

Tabela de Gerações

	Nível Máximo de Características	Quantidade de 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 numa Característica . É especialmente importante quando se relaciona a Disciplinas. Repare que é impossível para os personagens dos jogadores possuírem um nível acima de cinco em qualquer Característica, pelo menos no começo da crônica.

Quantidade Máxima de 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: Isto descreve quantos Pontos de Sangue um vampiro pode usar num único turno tanto para dados 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 mosqueado, 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	Miriades de faíscas

Torpor

Humanidade	Período de tempo
10	Um dia
9	Três dias
8	Uma semana
7	Duas semanas
6	Um mês
5	Um ano
4	Uma década
3	Cinco décadas
2	Um século
1	Cinco séculos
0	Um Milênio +

Tempos de Cura dos Humanos

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 Físico. 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.

Hierarquia de Pecados

Humanidade	Má Ação Mínima para Teste de Humanidade
10	Má ação acidental
9	Má ação proposital
8	Ferimento infligindo propositalmente
7	Furto e roubo
6	Assassinato culposo
5	Destrução por capricho
4	Assassinato devido a um descontrole emocional
3	Sadismo e perversão
2	Assassinato premeditado
1	Os atos mais hediondos e dementes

Tabela de Armas de Fogo

Tipo	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade
Exemplo						
Revólver leve SW M640 (.38 Especial)	6	4	12	3	6	B
Revólver pesado Colt Anaconda (magnum .44)	7	6	35	2	6	C
Pistola leve Glock-17 (9mm)	7	4	20	4	17+1	B
Pistola pesada Sig P220 (.45 ACP)	8	5	30	3	7+1	C
Fuzil Remington M-700 (.30-06)	8	8	200	1	5+1	N
Metralhadora de mão (pequena*) Ingram Mac-10 (9mm)	7	4	25	3	30+1	C
Metralhadora de mão (grande*) Uzi (9 mm)	6	4	50	3	32+1	I
Fuzil de assalto* Steyr-Aug (5.56 mm)	7	7	150	3	42+1	N
Espingarda de caça Ithaca M-37 (calibre 12)	6	8	20	1	5+1	I
Espingarda semi-automática Fianchi Law-12 (calibre 12)	7	8	20	3	8+1	I
Besta**	7	5	20	1	1	I

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

Cadência 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: 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 pode 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 empalar outros vampiros. Contudo, ao contrário das arma de fogo, a besta não acrescenta sucessos no teste de ataque para a Parada de Danos por dados. Além disso, uma besta leva cinco turnos para ser recarregada.

Complicações do Combate com Armas de Fogo

Complicações	Dificuldade	Dados
Mudar ação	+1	—
Imobilização	-2	—
Alcance longo	+1	—
À Queima roupa	4	—
Deitar-se rente ao chão	+1	—
Atrás de poste	+2	—
Atrás de parede	+3	—
Apenas a cabeça exposta	+4	—
Movimento	+1	—
Apontar	—	+Percepção
Mira	—	+ 2
Área específica de alvo	+2	—
Alvos múltiplos	+1/tiro extra	—
Arma automática	+3	+10
Rajada curta	+1	+ 3
Efeito Mangueira	6 + 1/metro	+ 10

Esquiva

Dificuldade	Terreno
2	Recuando um passo, o personagem está completamente protegido.
4	O personagem precisa vencer uma distância de mergulho para ficar absolutamente protegido (um metro).
6	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar absolutamente protegido (três metros).
7	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar parcialmente protegido (três metros).
8	O terreno é plano e desprovido de coberturas, não oferecendo nenhuma proteção (o personagem se atira ao chão).

