCUDO DO NARRADOR

Arte por John Bolton







735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA



DIFICULDADES

Três	Fácil
Quatro	Rotineiro
Cinco	Equilibrado
Seis	Médio
Sete	Desafiador
Oito	Difícil
Nove	Extremamente Difícil

MARGEM DE SUCESSO

Um Sucesso	Mínima
Dois Sucessos	Moderada
Três Sucessos	Total
Quatro Sucessos	Excepcional
Cinco Sucessos	Fenomenal

PONTOS DE SANGUE

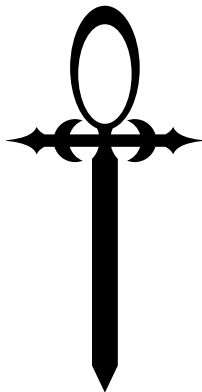
Fonte	Pontos de Sangue
Vampiro	10-50
Lupino	25
Humano Normal	10
Vaca	6
Criança	5
Cão	4
Ovelha	4
Porco	4
Gato	3
Rato	½
Pássaro	¼

FORÇA DE VONTADE

•	Fraco
••	Timido
•••	Inseguro
••••	Hesitante
•••••	Certo
••••••	Confiante
•••••••	Forte
••••••••	Controlado
•••••••••	Vontade de Ferro
••••••••••	Inabalável

TABELA DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Atributo	Nível atual x 4
Nova Habilidade	3
Habilidade	Nível atual x 2
Virtude	Nível atual x 3
Caminho	Nível atual x 2
Nova Disciplina	10
Disciplina do Clã	Nível atual x 5
Outra Disciplina	Nível atual x 7
Força de Vontade	Nível atual x 2
Nova Trilha Taumatúrgica	7
Trilha Taumatúrgica (primária)	Nível atual x 4
Trilha Taumatúrgica (secundária)	Nível atual x 5



TEMPO DE CURA DOS MORTAIS

Nível de Vitalidade	Tempo
Escoriado	Um Dia
Machucado	Três Dias
Ferido	Uma Semana
Ferido Gravemente	Um Mês
Espancado	Três Meses
Aleijado	Três Meses*

* Os humanos não apenas precisam curar este nível de ferimentos, como também sofrem a perda de um ponto de algum de seus Atributos Físicos. O tempo de cura do nível Incapacitado é uma decisão que fica a critério do Narrador; alguns personagens mortais poderão ficar em coma pelo resto de suas vidas.

TABELA DE RESUMO DE COMBATE

PRIMEIRO ESTÁGIO: INICIATIVA

• Teste Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). O vencedor declara sua ação por *último* (depois que ouviu as ações de todas as outras pessoas) e a realiza *primeiro*.

• Declare a divisão de Parada de Dados caso esteja realizando ações múltiplas.

SEGUNDO ESTÁGIO: ATAQUE

• Para combates com armas de projéteis, teste Destreza + Arqueirismo.

• Para combates com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.

• Para luta corporal (sem armas), teste Destreza + Briga.

• Esquiva: teste Destreza + Esquiva. Um personagem pode desistir de parte ou de toda a sua Parada de Dados para se esquivar a qualquer momento; cada sucesso subtrai um dos sucessos do oponente (Entretanto, lembre-se de que mudar a sua ação declarada ainda remove um dado da sua Parada de Dados).

TERCEIRO ESTÁGIO: RESOLUÇÃO

• Calcule o dano, determinado pela arma ou manobra (dificuldade 6).

• Absorção de dano: teste Vigor (dificuldade 6).

NÍVEIS DE VITALIDADE

Escoriado:	O personagem está apenas escoriado, não lhe sendo atribuídos quaisquer penalidade de ação.
Machucado	-1 O personagem está medianamente ferido; seus movimentos não são prejudiciados.
Ferido:	-1 Ferimentos superficiais; movimentação um pouco prejudicada.
Ferido Gravemente:	-2 O personagem não pode correr, mas ainda pode caminhar.
Espancado:	-2 O personagem está ferido, podendo caminhar apenas mancando.
Aleijado:	-5 O personagem está ferido seriamente, podendo apenas se arrastar.
Incapacitado:	O personagem está completamente impossibilitado de realizar movimentos.



© 1996. White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do autor é expressamente proibida, exceto por motivos de resenha. **Vampiro: A Idade das Trevas** e o **Escudo do Narrador** são marcas registradas da White Wolf Game Studio. Todos os nomes, títulos, personagens e textos são marcas registradas da White Wolf, menos quando assinalado. Impressão Proibida.

REGRAS DE CAMPANHAS MISTAS

Disciplinas	Posto dos Lobisomens	Nível de Esfera	*Arcano
1	(Cliath)	1	1
2	(Fostern)	2	2
3	(Adren)	3	3
4	(Athro)	4	4
5	(Ancião)	5	5
6+	(Ancião)	-	-

* No caso de efeitos conjugados, use o nível de Esfera mais alto para o efeito que o mago está tentando realizar.

