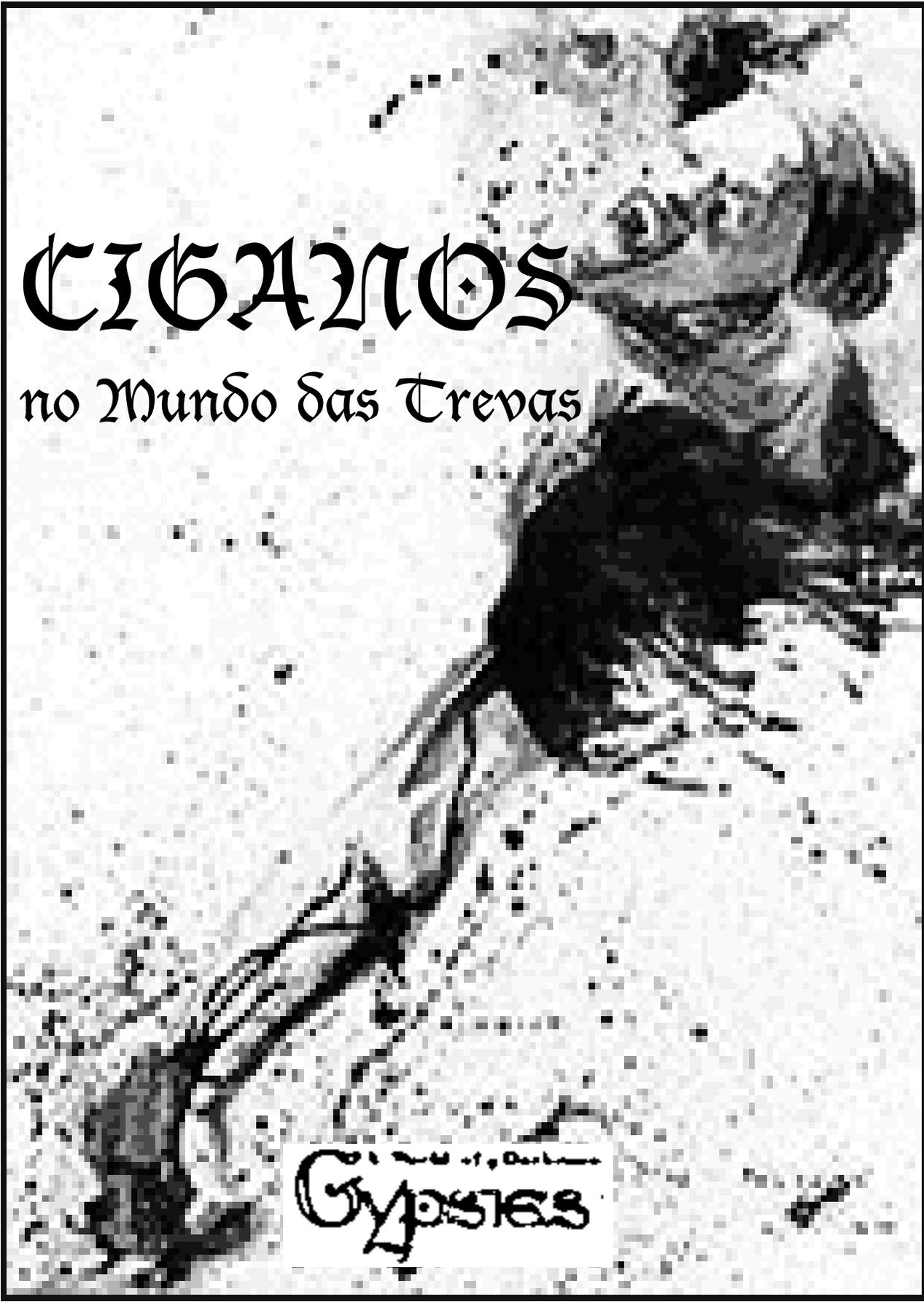




CIGANOS

no Mundo das Trevas



Of the World of Darkness
Gypsies

Ciganos para o World of Darkness

Abaixo você terá acesso a um artigo oficial sobre os Ciganos no Mundo das Trevas. Este artigo foi retirado do livro WoD: Gypsies, no qual você poderá encontrar muito mais detalhes da sociedade cigana.