Tabela de Luta Corporal

Manobra	Precisão	Dano
Morder	5	Força + 1
Soco	6	Força
Agarrar	6	Força
Garra	6	Força + 2
Chute	7	Força + 1
Usar o corpo como ariete	7	Especial; veja Opções

Tabela de Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade
Cassetete	4	Força	B
Porrete	4	Força + 1	I
Faca	4	Força + 1	C
Florete	5	Força + 3	I
Sabre	6	Força + 4	I
Machado	7	Força + 5	N
Estaca	6	Força + 2	I

Pontos de Experiência

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Nova Linha Taumatúrgica	7
Disciplina Nova	10
Força de Vontade	nível atual
Humanidade	nível atual x 2
Virtude	nível atual x 2
Habilidade	nível atual x 2
Atributo	nível atual x 4
Linha Taumatúrgica	nível atual x 4
Disciplina do Clã	nível atual x 5
Outras Disciplinas	nível atual x 7

Notas: Os personagens desgarrados, os Caitiff, não possuem Disciplinas de Clã. Para eles, todas as Disciplinas custam o nível atual x 6 para aumentar em um, devido à sua falta de especialização.

Tabela de Armaduras

Classe	Nível de armadura	Penalidade
Classe Um (roupa reforçada)	1 0	0 0
Classe dois (camiseta blindada)	2	1
Classe três (colete à prova de balas)	3	2
Classe quatro (casaco militar)	4	3
Classe Cinco (armadura completa)	6	4

Fogo

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

Queda

Distância (em metros)	Ferimento
Um e meio	Um Nível de Vitalidade
Três	Dois Níveis de Vitalidade
Seis	Três Níveis de Vitalidade
Nove	Quatro Níveis de Vitalidade
Doze	Cinco Níveis de Vitalidade
Quinze	Seis Níveis de Vitalidade
Dezoito	Sete Níveis de Vitalidade
--- e assim por diante, até um máximo de 10 Níveis de Vitalidade	

Conferindo Pontos de Experiência

Os jogadores o adorarão e o odiarão por isso. Determinar pontos de experiência requer alcançar uma harmonia entre recompensar os jogadores e manter o equilíbrio do jogo. Se você seguir as orientações abaixo, provavelmente não enfrentará muitos problemas, mas sintase vontade para experimentar à medida que adquirir prática.

Fim de Cada Capítulo

Confira um e cinco pontos de experiência a cada personagem no final de cada capítulo (sessão de jogo). Quer a prole tenha sido bem sucedida ou não, eles recebem 1 ponto apenas por ter participado (lembre-se de que às vezes aprendemos com as adversidades).

Um ponto — Automático: Cada jogador obtém um ponto depois de cada sessão de jogo.

Um ponto — Curva de aprendizado: O personagem teria aprendido alguma coisa de suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador para descrever o que o seu personagem aprendeu antes de lhe conceder o ponto.

Um ponto — Representação: O jogador atuou bem — não apenas de forma divertida, mas de forma correta. Só conceda esse ponto se o jogador tiver jogado excepcionalmente bem; os seus padrões de julgamento devem ser cada vez mais altos. Na maioria dos casos, dê este prêmio apenas àquele que realizou a melhor personificação do grupo.

Um ponto — Interpretação: O jogador representou muitíssimo bem a Natureza e o Comportamento do personagem. Embora alguns jogadores possam sentir dificuldade em desempenhar ambos os papéis convincentemente, aqueles que se destacarem na apresentação tanto de sua fachada quanto de seu "eu" verdadeiro, merecem ser recompensados.

Um ponto — Heroísmo: Embora seja raro entre os Membros da Família, esses poucos atos de heroísmo merecem alguma recompensa. Quando um personagem se coloca em risco pelos outros, como ao sofrer ferimentos múltiplos combatendo um lupino por tempo suficiente para que o resto de sua prole escape, conceda-lhe um ponto de experiência. Porém, não permita aos personagens tirarem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre heroísmo e estupidez.

Fim de Cada História

Ao fim de cada história você pode conferir de um a três pontos *adicionais* de experiência a cada jogador, além dos um a cinco pontos recebidos por completar o último capítulo.

Um ponto — Sucesso: A prole foi bem-sucedida em sua missão ou objetivo. Talvez não tenha sido um sucesso completo, mas pelo menos uma vitória parcial foi alcançada.

Um ponto — Perigo: O personagem passou por grandes perigos durante a história e sobreviveu.

