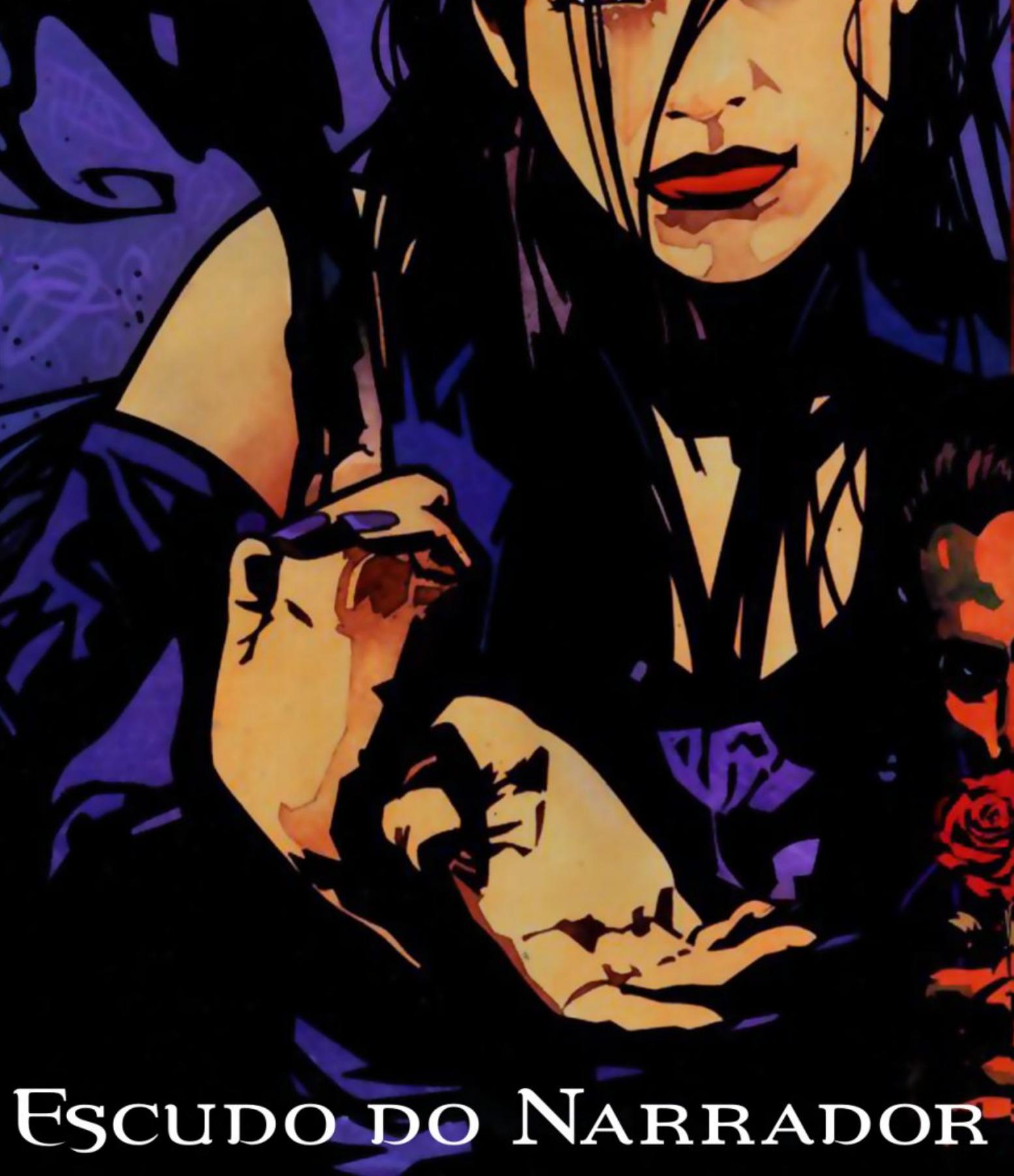


VAMPIRO

A MÁSCARA



ESCUDO DO NARRADOR







A PRIMEIRA TRADIÇÃO: A MÁSCARA

Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não sejam do Sangue. Ao fazer isto, renunciarás aos teus direitos de Sangue.