1 = Criação de Personagem

1.1 - Nomes Ciganos

EUROPA

Masculinos: Coron, Dimitri, Jorsca, Lazaros, Patreko, Franjoko, Kostos, Niglo, Jan, Zlato

Femininos: Baltazar, Dosa, Katina, Makri, Mena, Mirella, Napolina, Richenda, Vana, Zita

Ásia e África

Masculinos: Alifi, Nasreddinm Jabal, Perun, Shuri, Sinfi

Femininos: Ayashah, Dalifi, Fatma, Moadel, Najma, Persa, Rena

América

Masculinos: Alexander, Ephraim, Jan, Pepe, Petra, Kiril, Sam, Silvanus

Femininos: Alya, Ellen, Homi, Kata, Maria, Milena, Persa, Lerli, Starlina

1.2 - Conceito do Personagem

A primeira coisa a decidir quando se cria um personagem é o que o personagem vai ser. Se você ainda não fez isso, você deve determinar se o seu personagem é humano, um lobisomem ou um vampiro. Isso pode depender da crônica que o Storyteller está fazendo.

Quando se está criando um Rom, você deve determinar de que família ele é. Existem muitas famílias ciganas, e tribos feitas de famílias extensas, em quase todos os cantos do mundo. Seu personagem provavelmente deverá ser de algumas das famílias mencionadas ou em algum momento terá se unido a uma delas. Os ciganos destas famílias sabem mais do que muitos outros sobre os acontecimentos sobrenaturais do World of Darkness.

Se o seu personagem é um vampiro ou um lobisomem, você já saberá a qual família o seu personagem pertence (Ravnos para um vampiro, Lupinos para os lobisomens). No entanto, você ainda deverá decidir em qual família o seu personagem nas-

ceu, pois isso irá ajudar a definir as habilidades, os poderes e a identidade do seu personagem.

Decida se você deseja que o seu personagem seja Europeu, Americano, Indiano, etc. A família do personagem viajava de um lugar para o outro em caravanas, Harleys e Jeeps, ou eles estavam contentes em ficar em uma área determinada? O quanto conectados com o resto da sociedade cigana eles eram? Como o personagem gastava seu tempo quando era jovem?

Uma das maneiras de determinar a personalidade de seu personagem é escolher a natureza e o comportamento. O comportamento é a superfície da personalidade do seu personagem. Ela pode mudar de tempos em tempos e de situação em situação, pois o Comportamento é a máscara de seu personagem para o mundo. Os Rom são particularmente propensos a alterar seu comportamento conforme o momento.

A Natureza de seu personagem é o guia de sua personalidade. Ele descreve as principais crenças interiores e a filosofia de vida do personagem.



WoD: Gypses

1.3 - Elementos

Quando um Romani recém nascido entra no mundo, sua mãe normalmente consulta um sábio ou um místico para determinar um papel particular para a criança na família. Estas "leituras de nascimento" somente dá um resultado positivo somente em uma de cada duas ou três leituras, mas se a criança é reclamada por um dos cinco elementos (terra, ar, fogo, água ou espírito), é certo que ela será treinada nas habilidades que os Romani acharem compatíveis.

Quando um místico realiza uma leitura de nascimento, ele leva a criança para o ar livre na primeira lua nova da vida da criança.

Tradicionalmente, o místico então coloca a criança em frente a um fogo baixo. Próximo ao fogo fica colocado um cantil com água fresca, uma almofada feita de penas, um pedaço de uma pedra negra como o ônix ou a hematite, e um espelho negro.