Um ponto — Sabedoria: O jogador (e portanto o personagem) demonstrou grande Raciocínio ou variedade de recursos e teve uma idéia que possibilitou o sucesso da prole.

Caso você queira conceder ainda mais pontos de modo que os personagens se desenvolvam com mais rapidez, simplesmente invente novas categorias a serem premiadas. Elas podem até mesmo variar de história para história, e podem ser baseadas em circunstâncias específicas de cada uma.

Frenesi

Efeito	Dificuldade
Acender um cigarro	4
Chama de um isqueiro	5
Visão de uma tocha	5
Fogueira	6
Luz solar obscurecida	6
Ser queimado	7
Luz solar direta	8
Preso num prédio em chamas	9

Proezas Físicas

Parada de Dados	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

Caçada

Obter sangue é uma das coisas mais importantes da vida de um vampiro. Quando você não quiser representar a caçada por alimento, o sistema oferece uma forma muito rápida de determinar quanta comida os personagens ingerem e se existe alguma complicação.

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. Lembre-se, os Antecedentes Fama e Rebanho facilitam a caçada.

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

Reparos

Trabalho	Dificuldade	#de sucessos
Conserto mecânico simples	4	3
Soldagem	5	2
Defeito eletrônico	5	5
Colocação de peça nova	6	10
Conserto de carro em macaco hidráulico	6	5
Conserto de carro difícil	7	10
Revisão do sistema	8	20
Falha técnica	9	2

Níveis de Vitalidade

Escoriado:		O personagem está apenas Escoriado, não lhe sendo atribuídos quaisquer penalidades de ação.
Machucado:	-1	O personagem está apenas 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.

Graus de Dificuldade

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

Tabela de Pontos de Sangue

Fonte	Quantidade de 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

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

Teu 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.

Processo de Criação de Personagens

- **Passo Um: Concepção de personagem** — Quem é você?
Escolha Conceito, Clã, Natureza e Comportamento
- **Passo Dois: Escolhendo Atributos** — Quais são as suas capacidades básicas?
Escolha Características Físicas, Sociais e Mentais
- **Passo Três: Escolhendo Habilidades** — O que você sabe?
Escolha Talentos, Perícias e Conhecimentos
- **Passo Quatro: Vantagens** — De que formas você é singular?
Escolha Disciplinas, Antecedentes e Virtudes
- **Passo Cinco: Toques finais** — preenchendo os detalhes.
Escolha Força de Vontade, Humanidade e Pontos de Sangue (e gaste pontos de bônus)

Conceitos

- **Criminoso** — Presidiário, mafioso, gatuno, traficante, bandido
- **Dileteante** — Artista plástico, escritor, intelectual, jogador, estudante
- **Errante** — Vagabundo, vaqueiro, prostituta, eremita, peregrino
- **Artista** — Cômico, músico, estrela de cinema, palhaço
- **Investigador** — Detetive, policial, agente do governo, Inquisidor
- **Jovem** — Criança, fugitivo, CDF, membro de gangue, menino de rua
- **Marginal** — Aborígine, cidadão do Terceiro Mundo, homossexuais
- **Profissional** — Engenheiro, médico, papa-defuntos, catedrático
- **Político** — Juiz, prefeito, senador, vereador, governador
- **Punk** — Rato de clube, skinhead, punk estilo “anos setenta”
- **Repórter** — Âncora de telejornal, jornalista, paparazzo, pregoeiro público
- **Soldado** — Guarda-costas, mercenário, Boina Verde, cavaleiro
- **Trabalhador** — Caminhoneiro, fazendeiro, assalariado, servo, empregado

Clãs

(Descrições completas podem ser encontradas nas páginas 126-139)

- **Brujah**: Sem respeitar nenhuma autoridade nem reconhecendo nenhum líder, a “ralé” se considera livre.
- **Gangrel**: Solitários e grosseiros, os “forasteiros” são os únicos Membros que ousam aventurar-se fora das cidades.
- **Malkavianos**: A despeito de serem normalmente considerados (com razão) insanos, os “loucos” possuem visão e sabedoria incomuns.
- **Nosferatu**: Segregados e incompreendidos por outros, os hediondos “ratos de esgoto” preferem passar sua existência sórdida escondidos.
- **Toreador**: Conhecidos por seu temperamento hedonista, os “degenerados” preferem considerar-se artistas.
- **Tremere**: Magos descendentes de uma linhagem antiga, os “feiticeiros” trabalham juntos para aumentar sua influência e poder.
- **Ventrue**: Aristocratas de gostos e modos refinados, os “vampiros de sangue azul” são líderes frios.
- **Caitiff**: Aqueles que não pertencem a nenhum clã — foragidos e desonrados.