A SEGUNDA TRADIÇÃO: O DOMÍNIO

Tu domínio é de tua inteira responsabilidade. Todos os outros devem-te respeito enquanto nele estiverem.

Ninguém poderá desafiar tua palavra enquanto estiver em teu domínio.

A TERCEIRA TRADIÇÃO: A PROGÊNIE

Apenas com a permissão de teu ancião gerarás outro de tua raça. Se criares outro sem a permissão de teu ancião, tu e tua progênie serão sacrificados.

A QUARTA TRADIÇÃO:

A RESPONSABILIDADE

Aqueles que criares serão teus próprios filhos. Até que tua progênie seja liberada, tu os comandarás em todas as coisas. Os pecados de teus filhos recairão sobre ti.

A QUINTA TRADIÇÃO:

A HOSPITALIDADE

Honrarás o domínio de teu próximo. Quando chegares a uma cidade estrangeira, tu te apresentarás perante aquele que a gerir. Sem a palavra de aceitação, tu não és nada.

A SEXTA TRADIÇÃO:

A DESTRUIÇÃO

Tu és proibido de destruir outro de tua espécie. O direito de destruição pertence apenas ao teu Ancião.

Apenas os mais Antigos entre vós convocarão a Caçada de Sangue.

TABELA DE ARMADURAS

Classe	Nível de Armadura	Penalidade
Classe Um (roupa reforçada)	1	0
Classe Dois (colete blindado)	2	1
Classe Três (colete de Kevlar)	3	1
Classe Quatro (colete à prova de balas)	4	2
Classe Cinco (armadura completa)	5	3

O nível da armadura é adicionado à parada de dados de absorção de dano do personagem contra o dano por contusão, letal e agravado devido a garras e presas. Elas não protegem contra o fogo nem o Sol. Contudo, as armaduras também subtraem um certo número de dados das paradas relacionadas à coordenação e agilidade de movimentos (a maioria das paradas de dados baseadas em Destreza). Isso está refletido na coluna de penalidades. Os atacantes podem fazer testes de pontaria contra as áreas desprotegidas do defensor e com isso ignorar a armadura (o Narrador define a penalidade sobre o grau de dificuldade desses testes, mas em geral será +1 ou +2).

TABELA DE GE

Geração	Máx. de Características	Máx. de L
Terceira	10	
Quarta	9	
Quinta	8	
Sexta	7	
Sétima	6	
Oitava	5	
Nona	5	
Décima	5	
Décima primeira	5	
Décima Segunda	5	
Décima terceira +	5	

Nível Máximo de Características: É o nível mais alto que um vampiro pode ter. É importante quando se relaciona a Disciplinas. Repare que é impossível para um vampiro ter mais de cinco em qualquer Característica, pelo menos no começo da crônica.

Quantidade Máxima de Pontos de Sangue: Os vampiros antigos são carregados com mais sangue que os vampiros mais jovens.

Pontos de Sangue / Turno: Isto descreve quantos Pontos de Sangue um vampiro pode gastar em extras como para níveis de cura.

CORES DA AURA

Condição	Cores da Aura
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
Um Vampiro	A cor apropriada é pálida
Confuso	Tom mosquitoado, cores em mutação
Sonhador	Cores faiscantes
Degenerado	Veios negros na aura
Em frenesi	Cores em ondulação rápida
Psicótico	Cores hipnóticas e rodopiantes
Uso de Magia	Miríades de faíscas

RACÕES

Pontos de Sangue Pontos de Sangue/Turno

???	???
50	10
40	8
30	6
20	5
15	3
14	2
13	1
12	1
11	1
10	1

Um vampiro pode ter numa Característica . É especialmente útil para os personagens dos jogadores possuírem um nível acima de 10.

Vampiros são capazes de armazenar mais sangue (ou sua energia) em seu sangue.

Um vampiro pode usar num único turno tanto para dados quanto para sangue.