Os cinco elementos representam o fogo, a água, o ar, a terra e o espírito, estes são os elementos que os ciganos acreditam serem a essência para a vida. Enquanto os pais da criança observam, o sábio usa seu método particular de invocar a Visão, seja ele cartas de Tarot, cantos, leitura do fogo, etc. Quando o sábio atingir o tempo certo, um dos elementos se manifestará e reclamará a criança. Tais manifestações variam em sua intensidade, mas são inconfundíveis para qualquer um que esteja vendo. Por exemplo, se uma criança é reclamada pelo elemento do fogo, uma pequena faísca pode saltar da fogueira e atingir o pé da criança, deixando uma marca pequena mas permanente. Se o elemento do espírito reclama a criança, os olhos da criança podem repentinamente ficarem cinzas quando a criança olha para o espelho. Não importando qual elemento reclame a criança, ele deixará uma marca nela.

Todos os Rom com um Elemento ganham um ponto em Afinidade do Sangue, além de qualquer outra afinidade que ele normalmente ganhe na criação do personagem. Um elemento somente pode

ser escolhido durante a criação do personagem. Ele custa sete pontos de bônus, e um personagem nunca pode ser reclamado por mais de um elemento.

Os cinco elementos e os seus significados são explicados abaixo:

Terra: Os Romani tocados por este elemento são normalmente o sustento da família. Muitas vezes tecelões, carpinteiros e hoje em dia hackers, estes personagens são especialmente habilidosos na manipulação de aparelhos e trabalhos físicos. Romani tocados pela terra, conhecidos como Dhartime, podem escolher uma das seguintes Afinidades do Sangue: Instinto ou a magia cigana na forma Draba.

A qualquer hora, um Dhartime pode também gastar dois pontos de vontade para curar ou arrumar um nível de dano. Esta habilidade de cura se aplica tanto para seres vivos como para máquinas, e reflete a habilidade aumentada do cigano de manipular coisas físicas. Requer um turno.

Ar: Estes são os Rom que mais facilmente andam entre os gaje. Tais Rom se movem sem esforço pelas cidades dos gaje, entrando furtivamente com nada e saindo com mais coisas dos gaje do que se pode carregar. Tais ciganos normalmente são ladrões, contrabandistas e saltimbancos, confiando em seu raciocínio e habilidades em tirar o que os outros conseguiram. Ciganos tocados pelo ar, conhecidos como Jhanaki, podem escolher uma das seguintes Afinidades do Sangue: Sorte ou Verdade dos Rom.

Os Jhanaki podem decidir gastar dois pontos de Vontade para tirar qualquer outro sucesso do oponente (vivo ou mecânico).

Este poder reflete a habilidade do Jhanaki de escapar mesmo das piores situações intacto.

Fogo: Estes Rom são sempre guerreiros habilidosos. Através dos tempos aqueles Rom tocados pelo fogo lutaram para manter as tradições de seu povo vivas. Rom marcados pelo fogo, conhecidos como

Kuyan, sempre recebem uma Afinidade conhecida como Dança das Facas.

