

VAMPIRO:
A IDADE DAS TREVAS

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

[illegible]

===== RITUAIS ===== EXPERIENCIA =====

RITUAIS EXPERIENCIA

[illegible]

== PERTURBAÇÕES ==

===== LAÇOS DE SANGUE/VINCULI =====

[illegible]

COMBATE

[illegible]

Armadura

Nível: _____
 Penalidades em
 Percepção: _____
 Destreza: _____
 Descrição: _____

VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

FAMA

RECURSOS

REBANHO

LACAIOS

MENTOR

STATUS

OUTRO (_____)

OUTRO (_____)

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

MONTARIAS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

VAMPIRO:
A IDADE DAS TREVAS

FONTE DE PODER

ALIANÇAS SOBRENATURAIS

OUTRAS FONTES



VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

DISCIPLINAS AVANÇADAS

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____

SISTEMA: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

VAMPIRO:
A IDADE DAS TREVAS

HISTORIA

[illegible]

APARENCIA

A decorative horizontal line with intricate floral and vine motifs. The design features a central horizontal bar with ornate, symmetrical flourishes at both ends, including swirling vines, leaves, and stylized flowers. The entire illustration is rendered in a light gray color.

A IDADE DAS TREVAS

TAUMATURGIA

0000000000

0000000000

0000000000

0000000000

LINHAS

(Força de Vontade, Dificuldade 3 + Nível da Linha; consome 1 Ponto de Sangue)

RIT

RITUALS:

(Inteligência + Ocultismo, Dificuldade 3 + Nível do Ritual; Dificuldade limite = 9)

VAMPIRO:
A IDADE DAS TREVAS

NECROMANCIA

Ocultismo
0000000000

LINHAS

(Ver testes nos livros)

Página

[illegible]

RITUALS

Página

[illegible]

A IDADE DAS TREVAS

FEITICARIA KOLDUNICA

0000000000

0000000000

CAMINHOS

(Atributo do Caminho +Koldunismo; Dificuldade 4 + Nivel do Caminho. Consome 1 ponto de Força de Vontade)

00000000

RITUALS:

(Inteligência + Koldunismo, Dificuldade 4 +Nível do Caminho; consome 1 ponto de Força de Vontade por Nivel do Ritual)

VAMPIRO:
A IDADE DAS TREVAS

FEITICĂRIA ȘETITĂ

Força de Vontade
0000000000

CAMINHOS

Página

	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		

RITUALS

Página

[illegible]

VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

PLANILHA DE NPCs

NOME:

NATUREZA:

GERAÇÃO:

CONCEITO:

COMPORTAMENTO:

CLÃ:

ATRIBUTOS

FISICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____●00000000	Carisma _____●00000000	Percepção _____●00000000
Destreza _____●00000000	Manipulação _____●00000000	Inteligência _____●00000000
Vigor _____●00000000	Aparência _____●00000000	Raciocínio _____●00000000

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Pontos por Turno: _____

VIRTUDES

Consciência/Convicção _____●00000
Autocontrole/Instinto _____●00000
Coragem _____●00000

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□

VITALIDADE

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

NOME:

NATUREZA:

GERAÇÃO:

CONCEITO:

COMPORTAMENTO:

CLÃ:

ATRIBUTOS

FISICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____●00000000	Carisma _____●00000000	Percepção _____●00000000
Destreza _____●00000000	Manipulação _____●00000000	Inteligência _____●00000000
Vigor _____●00000000	Aparência _____●00000000	Raciocínio _____●00000000

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Pontos por Turno: _____

VIRTUDES

Consciência/Convicção _____●00000
Autocontrole/Instinto _____●00000
Coragem _____●00000