HIERARQUIA DE DECADOS

manidade	Orientação Moral
10	Pensamentos egoístas
9	Pequenos atos de egoísmo
8	Ferimento infligido a outros (accidental ou não)
7	Furto e roubo
6	Violação acidental (beber de uma fonte até secá-la por estar faminto)
5	Dano intencional à propriedade
4	Violação devido a descontrole emocional (assassinato, matar uma fonte durante um frenesi)
3	Violação premeditada (assassinato deliberado, deliciar-se em deixar a vítima exangue)
2	Violação negligente (matar sem pensar, alimentar-se além da saciedade)
1	Os atos mais hediondos e perversos

TABELA DE PONTOS DE SANGUE

Fonte	Pontos de Sangue
Vampiro	10- 50
Lupino	25
Humano médio	10
Criança	6
Vaca	5
Cachorro	2
Gato	1
Bolsa de sangue	1
Rato	1/2
Pássaro	1/4

TABELA DE MANOBRAS DE COMBATE PRÓXIMO

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Mostrar	Destreza+Briga	+1	Normal	Força+1 (A)
Bloquear	Destreza+Briga	Especial	Normal	(R)
Garras	Destreza+Briga	Normal	Normal	Força+1 (A)
Desarmar	Destreza+Aç. Brancas	Normal	+1	Força (S)
Esquivar	Destreza+Esquiva	Especial	Normal	(R)
Agarrar	Força+Briga	Normal	Normal	(S)
Chutar	Destreza+Briga	Normal	+1	Força+1
Aparar	Destreza+Aç. Brancas	Especial	Normal	(R)
Soco	Destreza+Briga	Normal	Normal	Força
Rasteira	Destreza+Briga/Aç. Brancas	Normal	+1	Força (D)
Encontrão	Força+Briga	Normal	+1	Força+1 (D)
Golpe c/Arma	Destreza+Aç. Brancas	Normal	Normal	Arma

(A): A manobra causa dano agravado.

(D): A manobra derruba o oponente.

(R): A manobra reduz os sucessos de ataque de um oponente.

(S): A manobra continua por turnos subsequentes.

TABELA DE MANOBRAS DE COMBATE À DISTÂNCIA.

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Disparos Automáticos	Destreza+Aç. de Fogo	+10	+2	Arma
Tiros Múltiplos	Destreza+Aç. de Fogo	Especial	Normal	Arma
Efeito Mangueira	Destreza+Aç. de Fogo	+10	+2	Arma
Rajada de Três Tiros	Destreza+Aç. de Fogo	+2	+1	Arma
Dois Armas	Destreza+Aç. de Fogo	Especial	+1/duas inábil.	Arma

PROEZAS FÍSICAS

Força Feitos	Peso
1 Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2 Quebrar uma cadeira	50 kg
3 Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4 Partir um caibro de 5 x 10 cm	200 kg
5 Arrombar uma porta de ferro	325 kg
6 Arremessar uma motocicleta	400 kg
7 Virar um carro pequeno	450 kg
8 Quebrar um cano de chumbo de 3 pol	500 kg
9 Socar através de uma parede de concreto	600 kg
10 Rasgar um tambor de metal	750 kg
11 Socar através de uma lâmina de metal de 1 pol	1000 kg
12 Quebrar um poste de luz de metal	1500 kg
13 Arremessar um carro	2000 kg
14 Arremessar um furgão	2500 kg
15 Arremessar um caminhão	3000 kg

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Nova Trilha (Taumatúrgica ou Necromantica)	7
Nova Disciplina	10
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Disciplina do Clã	nível atual x 5*
Outras Disciplinas	nível atual x 7*
Trilha Secundária (Taumatúrgica ou Necromantica)	nível atual x 4
Virtude	nível atual x 2
Humanidade	nível atual x 2
Força de Vontade	nível atual

* Os Caitiff, não possuem Disciplinas baseadas em clãs, da mesma forma que não têm um clã. Para eles, o custo de aperfeiçoamento de um Disciplina é igual ao seu nível atual X6. Isto é tanto uma maldição quanto uma dádiva por eles serem os Sem Clã.

** O aumento de uma Virtude através de pontos de experiência não aumentam as Características que se baseiam na mesma (Humanidade, Força de Vontade).