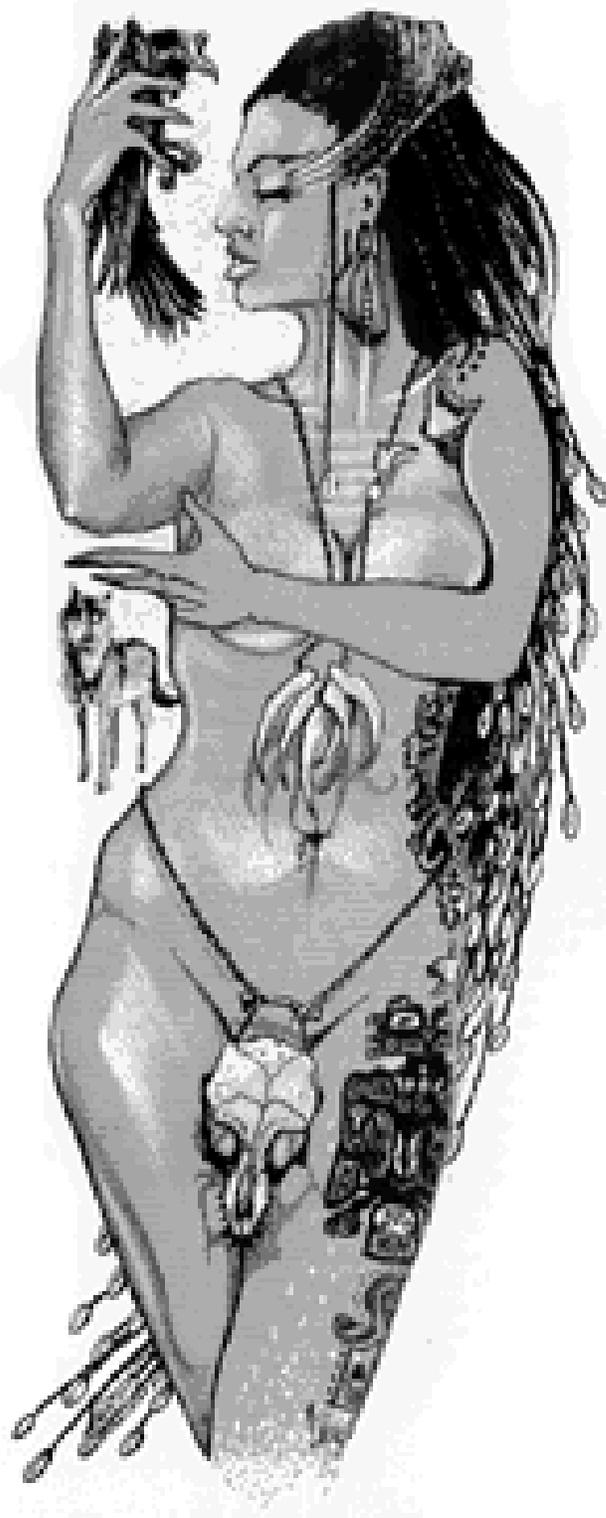
Em qualquer momento um Kuyan pode decidir gastar dois pontos de Vontade para ignorar dois níveis de ferimento. O efeito dura uma cena.

Água: Estes Rom são conhecidos por suas capacidades tanto com as palavras e com o corpo. Artistas por natureza, os mais habilidosos contadores de estórias e os mais graciosos acrobatas são normalmente reclamados por este elemento. Os Rom tocados pela água são conhecidos como Jastima. Um Jastima pode escolher uma das seguintes Afinidades: Verdade dos Rom ou Zapaderin.

Os Jastima podem decidir gastar dois pontos de Vontade para diminuir a Vontade efetiva de qualquer gaje olhando ou escutando o Jastima em um ponto. Esta diminuição serve para efeitos gerais, e se aplica para todos os testes do gaje. A Vontade do gaje é afetada por uma cena.

Espírito: Tais ciganos são os mais raros entre os reclamados. Estes Rom são conhecidos por sua grande memória, e o Sangue sempre parece correr forte entre tais pessoas. Abençoados pelo menos uma pequena quantidade de magia, estes ciganos possuem uma impressionante compreensão da natureza humana e das verdadeiras consequências das ações das pessoas. Muitos destes Rom se tornam os sábios da família, enquanto outros se tornam os historiadores, guardando tremendas quantidades de conhecimento em suas memórias. Os Rom tocados pelo espírito são chamados Satarma. Os Satarma podem escolher qualquer uma das Afinidades especiais dos quatro tipos de Mágica Romani.