TABELA DE MANOBRAS

Manobra	Iniciativa	Teste	Precisão	Dano
Agarrar	-1	Força + Briga	0	Força
Encontrão	0	Força + Briga	+1	Especial
Bloquear	-	Destreza + Briga	-	0
Chutar	0	Destreza + Briga	-1	Força + 1
Socar	0	Destreza + Briga	0	Força
Morder	-2	Destreza + Briga	+2	Força + 1
Garra	0	Destreza + Briga	0	Força + 2

ARMADURAS

Armadura	Proteção	Ajuste de Destreza	Ajuste de Percepção	Força Mínima
Armadura Leve	1	-	-	1
Armadura Composta	2	-1	-	1
Armadura Pesada	3	-1	-1	2
Armadura de Cavaleiro	4	-2	-2	3

ARMAS BRANCAS

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade	Força Necessária
Faca	5	Força + 1	B	1
Adaga	4	Força + 1	T	1
Espada Larga	6	Força + 4	M	2
Espada Mão-e-meia	6	Força + 5	M	4
Espada Longa	5	Força + 6	N	1
Bastão	4	Força + 1 ou 3	N	2
Lança, uma mão (*1)	7	Força + 1	N	1
Lança, duas mãos (*1)	6	Força + 3	N	2
Lança de Justa (*2)	8	Força + 6	N	1
Forcado (2 mãos)	6	Força + 1	N	3
Machado de Mão	7	Força + 5	M	3
Machado de Batalha	7	Força + 6	N	3
Acha (*3)	7	Força + 6	N	1
Maça	6	Força + 4	T	1
Mangual (*4)	7	Força + 6	M	1

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Arma	Dificuldade	Dano	CdT	Ocultabilidade	Força Necessária	Alcance
Arco Curto	variável	2	½	T	2	60m
Arco Longo	variável	4	½	N	4	120m
Besta	variável	3	¼	N	2	90m
Lança (arremessada)	variável	Força + 2	N/D	N	2	N/D
Faca (arremessada)	variável	Força	N/D	N	2	10m
Pedras	variável	Força - 1	N/D	B	2	10m
Machadinha	+ 1	Força + 1	N/D	T	2	12m

Ocultabilidade: B= pode ser escondido em um bolso (alfaiates medievais não fazem peças de vestuário com bolsos!); T= pode ser escondida nas dobras de roupas como uma túnica ou manto pequeno; M= pode ser escondido em um manto ou casaco longo ou nas túnicas de um monge; N= não pode ser escondida.

Cadência: 1/3= requer três turnos inteiros para ser recarregada. Um arco normalmente é disparado a cada dois turnos. Um tiro rápido pode ser realizado com um arco longo ou curto, mas para fazê-lo, o arqueiro precisa usar metade de sua Parada de Dados normal no teste.

Alcance: você pode arremessar até o alcance indicado, mas isso será considerado um tiro de longa distância (com uma dificuldade maior).

LISTA DE EQUIPAMENTOS

Ítem	Recursos	Raridade	Ítem	Recursos	Raridade
Armadura, pesada	••••	Raro	Martelo	•	Comum
Armadura, leve	•	Comum	Água Benta, meio litro	••••• ou 0	Raro
Armadura, composta	••	Incomum	Equipamentos e sacolas para cavalos	•••••	Incomum
Armadura, de cavaleiro	••••••	Muito Raro	Cavalo, qualidade boa	•••••	Raro
Flechas, dúzia	••	Incomum	Machadinha	••	Comum
Banquete, extravagante	••••	Raro	Cavalo, qualidade ruim	•••••	Incomum
Banquete, simples	••	Comum	Quarto de estalagem, uma noite	••	Comum
Machado de batalha	••••	Incomum	Jóias, feitas em casa	0	Comum
Barco, mercante	•••••••	Muito Raro	Jóias, ornamentadas	•••	Raro
Barco, rio	•••••	Raro	Jóias, simples	••	Incomum
Barco, remo	••••	Incomum	Maça	••	Incomum
Livro, em branco	••••	Raro	Refeição para um, extravagante	••	Incomum
Livro, com iluminuras	•••••	Muito Raro	Refeição para um, simples	•	Comum
Arco	••	Incomum	Equipamento para mineração	•••	Incomum
Subornar, a guarda	••	Comum	Mula	•••	Incomum
Subornar, cavaleiro	••••	Raro	Boi	••	Incomum
Subornar, escrivão	••••	Incomum	Porco	••	Comum
Corrente	••	Incomum	Arado	••	Comum
Galinha	••	Comum	Corda	0	Comum
Roupas, extravagantes	••••	Incomum	“Relíquia sagrada”	••	Raro
Roupas, esfarrapadas	0	Comum	Sal, saco	••	Incomum
Roupas, simples	•	Comum	Servos	•••••••	Comum
Clava	0	Comum	Criados	•••••	Comum
Carruagem	••••••	Raro	Escudo, de cavaleiro	•••••	Raro
“Companhia”	••	Comum	Escudo, simples	•••	Incomum
Virotes de besta, dúzia	••••	Incomum	Lança	•	Comum
Besta	••••	Incomum	Bastão	0	Comum
Crucifixo, ornamentado	••••	Incomum	Espada	•••	Incomum
Crucifixo, simples	•	Comum	Equipamento para viagens	••	Comum
Adaga	••	Comum	Carroça	••	Comum
Espada Longa	•••••	Raro	Martelo de guerra	••••	Incomum
Alabarda	••••	Incomum	Estaca de madeira	0	Comum