FOGO

Dificuldade	Calor do Fogo
3	Calor de uma vela (queimaduras de 1º grau)
5	Calor de uma tocha (queimaduras de 2º grau)
7	Calor de um bico de Bunsen (queimaduras de 3º grau)
8	Calor de fogo elétrico
9	Calor de fogo químico
10	Metal fundido

NÍVEIS DE VITALIDADE

Turno	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; uma parte do corpo é exposta às chamas
Dois	Fogueira; metade do corpo é exposta às chamas
Três	Incêndio Infernal; o corpo inteiro é engolado pelas chamas

LUZ DO SOL

Dificuldade	Intensidade da Luz
3	Luz fraca, através de uma cortina fechada; céu carregado de nuvens; crepúsculo
5	Totalmente protegido por vestes pesadas, óculos escuros, luvas e um chapéu de aba larga
7	Luz indireta através de uma janela ou cortinas leves
9	Do lado de fora num dia nublado; atingido por um raio de luz direta; apanhado pelo reflexo do sol num espelho. Raios diretos em um dia de céu aberto.

Vitalidade/Turno	Exposição
Um	Pequena parte do corpo exposta-a mão ou parte do rosto
Dois	Grande parte do corpo exposta-a perna, braço ou a cabeça inteira
Três	Cinquenta por cento, ou mais, do corpo exposto — com roupas leves

NÍVEIS DE VITALIDADE

Vitalidade	Parada	Penalidade
Escoriado:		O personagem está apenas Escoriado, não lhe sendo atribuídos quaisquer penalidades de ação.
Machucado:	-1	O personagem está a pena medianamente ferido; seus movimentos não são prejudicados.
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 seriamente ferido, podendo caminhar apenas mancando.
Aleijado:	-5	O personagem está ferido seriamente, podendo apenas arrastar-se.
Incapacitado:		O personagem está completamente impedido de realizar movimentos.
Torpor:		O personagem entra em um transe semelhante à morte. Ele não pode fazer nada, nem mesmo gastar pontos de sangue enquanto um determinado período de tempo não se passar.
Morte Final:		O personagem finalmente morreu, e dessa vez para sempre.

Veículo	Velocidade Segura	Velocidade Máxima	Manobra
Caminhão de seis rodas	95	145	3
Tanque moderno	95	160	4
Tanque da 2ª Guerra	45	65	3
Ônibus	95	160	3
Caminhão de três eixos	110	175	4
Sedã	110	190	5
Furgão	110	190	6
Compacto	110	210	6
Esportivo Compacto	160	225	7
Cupê Esportivo	115	240	8
Carro Esporte	175	255	8
Carro Exótico	200	300+	9
Sedã de Luxo	135	250	7
Médio	120	200	6
Veículos Especiais	110	185	6
Carro de Fórmula 1	225	385	10

TABELA DE ARMAS DE FOGO

	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocult.
Ver leve	6	4	12	3	6	B
4640 (.38 Especial)						
Ver pesado	7	6	35	2	6	C
Anaconda (Magnum .44)						
Leve	7	4	20	4	17+1	B
K-17 (9mm)						
Leve	8	5	30	3	7+1	C
K-17 (9mm)						
pesada	8	8	200	1	5+1	N
220 (.45 ACP)						
ngton M-700 (.30-06)	8	8	150	3	42+1	N
alhadora de mão (p*)	7	4	25	3	30+1	C
m Mac-10 (9mm)						
alhadora de mão (g*)	6	4	50	3	32+1	I
(9mm)						
de assalto*	7	7	20	1	5+1	I
-Aug (5.56 mm)						
guarda de caça	6	8	20	1	5+1	I
a M-37 (calibre 12)						
guarda semi-automática	7	8	20	3	8+1	I
hi Law-12 (calibre 12)						
**	7	5	20	1	1	I

Alcance: É o alcance efetivo da arma em metros. Um personagem pode disparar até o alcance indicado. Contudo, a isso se considera um tiro de longo alcance.

Dadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno. A CdT não se aplica aos disparos no modo automático nem ao efeito mangueira..