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□

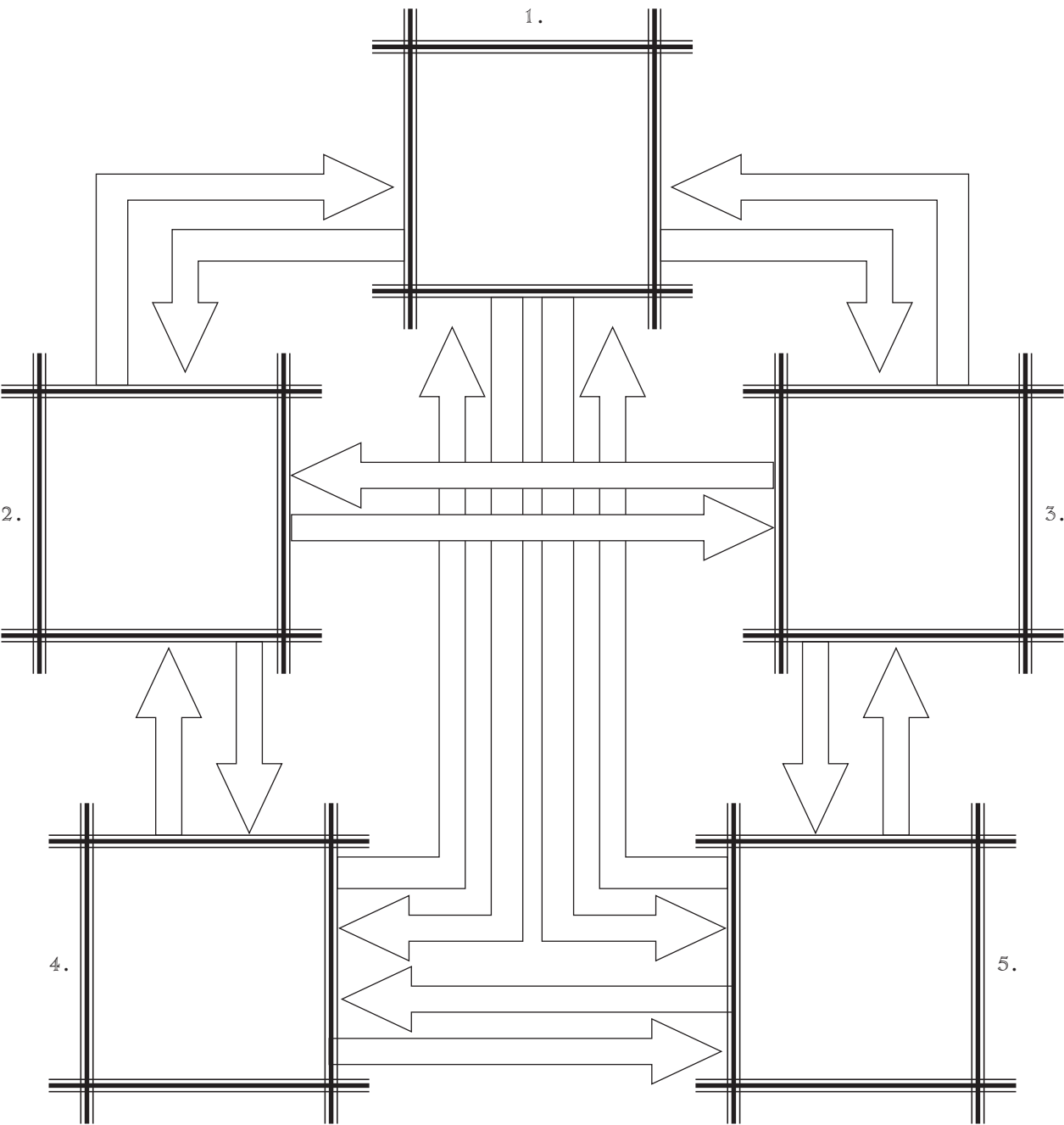
VITALIDADE

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

VAMPIRO:
A IDADE DAS TREVAS

ESQUEMA DE CIRCULO

NOME	JOGADOR	CLA
1. _____	_____	_____
2. _____	_____	_____
3. _____	_____	_____
4. _____	_____	_____
5. _____	_____	_____



VAMPIRO:

A IDADE DAS TREVAS

BESTIÁRIO

NOME:

ESPÉCIE:

MESTRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____●00000000	Carisma _____●00000000	Percepção _____●00000000
Destreza _____●00000000	Manipulação _____●00000000	Inteligência _____●00000000
Vigor _____●00000000	Aparência _____●00000000	Raciocínio _____●00000000

HABILIDADES

Prontidão _____00000000	Briga _____00000000	Intimidação _____00000000
Esportes _____00000000	Esquiva _____00000000	Furtividade _____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

VANTAGENS

VANTAGENS ESPECIAIS	ATAQUES	VITALIDADE
Potência _____●00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
===== FORÇA DE VONTADE =====	===== PONTOS DE SANGUE =====	
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Incapacitado ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Pontos por Turno: _____	Morto ☐

NOME:

ESPÉCIE:

MESTRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____●00000000	Carisma _____●00000000	Percepção _____●00000000
Destreza _____●00000000	Manipulação _____●00000000	Inteligência _____●00000000
Vigor _____●00000000	Aparência _____●00000000	Raciocínio _____●00000000