TABELA DE GERAÇÕES

Geração	Nível Máximo de Características	Pontos de Sangue	Pontos de Sangue/Turno
Terceira	10	?	?
Quarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sexta	7	30	6
Sétima	6	20	5
Oitava	5	15	3
Nona	5	14	2
Décima	5	13	1
Décima Primeira	5	12	1
Décima Segunda	5	11	1
Décima Terceira +	5	10	1

Nível Máximo de Características: É o nível mais alto que um vampiro pode ter em uma Característica. É especialmente importante quando se relaciona com Disciplinas. Repare que os jogadores só podem comprar um nível seis em qualquer Característica com pontos de experiência.

Pontos de Sangue: Os vampiros antigos são capazes de armazenar mais sangue (ou sua energia) em seu organismo que os vampiros mais jovens.

Pontos de Sangue/Turno: Isso descreve quantos Pontos de Sangue um vampiro pode usar em um único turno, tanto para dados extras como para níveis de cura.

DANO POR FOGO

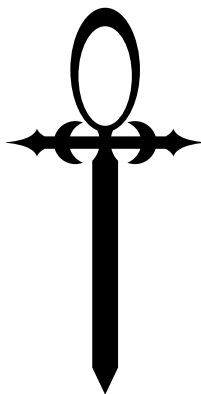
Dificuldade	Temperatura do Fogo
Três	Calor de uma vela (queimadura de primeiro grau)
Cinco	Calor de uma tocha (queimadura de segundo grau)
Sete	Calor de uma fogueira de execução intensa (queimadura de terceiro grau)
Nove	Metal incandescente
Dez	Metal derretido
Ferimentos	Tamanho da Chama
Um	Tocha (parte do corpo é queimado)
Dois	Fogueira de execução (metade do corpo é queimado)
Três	Inferno de chamas (todo o corpo é queimado)

DANO POR QUEDA

Distância (em metros)	Ferimento
1,5	Um Nível de Vitalidade
3	Dois Níveis de Vitalidade
6	Três Níveis de Vitalidade
9	Quatro Níveis de Vitalidade
12	Cinco Níveis de Vitalidade
15	Seis Níveis de Vitalidade
18	Sete Níveis de Vitalidade
21	Oito Níveis de Vitalidade
24	Nove Níveis de Vitalidade
27+	Dez Níveis de Vitalidade

FRENESE

Provocação	Dificuldade
Cheiro de sangue (com fome)	3
Visão de sangue (com fome)	4
Vida ameaçada	4
Humilhado	4
Ser maltratado	4
Provocado até a fúria	5
Gosto de sangue (com fome)	5
Regente ameaçado	6
Humilhação ostensiva	7



ROTSCHRECK

Efeito	Dificuldade
Tocha próxima	6
Luz solar obscurecida	7
Fogueira	7
Luz solar direta	8
Ser queimado	8
Preso em um local em chamas	9

LUZ SOLAR

Dificuldade	Raios
Três	Raios indiretos, cobertura de nuvens pesadas ou crepúsculo.
Cinco	Totalmente coberto por roupas grossas.
Sete	Através de uma janela.
Nove	Atingido diretamente por um pequeno raio solar, ou estando do lado de fora em um dia nublado
Dez	Raios diretos de sol não coberto.
Ferimentos	Exposição
Um	Apenas parte do corpo é exposta (uma das mãos)
Dois	Parte do corpo é exposta (vestindo um capuz)
Três	Grande parte do corpo está exposto (vestindo roupas normais).

CORES DA AURA

Condição	Cor
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul-claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou Lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Enfurecido	Carmim
Invejoso	Verde escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Magenta
Feliz	Escarlate
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul escuro
Vampiro	A cor apropriada é pálida
Confuso	Alternância de cores
Sonhador	Cores faiscantes
Degenerado	Veios negros na aura
Em Frenesi	Ondulações de cores rápidas
Psicótico	Cores giratórias e hipnóticas
Usuário de Magia	Cintilações na aura

PROEZAS FÍSICAS

Parada de Dados	Feito
1	Rasgar uma saia de seda
2	Armar uma besta
3	Dobrar uma espada
4	Arremessar um barril de vinho
5	Arrombar uma porta de carvalho maciço
6	Rasgar uma cota de malha
7	Dobrar uma barra de metal de 2,5cm de espessura
8	Arremessar um cavalo de montaria
9	Socar através de uma armadura de placas de metal
10	Erguer uma ponte levadiça
11	Arremessar um cavalo de guerra
12	Quebrar uma árvore pequena
13	Arremessar uma porta de pedra de um sarcófago
14	Socar através de uma parede de pedra de 30cm
15	Arremessar uma catapulta