Pente: O número de balas que podem ser mantidas em um pente ou no cano. O +1 indica que uma bala pode ser mantida na câmara, deixando a arma preparada para disparar.

Ocultabilidade (Ocult.): B = pode ser escondida num bolso; C = pode ser escondida num casaco; I = pode ser escondida num impermeável; N = não pode ser escondida numa pessoa.

Indica que a arma é capaz de ser ajustada para disparar rajadas curtas, para uso no modo automático e para o efeito mangueira.

* Incluiu-se a besta nesta lista para os personagens que quiserem usar uma para matar outros vampiros. Contudo, ao contrário das armas de fogo, a besta não gasta sucessos no teste de ataque para a Parada de Danos por dados. Além disso, a besta leva cinco turnos para ser recarregada.

TABELA DE ARMAS

BRANCAS

	Dano	Ocultabilidade
ete +	Força +1	B
e 1	Força +2	I
	Força +1	C
ndo	Força +2	I
*	Força +3	N
	Força +1	I

Indica um objeto de ponta romba.

Estes objetos causam dano por contusão, os que sejam apontados para a cabeça (veja " ", na pág. 210). Se acertarem o alvo, elas causam dano letal.

*Capaz de paralisar um vampiro se acertar no coração. O atacante deve apontar para o coração (dificuldade 9) e obter três sucessos no teste de dano.

CAÇADA

Para cada hora que o jogador decidir passar caçando, dê-lhe um dado. Faz-se um teste usando esses dados; a dificuldade é determinada pelo ambiente.

Área	Dificuldade
Bairro miserável	4
Classe Baixa	5
Centro da cidade	6
Bairro industrial	6
Subúrbio	7
Altamente policiado	8

QUADRO DE RESUMO DO COMBATE

Primeiro Estágio: Iniciativa

Determine a iniciativa. Todos declaram suas ações. O personagem com o maior valor de iniciativa age primeiro. As ações podem ser retardadas para qualquer momento posterior à ordem de iniciativa.

Declare as ações múltiplas (se houver), reduzindo as paradas de dados conforme o caso. Declare a ativação de Disciplinas e gastos de Força de Vontade.

Segundo Estágio: Ataque

Para ataques desarmados em combate próximo, teste Destreza + Briga.

Para ataques armados em combate próximo, teste Destreza + Armas Brancas.

Para combate à distância: com armas de fogo, teste Destreza + Armas de Fogo; com armas de arremesso, teste Destreza + Esportes.

Um personagem pode mudar para uma ação defensiva (bloqueio, esquiva, aparar) a qualquer momento anterior à realização da ação declarada no início, desde que seja bem sucedido em um teste de Força de Vontade, ou gaste um ponto de Força de Vontade.

Terceiro Estágio: Resolução

Determine o efeito total do dano (tipo de arma ou de manobra), acrescentando os dados adicionais obtidos com os sucessos da jogada de ataque.

Os alvos podem tentar absorver o dano, se for possível.

DIFÍCULDADES

Três	Fácil (utilizar um programa simples num PC)
Quatro	Rotineiro (trocar um pneu)
Cinco	Equilibrado (seducir alguém que já está "a fim")
Seis	Médio (disparar uma arma)
Sete	Desafiador (trocar o sistema da som de um carro)
Oito	Difícil (consertar um motor danificado)
Nove	Extremamente Difícil (consertar um motor danificado sem as peças apropriadas)

MARGEM DE SUCESSO

Um Sucesso	Mínima (manter uma geladeira funcionando até o técnico chegar)
Dois Sucessos	Moderada (criar uma peça de artesanato feia porém útil)
Três Sucessos	Total (consertar algo de modo que fique "como novo")
Quatro Sucessos	Excepcional (consertar um carro tornando-o mais eficiente)
Cinco +	Fenomenal (criar uma obra-prima)

ESQUEMA DE MONTAGEM DO ESCUDO

Material necessário:

-01 folha de Papel Cartão (fácil de encontrar em qualquer papelaria). Ele é um pouco maior do que uma folha de cartolina e é o mais indicado para esse material;

-Estilete ou tesoura (de preferência o estilete, pois ele é mais indicado para esse serviço);

-Régua plástica ou de metal;

Sobre a impressão do escudo:

Para que o escudo fique com um acabamento bom, eu sugiro que as impressões sejam feitas em uma gráfica.

