



LASON BRA

VACUUM
A MASCARA

LASOMBRA

VAMPIRO A MÁSCARA

Personagem: _____ Natureza: _____ Subcultura: _____
 Alcinha: _____ Comportamento: _____ Senhor: _____
 Jogador: _____ Conceito: _____ Geração: 15 ☐ 14 ☐ 13 ☐ 12 ☐ 11 ☐ 10 ☐
 9 ☐ 8 ☐ 7 ☐ 6 ☐ 5 ☐ 4 ☐

ATRIBUTOS

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ ●○○○○ ○○○○ ○	Carisma _____ ●○○○○ ○○○○	Percepção _____ ●○○○○ ○○○○
Destreza _____ ●○○○○ ○○○○ ○	Manipulação _____ ●○○○○ ○○○○	Inteligência _____ ●○○○○ ○○○○
Vigor _____ ●○○○○ ○○○○ ○	Aparência _____ ●○○○○ ○○○○	Raciocínio _____ ●○○○○ ○○○○

HABILIDADES

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão _____ ○○○○○ ○○○○	Empatia com Animais _____ ○○○○○ ○○○○	Acadêmicos _____ ○○○○○ ○○○○
Esportes _____ ○○○○○ ○○○○	Ofícios _____ ○○○○○ ○○○○	Computador _____ ○○○○○ ○○○○
Briga _____ ○○○○○ ○○○○	Condução _____ ○○○○○ ○○○○	Finanças _____ ○○○○○ ○○○○
Esquiva _____ ○○○○○ ○○○○	Etiqueta _____ ○○○○○ ○○○○	Investigação _____ ○○○○○ ○○○○
Empatia _____ ○○○○○ ○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○ ○○○○	Direito _____ ○○○○○ ○○○○
Expressão _____ ○○○○○ ○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○ ○○○○	Linguística _____ ○○○○○ ○○○○
Intimidação _____ ○○○○○ ○○○○	Performance _____ ○○○○○ ○○○○	Medicina _____ ○○○○○ ○○○○
Liderança _____ ○○○○○ ○○○○	Segurança _____ ○○○○○ ○○○○	Ocultismo _____ ○○○○○ ○○○○
Manha _____ ○○○○○ ○○○○	Furtividade _____ ○○○○○ ○○○○	Política _____ ○○○○○ ○○○○
Lábia _____ ○○○○○ ○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○ ○○○○	Ciência _____ ○○○○○ ○○○○

Habilidades Secundárias

Adivinhação _____ ○○○○○ ○○○○	Doutrina da Mão Negra _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○
Mendigar _____ ○○○○○ ○○○○	Cultura do Submundo _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○
Aliciamento _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○
Dança do Fogo _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○

VANTAGENS

Disciplinas		
Rapidez _____ ○○○○○ ○○○○	Dominação _____ ○○○○○ ○○○○	Tenebrosidade _____ ○○○○○ ○○○○
Potência _____ ○○○○○ ○○○○	Animalismo _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○
Fortitude _____ ○○○○○ ○○○○	Auspícios _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○
Presença _____ ○○○○○ ○○○○	Ofuscação _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○

Antecedentes

Influência _____ ○○○○○ ○○○○	Fama _____ ○○○○○ ○○○○	Idade _____ ○○○○○
Recursos _____ ○○○○○ ○○○○	Mentor _____ ○○○○○ ○○○○	Geração (☐ Anciã) _____ ○○○○○
Aliados _____ ○○○○○ ○○○○	Força Militar _____ ○○○○○ ○○○○	Status (☐ do Sabá) _____ ○○○○○
Contatos _____ ○○○○○ ○○○○	Rituais _____ ○○○○○ ○○○○	Identidade Alternativa _____ ○○○○○
Lacaios _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○	
Rebanho _____ ○○○○○ ○○○○	_____ ○○○○○ ○○○○	

Membro da Mão Negra ○○○○○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VIRTUDES

☐ Consciência ☐ Convicção ●○○○○○
☐ Autocontrole ☐ Instinto ●○○○○○
 Coragem _____ ●○○○○○
☐ Humanidade ☐ Trilha
 ○○○○○○ ○○○○○○
 | | | | |
 -2 -1 0 +1 +2
☐ Modificadores ☐