Arquétipos de Personalidades

(Na pág. 140 podem ser encontradas descrições completas)

- **Arquiteto**: Você está infeliz se não estiver criando alguma coisa de valor duradouro.
- **Bon Vivant**: Como a vida não tem sentido, o jeito é gozá-la enquanto ela durar.
- **Valentão**: Você é um tipo de brigão; gosta de ser temido.
- **Samaritano**: Muitos precisam de seu amor e proteção, e você precisa que eles precisem de você.
- **Criança**: Você nunca cresceu de verdade, e quer alguém que tome conta de você.
- **Conformista**: Seguidor por natureza, acha fácil adaptar-se, ajustar-se e condescender.
- **Esperto**: Sempre há uma maneira mais fácil — que normalmente envolve outra pessoa fazendo seu trabalho.
- **Ranzinza**: Você é um mal-humorado e um chato de primeira.
- **Diretor**: Você odeia o caos e está sempre assumindo o controle para acertar as coisas.
- **Excêntrico**: Você é diferente de todo mundo.
- **Fanático**: Você tem uma causa que confere sentido à sua vida.
- **Galante**: Você é tão extravagante quanto amoral.
- **Comediante**: Sempre o palhaço, você não consegue levar a vida — ou a morte — a sério.
- **Juiz**: Você busca justiça e reconciliação.
- **Solitário**: Você está eternamente sozinho, mesmo numa multidão.
- **Mártir**: Você precisa que precisem de você, e gosta de ser moralmente superior.
- **Rebelde**: Não precisa de uma causa; você renega por hábito e paixão.
- **Sobrevivente**: Você luta para sobreviver, sejam quais forem suas chances.
- **Tradicionalista**: Você prefere os modos ortodoxos e conservadores.
- **Visionário**: A sabedoria é a sua meta, o auto-conhecimento sua arma.

Disciplinas

(As páginas 156-171 apresentam descrições completas)

- **Animalismo**: Poder sobrenatural que concede afinidade e controle sobre os animais.
- **Adivinhação**: Percepção extrasensorial, consciência e premonições.
- **Rapidez**: Velocidade e reflexos sobrenaturais.
- **Dominação**: Controle mental exercido através de um olhar penetrante
- **Fortitude**: Resistência extraordinária, podendo até mesmo proteger contra o fogo e a luz solar.
- **Ofuscação**: Habilidade de permanecer obscuro e invisível, mesmo em multidões.
- **Potência**: A Disciplina do vigor físico e da força.
- **Presença**: A capacidade de atrair, influenciar e controlar multidões.
- **Metamorfose**: Mudança de forma — desde fazer crescer as garras até confundir-se com a terra.
- **Taumaturgia**: Estudo e prática da feitiçaria.

Antecedentes

(A página 171 apresenta descrições completas)

- **Aliados**: Confederados humanos, normalmente amigos ou membros da família mortal do personagem.
- **Contatos**: O número de fontes de informação que o personagem possui.
- **Fama**: O renome do personagem no mundo mortal.
- **Geração**: A distância que separa o personagem de Caim.
- **Rebanho**: Fontes às quais o personagem possui acesso livre e seguro.
- **Influência**: O poder político dentro da sociedade mortal.
- **Mentor**: O conselheiro Cainita do personagem; aquele que o guia e mantém.
- **Recursos**: Vitalidade, pertences e renda mensal.
- **Lacaios**: Seguidores, guardas e servos.
- **Status**: A posição do personagem na sociedade dos mortos-vivos.