O papel indicado é o couche adesivo brilhoso ou couche adesivo semi-brilho.

A impressão em impressoras jato de tinta também fica boa, mas como é um material de manuseio constante, logo ele irá borrar.

Como montar o escudo

Após aplicar a impressão em um dos lados primeiro, cortar o excesso do papel e cuidadosamente colar as impressões no lado oposto, tendo sempre o cuidado de conferir se ele esta alinhado com a parte de dentro.

Como aparece no esquema de montagem, as impressões das bordas são um pouco menores do que as duas impressões internas. O motivo disso é que quando montado e dobrado, as extremidades serão dobradas para o centro e essa pequena redução garante que as dobras sejam perfeitas, sem amassar o escudo.

Após colado e as extremidades devidamente recortadas, cuidadosamente dobre o material para que fique no formato indicado.

Sugiro que após terminar de montar o escudo, o mesmo fique algumas horas embaixo de um peso (vários livros de preferência) para que ele fique plano, já que no transporte da papelaria ate a sua casa o Papel Cartão irá enrolado.

Mais um Projeto Concluído pelo



LEGENDAS

CORTAR AQUI
DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS

PARTE DE FORA



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS

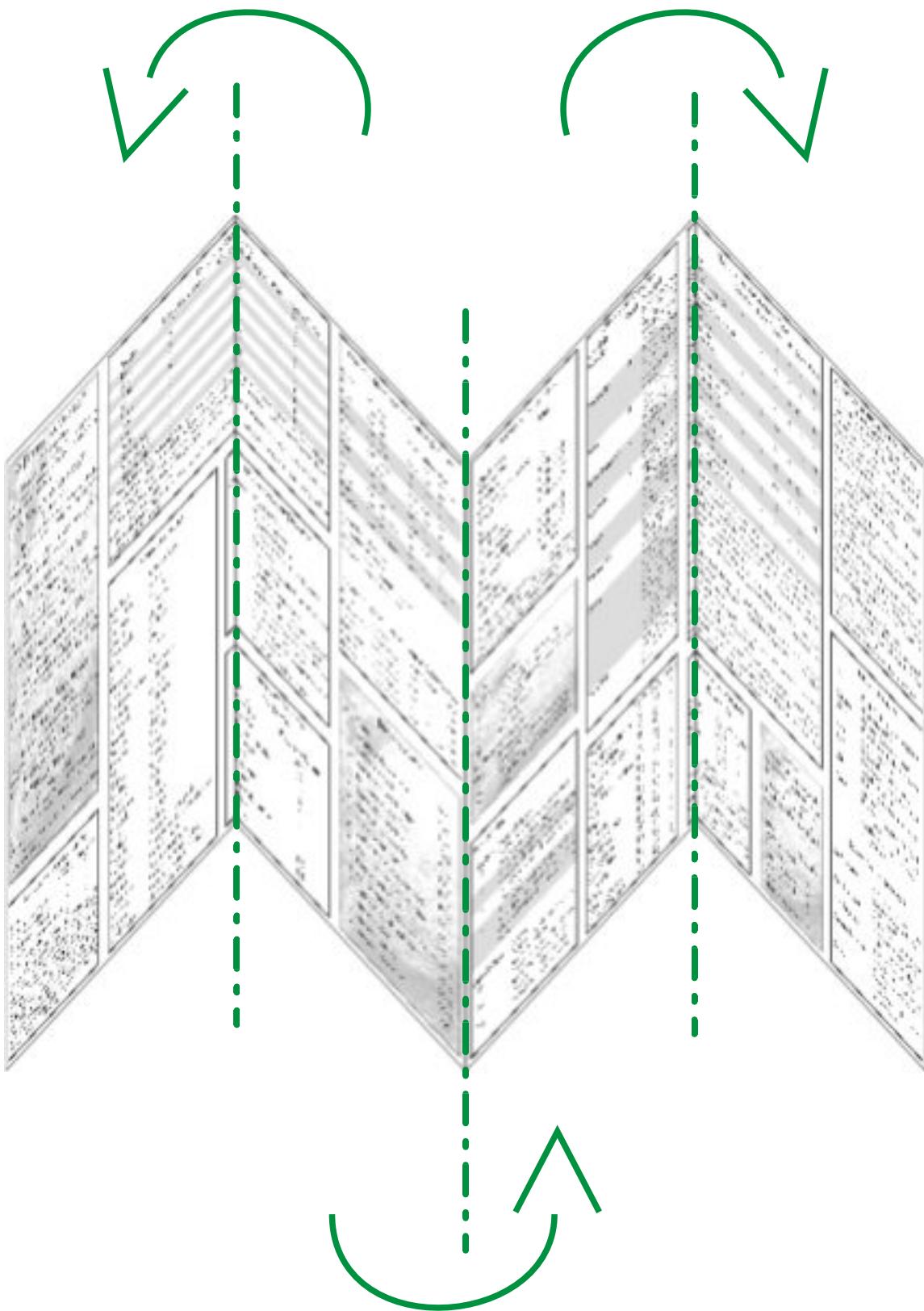
PARTE DE DENTRO

A. Produtos Elétricos	B. Produtos Eletrônicos	C. Produtos Mecânicos	D. Produtos Químicos	E. Produtos Biológicos	F. Produtos de Construção	G. Produtos de Informática	H. Produtos de Transporte	I. Produtos de Alimentação	J. Produtos de Higiene	K. Produtos de Limpeza	L. Produtos de Decoração	M. Produtos de Jardim	N. Produtos de Esportes	O. Produtos de Brinquedos	P. Produtos de Lazer	Q. Produtos de Moda	R. Produtos de Beleza	S. Produtos de Saúde	T. Produtos de Petróleo	U. Produtos de Plástico	V. Produtos de Metal	W. Produtos de Vidro	X. Produtos de Cerâmica	Y. Produtos de Couro	Z. Produtos de Couro Artificial