Satarma podem gastar dois pontos de vontade para temporariamente aumentar sua habilidade em qualquer tipo de magia em um ponto. Este aumento dura uma cena, e ele pode até mesmo permitir que o Satarma aumente além de seu nível de Pureza do Sangue. Apesar de esse efeito não ser cumulativo, o Satarma pode gastar outros dois pontos para aumentar uma outra habilidade qualquer durante a mesma cena.



2 = Habilidades

2.1 - Novas Perícias

Bujo: Você aprendeu a verdadeira arte de enganar. O Bujo envolve convencer uma pessoa a dar todo o seu dinheiro para que você possa ajudá-la a "limpar a sua alma" ou para "remover a má sorte". É a marca de um verdadeiro artista ser capaz de fazer um Bujo bem sucedido. Esta Perícia envolve estabelecer algum tipo de negócio de leitura da sorte e então enganar os clientes para que eles liberem grandes quantidades de dinheiro para o seu personagem. Uma falha crítica indica que o personagem foi descoberto.

- Novato: Pode conseguir uns trocados para o ônibus.
- Praticante: Vendedor da Televisão
- Competente: Velhinhas estão loucas para dar seu dinheiro para você.
- Experiente: Televangelistas dão o dinheiro deles para você.
- Mestre: Poderia convencer um Médico formado que a cura do câncer envolve dar para você todos os bens dele.

Diversão: Você aprendeu a arte de dirigir a atenção dos outros para onde você quer. Algumas vezes todos os olhares são voltados para você somente por um gesto seu, enquanto que outras vezes você pode fazer as pessoas olharem para qualquer outro lugar. Você descobre que quando você controla a atenção de todos ao seu redor, todo o tipo de oportunidade se apresenta para você e para seus companheiros. Esta Perícia capacita um personagem a dirigir a atenção de todos ao redor dele. O nível de Diversão do personagem deve ser adicionado a qualquer teste de manipulação feito para distrair os outros.

- Novato: Olhem! É o Godzilla!
- Praticante: Pode se mover por multidões sem ser percebido.
- Competente: Proficiente no jogo dos três copinhos com a bolinha.

•••• Experiente: Pode manipular a atenção de multidões inteiras.

••••• Mestre: As pessoas vêem o que você quer que elas vejam.

Beber: Você aprendeu, através de muita experiência, como manter a sobriedade. Você agora é capaz de beber grandes quantidades de álcool sem perder muito de suas capacidades. Isso vem a calhar em diversas situações, desde conseguir informações sobre uma gangue de motoqueiros local até embebedar seu atual amigo gaje para então levar dele aquele dinheiro que você tem certeza que ele ia emprestar a você... Personagens com esta Perícia são capazes de beber grandes quantidades de álcool sem ficarem bêbados. O nível de Beber do Personagem deve ser adicionado aos testes de vigor envolvendo o consumo de álcool.

- Novato: Você pode beber sem problemas uma garrafa de vinho.
- Praticante: Freqüentador de bares.
- Competente: Frat house champ
- Experiente: Norm!!!
- Mestre: Pode beber mais do que um peixe.

Leitura da Sorte: Quando chega a hora de olhar para bolas de cristal e virar seus olhos para trás em sua cabeça, você sabe fazer bem as coisas. Os gaje engolem esta estórias, mesmo que isso não tenha nada a ver com a magia real ou com a Visão. Mas é uma boa maneira de se adquirir informações ou dinheiro, e qualquer um que caia nestes truques merece uma lição! Esta Perícia é simplesmente a habilidade de convencer os outros que seu personagem vê o futuro, lê mãos, etc. Personagens com esta Perícia podem montar negócios de leitura da sorte e fazer algum dinheiro com isso.

- Novato: Você se vira com um baralho de Tarot.
- Praticante: Você olha convincentemente para a bola de cristal e fala sobre o "estranho alto e moreno" que irá aparecer.
- Competente: Você conhece a maioria dos sis-

WoD: Gypsies

temas de leitura da sorte e sabe como lidar com a maioria deles.