Trilha: _____

Força de Vontade
 ○○○○○○ ○○○○○○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PONTOS DE SANGUE

●●●●●●●●●●
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 15 | | | | | | | |
 ○○○○○○ ○○○○○○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 12 11 10 9 8 7 | | | |
 ○○○○○○ ○○○○○○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 6 | | | | | | | |
 ○○○○○○ ○○○○○○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 5 | | | | | | | |
 ○○○○○○ ○○○○○○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 4 | | | | | | | |
 15/16 1 Pts/Turno • 6 2 Pts/Turno
 8: 3 Pts/Turno • 7 4 Pts/Turno • 6: 6 Pts/Turno
 3 8 Pts/Turno • 4: 10 Pts/Turno

VITALIDADE

Escoriado _____ ☐
 Machucado _____ -1 ☐ ☐
 Ferido _____ -1 ☐ ☐
 Ferido Gravemente _____ -2 ☐ ☐
 Espancado _____ -2 ☐ ☐
 Aleijado _____ -5 ☐ ☐
 Incapacitado _____ ☐ ☐
 Torpor _____ ☐ ☐
 Morte Final _____ ☐ ☐



ESPECIALIZAÇÕES

Atributo/Habilidade Tipo

Atributo/Habilidade Tipo

CAMINHOS, TRILHAS E FEITIÇARIAS

Nome:

Nível: 00000 00000

Poderes

00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000

Rituais

00000 0000	00000 0000
00000 0000	00000 0000
00000 0000	00000 0000
00000 0000	00000 0000

Nome:

Nível: 00000 00000

Poderes

00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000

Rituais

00000 0000	00000 0000
00000 0000	00000 0000
00000 0000	00000 0000
00000 0000	00000 0000

QUALIDADES

DEFEITOS

Nome

Custo

Nome

Custo

Detalhes

Detalhes

LAÇOS DE SANGUE / VINCULO

1. Nome: Tipo: Idade: Nível:

Detalhes:

2. Nome: Tipo: Idade: Nível:

Detalhes:

3. Nome: Tipo: Idade: Nível:

Detalhes:

4. Nome: Tipo: Idade: Nível:

Detalhes:

5. Nome: Tipo: Idade: Nível:

Detalhes:

6. Nome: Tipo: Idade: Nível:

Detalhes:



PERFIL

Características

Nascimento: _____
Abraço: _____
Idade Real: _____
Idade Aparente: _____
Nacionalidade: _____
Raça: _____
Peso: _____
Altura: _____
Cor da Pele: _____
Cor do Cabelo: _____
Cor dos Olhos: _____

Fé Verdadeira

○○○○○
□□□□□

Motes e Citações

Trilha e Degeneração

Conduta Moral

(de/para)

Fraqueza do Clã

Cicatrizes e Deformidades

Linguística

1: _____ 2: _____ 5: _____ 4: _____
5: _____ 6: _____ 7: _____ 8: _____
9: _____ 10: _____ 11: _____ 12: _____
13: _____ 14: _____ 15: _____ 16: _____

Perturbações

Perturbação _____ Perturbação _____
Detalhes _____ Detalhes _____

REPUTAÇÃO E CORRELATOS

Títulos

☐ Membro de Bando → ☐ Sacerdote → ☐ Ductus → ☐ Templário/Paladino → ☐ Bispo*

☐ Arcebispo* → ☐ Priscus → ☐ Cardeal* → ☐ REGENTE

*Sempre associada a uma região específica

Prestígio de Clã

Realizações: _____

Reputação

Realizações: _____

Crimes

☐ Traição contra a seita ☐ Não atender ao chamado de um líder
☐ Demonstrar covardia ☐ Assassinar um companheiro do Saba
☐ Enganar um líder do Saba ☐ Revelar um segredo a alguém de fora da seita
☐ Ferir um vampiro de maior Status ☐ Não cumprir uma missão importante assinada por um líder
☐ Associação com vampiros da Camarilla ☐ Outro: _____