• Produtos de iluminação	• Produtos de informática	• Produtos de automóveis	• Produtos de limpeza	• Produtos de medicina	• Produtos de construção civil	• Produtos de informática	• Produtos de automóveis	• Produtos de alimentação	• Produtos de higiene	• Produtos de limpeza	• Produtos de decoração	• Produtos de jardim	• Produtos de esportes	• Produtos de brinquedos	• Produtos de lazer	• Produtos de moda	• Produtos de beleza	• Produtos de saúde	• Produtos de petróleo	• Produtos de plástico	• Produtos de metal	• Produtos de vidro	• Produtos de cerâmica	• Produtos de couro	• Produtos de couro artificial
• Produtos de informática	• Produtos de informática	• Produtos de automóveis	• Produtos de limpeza	• Produtos de medicina	• Produtos de construção civil	• Produtos de informática	• Produtos de automóveis	• Produtos de alimentação	• Produtos de higiene	• Produtos de limpeza	• Produtos de decoração	• Produtos de jardim	• Produtos de esportes	• Produtos de brinquedos	• Produtos de lazer	• Produtos de moda	• Produtos de beleza	• Produtos de saúde	• Produtos de petróleo	• Produtos de plástico	• Produtos de metal	• Produtos de vidro	• Produtos de cerâmica	• Produtos de couro	• Produtos de couro artificial
• Produtos de informática	• Produtos de informática	• Produtos de automóveis	• Produtos de limpeza	• Produtos de medicina	• Produtos de construção civil	• Produtos de informática	• Produtos de automóveis	• Produtos de alimentação	• Produtos de higiene	• Produtos de limpeza	• Produtos de decoração	• Produtos de jardim	• Produtos de esportes	• Produtos de brinquedos	• Produtos de lazer	• Produtos de moda	• Produtos de beleza	• Produtos de saúde	• Produtos de petróleo	• Produtos de plástico	• Produtos de metal	• Produtos de vidro	• Produtos de cerâmica	• Produtos de couro	• Produtos de couro artificial

LEGENDAS

CORTAR AQUI
DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

Visto por dentro



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

Visto por fora