HABILIDADES

Prontidão _____00000000	Briga _____00000000	Intimidação _____00000000
Esportes _____00000000	Esquiva _____00000000	Furtividade _____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

VANTAGENS

VANTAGENS ESPECIAIS	ATAQUES	VITALIDADE
Potência _____●00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
_____00000000	_____	_____ ☐
===== FORÇA DE VONTADE =====	===== PONTOS DE SANGUE =====	
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Incapacitado ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Pontos por Turno: _____	Morto ☐

CARNICAIS

NOME:

JOGADOR:

CRÔNICA:

NATUREZA:

COMPORTAMENTO:

CONCEITO:

REGENTE:

DEVERES:

TIPO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____●00000000	Carisma _____●00000000	Percepção _____●00000000
Destreza _____●00000000	Manipulação _____●00000000	Inteligência _____●00000000
Vigor _____●00000000	Aparência _____●00000000	Raciocínio _____●00000000

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____00000000	Empatia c/ Animais _____00000000	Instrução _____00000000
Esportes _____00000000	Arqueirismo _____00000000	Sabedoria Popular _____00000000
Briga _____00000000	Artesanato _____00000000	Investigação _____00000000
Esquiva _____00000000	Etiqueta _____00000000	Direito _____00000000
Empatia _____00000000	Herborismo _____00000000	Linguística _____00000000
Expressão _____00000000	Armas Brancas _____00000000	Medicina _____00000000
Intimidação _____00000000	Música _____00000000	Ocultismo _____00000000
Crime _____00000000	Cavalgar _____00000000	Política _____00000000
Liderança _____00000000	Furtividade _____00000000	Ciência _____00000000
Lábia _____00000000	Sobrevivência _____00000000	Senescalia _____00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
Nível Máximo _____■□□□□□□□	_____00000000	Consciência/_____●00000
Potência _____●00000000	_____00000000	Convicção _____●00000
_____00000000	_____00000000	
_____00000000	_____00000000	Autocontrole/_____●00000
_____00000000	_____00000000	Instinto _____●00000
_____00000000	_____00000000	
_____00000000	_____00000000	Coragem _____●00000
_____00000000	_____00000000	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Overdose?

VITALIDADE

Escoriado	□
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

VOTO DE SANGUE

Ancião: Geração Inicial: 10º Atributos: 10/7/5 Habilidades: 20/12/8 - Disciplinas: 15 - Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 - Disciplinas: 4 Antecedentes: 5 - Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

CARNICAI

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000
_____00000000	_____00000000	_____00000000

REGENTE

NOME: _____ CLÃ: _____ GERAÇÃO: _____ IDADE: _____
DESCRIÇÃO: _____

RESISTÊNCIA AO REGENTE: _____

FAMÍLIA REVENANTE

NOME DA FAMÍLIA: _____ A FAMÍLIA SERVE AO CLÃ: _____
INFORMAÇÕES DA FAMÍLIA: _____

COMBATE

Arma/Manobra	Dif.	Dano/Tipo	Ocult.	Alcance	CdT.	Munição	Força

Armadura

Nível: _____
Penalidades em
Percepção: _____
Destreza: _____
Descrição: _____

CARNICAIS

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

INFLUENCIA

STATUS

SERVOS

OUTRO (_____)

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

MONTARIAS

OUTROS

RESIDENCIA

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

CARNICAIS

===== HISTORIA =====

[illegible]

APARENCIA

Idade:	_____	_____
Idade Aparente:	_____	_____
Nascimento:	_____	_____
Abraço:	_____	_____
Cabelos:	_____	_____
Raça:	_____	_____
Olhos:	_____	_____
Sexo:	_____	_____
Nacionalidade:	_____	_____
Altura:	_____	_____
Peso:	_____	_____

PERTURBACOES

D I O M A S

[illegible]

VAMPIRO:

IDADE DAS TREVAS

Ficha Sintética da Crônica

Nome da Crônica: _____

Narrador: _____

Local, data e horário das sessões: _____

Cenário: _____

Tema(s): _____

Ambientação: _____

Critérios de Criação de Personagens

Seita: _____

Clãs ou linhagens restritas: _____

Antecedentes restritos ou limitados: _____

Disciplinas ou linhas restritas: _____

Qualidades e defeitos permitidos: _____

Qualidades e defeitos restritos: _____

Elementos do Cenário de conhecimento geral

(locais, pessoas importantes, etc)