Punição

Diablerie

Vítima: _____
Detalhes: _____

Vítima: _____
Detalhes: _____

Território de Caça

Bairro: _____
Características: _____

Tipo

- ☐ Comercial
☐ Industrial
☐ Residencial
☐ Rural
☐ Militar



AUCTORIA RITAE

- | | | | | |
|--|--|--|---|---|
| ☐ O juramento | ☐ Ritos de criação | ☐ Jogos de instinto | ☐ Sermões de Caim | ☐ Caçada selvagem |
| ☐ O banho de sangue | ☐ Festivo della estinto | ☐ Monomacia | ☐ A Vaulderie | ☐ O festim de sangue |
| | ☐ Dança do fogo | ☐ Palla grande | ☐ O festim de guerra | |

ANTECEDENTES

()	Mod.	()	Mod.
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
()		()	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	
()		()	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	

Antecedente Combinado

Antecedente: _____

Pareiro: _____ Nível: _____ + Seu nível: _____ = Total: _____

Objetivo/Propósito: _____

PROPRIEDADES E REFÚGIOS

Localização: Cidade: _____ Zona: _____ Bairro: _____ Tipo: _____ Valor: _____
Especificações: _____
Proteções Sobrenaturais: _____

Localização: Cidade: _____ Zona: _____ Bairro: _____ Tipo: _____ Valor: _____
Especificações: _____
Proteções Sobrenaturais: _____

FONTES DE PODER

Fonte: _____ ☐ Internacional ☐ Nacional ☐ Local

Detalhes: _____

Fonte: _____ ☐ Internacional ☐ Nacional ☐ Local

Detalhes: _____

PERTENCES

Equipamentos Possuídos

Objetos para Rituais

Equipamentos Carregados

Artefatos Místicos

Veículos



COMBATE

Armas de Fogo

Nome	Dano	Tipo de Dano	Dif.	Cad.	Dist.	Carga	Peso	Ocult.

Armas Brancas

Nome	Dano	Tipo de Dano	Dif.	Ocult.

Armadura

Nível	Peso	Ocult.

Outras Características de Combate

DISCIPLINAS AVANÇADAS

Disciplina: _____ Nível: _____
Nome: _____
Experiência: _____ Livro: _____

Disciplina: _____ Nível: _____
Nome: _____
Experiência: _____ Livro: _____

Disciplina: _____ Nível: _____
Nome: _____
Experiência: _____ Livro: _____

Disciplina: _____ Nível: _____
Nome: _____
Experiência: _____ Livro: _____

Disciplina Avançada Criada

Nome: _____ Disciplina: _____ Nível: _____ Experiência: _____
Definição: _____

Sistema: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

Nome: _____
Disciplina 1: _____ Nível: _____
Disciplina 2: _____ Nível: _____
Experiência: _____ Livro: _____

Nome: _____
Disciplina 1: _____ Nível: _____
Disciplina 2: _____ Nível: _____
Experiência: _____ Livro: _____

Combinação de Disciplina Criada

Nome: _____ Experiência: _____
Disciplina 1: _____ Nível: _____ Disciplina 2: _____ Nível: _____

Definição: _____

Sistema: _____



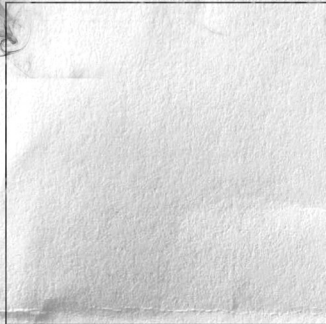
ESQUEMA DE BANDO

☐ Mão Negra ☐ Kamut ☐ Fixo ☐ Nômade Função principal _____

Práticas Especiais da Seita

Teste de verificação: _____ Sinais e marcas específicos: _____

Símbolo: _____ Cor púrpura (local): _____



1) Nome

Clã

Jogador

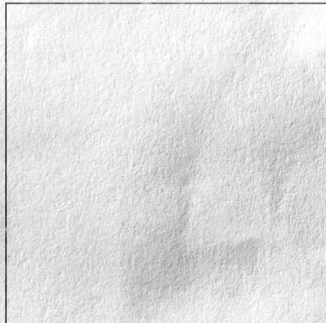
Vinculum

OOOOO OOOOO

Opinião sobre os outros

1 → 2: _____ 1 → 4: _____

1 → 3: _____ 1 → 5: _____



2) Nome

Clã

Jogador

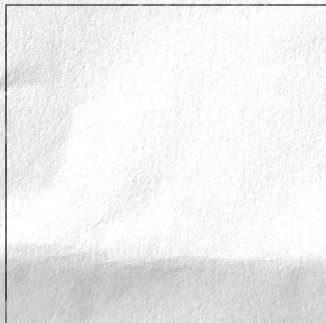
Vinculum

OOOOO OOOOO

Opinião sobre os outros

2 → 1: _____ 2 → 4: _____

2 → 3: _____ 2 → 5: _____



3) Nome

Clã

Jogador

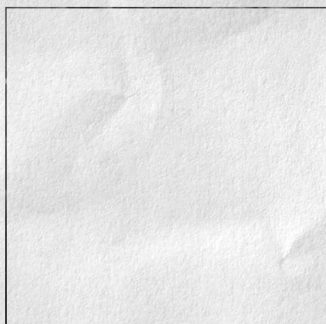
Vinculum

OOOOO OOOOO

Opinião sobre os outros

3 → 1: _____ 3 → 4: _____

3 → 2: _____ 3 → 5: _____



4) Nome

Clã

Jogador

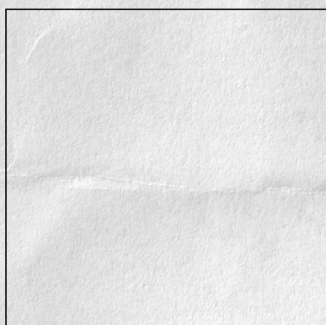
Vinculum

OOOOO OOOOO

Opinião sobre os outros

4 → 1: _____ 4 → 3: _____

4 → 2: _____ 4 → 5: _____



5) Nome

Clã

Jogador

Vinculum

OOOOO OOOOO

Opinião sobre os outros

5 → 1: _____ 5 → 3: _____

5 → 2: _____ 5 → 4: _____



EXPERIÊNCIA

00000 5	00000 10	00000 15	00000 20	00000 25	00000 30	00000 35	00000 40	00000 45	00000 50
00000 55	00000 60	00000 65	00000 70	00000 75	00000 80	00000 85	00000 90	00000 95	00000 100
00000 105	00000 110	00000 115	00000 120	00000 125	00000 130	00000 135	00000 140	00000 145	00000 150
00000 155	00000 160	00000 165	00000 170	00000 175	00000 180	00000 185	00000 190	00000 195	00000 200

Local Gasto

Característica	Total Gasto	Característica	Total Gasto

LEGENDAS

PROPRIEDADES e REFÚGIOS: Casa- CS · Apartamento- AP · Caverna- CV · Esgoto- ES · Não Especificado- NE

LAÇOS DE SANGUE: Laço de sangue- mortal: LM · Laço de sangue- animal: LA · Laço de sangue- vampiro- LV · Lacaio- LC
Rebanho- RB · Outro- OT

OCULTABILIDADE: 01- Bolso, Coldre · 02- Jaqueta · 03- Mala, Sobretudo · 04- Impermeável · 05- Não ocultável

TIPO DE DANO: 01- Não-lethal · 02- Contundente · 03- Lethal · 04- Lethal + Agravado

CADÊNCIA: 01- Disparo Único · 02- Semiauto · 03- Rajada · 04- Automático

ABREVIACÕES: F- Força · D- Destreza · AB- Armas Brancas · E- Esportes

FONTES DE PODER: Governamental · Mercado Financeiro · Sindicatos · Escolas · Organizações Políticas · Organizações Religiosas · Hospitais
Crime Organizado · Área Militar · Criaturas Sobrenaturais

REVERÊNCIAS: · Membro De Bando (Nenhum) · Sacerdote (Padre (Madre), Mestre(a), Pastor) · Ductus (Senhor(a), Sargento, Chefe)

Templário/paladino (Senhor(a)) · Bispo* (Diácono, Padre (Madre) Supremo(a)) · Arcebispo* (Arcebispo, Padre (Madre) Superior(a))

Priscus (Grande Mestre(a), Monsenhor) · Cardeal* (Senhor(a) Supremo(a)) · Regente (Nenhum)

PERSONAGEM



PRELÚDIO

Lined area for writing the prelude.

Conceito

Lined area for writing the concept.

Dicas de Interpretação

Lined area for writing interpretation tips.