••• Experiente: Você é capaz de usar muitos sistemas diferentes de leitura da sorte, e tem prática em dizer às pessoas o que elas desejam ouvir.

•••• Mestre: Você poderia convencer um desmascarador de adivinhos famoso que você é realmente um adivinho.

Contar Estórias: Você é capaz de tecer a teia da linguagem que pode manter a platéia atenta por horas seguidas. Você gastou muitas noites já contando suas estórias e as sagas de outros da sua raça para outros ciganos e até mesmo para os gaje. Personagem com esta habilidade são capazes de contar interessantes e divertidos contos. Esta Perícia é muito apreciada entre os Rom, e qualquer cigano que possa contar uma boa estória certamente se encontrará servido de comida e um lugar confortável para dormir.

• Novato: Pode contar uma piada curta

•• Praticante: Sabe como contar uma estória.

••• Competente: Você é convidado para muitas festas.

•••• Experiente: Pode manter uma platéia acordada por toda uma noite.

•••• Mestre: Qualificado para mestrar Vampire.

2.2 - Novos Conhecimentos

Cultura Romani: Você é conhecedor da história de da cultura de seu povo, os Rom. Você escutou com cuidado todos os antigos contos, e pode contar a história e as lendas de seu povo. Este conhecimento reflete o que o personagem sabe sobre a posição dos ciganos no mundo, das Sementes do Conhecimento, e seu papel como coringas na Convergência que se aproxima. Quanto mais alto o nível do personagem, maior o seu conhecimento sobre tais segredos.

• Novato: Você escutou algumas das estórias da vovó.

•• Praticante: Você sabe a história mundana dos Rom.

••• Competente: Já escutou sobre as Sementes e sobre Daenna.

•••• Experiente: Sabe o verdadeiro poder do Sangue dos Rom.

••••• Mestre: Já ouviu todos os contos e entende o papel dos Rom na história.

Pontos De Bônus

Pureza do Sangue: 5

Afinidades do Sangue: 3

Elementos: 7

Habilidades: 2

Atributos: 5

Virtudes: 2

Vontade: 1

Humanidade: 1

Antecedentes: 1

WoD: Gypsies

3 = Vantagens

3.1 - Novos Antecedentes

Talismãs: Você possui um ou mais talismãs mágicos, preciosas peças de draba criadas por um drabarne habilidoso. Existe uma grande variedade de draba entre os ciganos. Drabas são muito apreciados pelos ciganos por seus poderes variados e porque são somente utilizáveis por aqueles do Sangue. Quanto maior o seu nível neste antecedente, mais valiosos são os seus drabas.

- Você possui talismãs que valem um nível de draba.
- Seus talismãs valem dois níveis de draba.
- Você possui talismãs que valem três níveis de draba.
- Você possui talismãs que valem quatro níveis de draba.
- Seus talismãs valem cinco níveis de draba.

3.2 - Virtudes

Ciganos humanos possuem nove pontos para gastar em virtudes (Coragem, Autocontrole e Consciência). Personagens ciganos possuem mais pontos para gastar em Virtudes do que muitos mortais, devido à conexão dos ciganos com a força universal que corre em suas veias.

3.3 - Pureza do Sangue

Todos os ciganos começam com um ponto de Pureza do Sangue. Pontos adicionais de Pureza podem ser ganhos somente através do gasto de Pontos de Bônus. A Pureza do sangue reflete a conexão que um cigano tem ao sangue de Daenna correndo em suas veias. Apesar de um cigano "puro sangue" ser mais propenso a ter um nível maior de pureza, é inteiramente possível que um cigano com somente um dos pais com linhagem cigana parcial tenha um nível alto. Isso é possível porque tal ci-

gano "marginal" pode ter uma conexão mais intensa com a mágica de seu sangue do que um puro. No entanto, é muito raro que ciganos com menos de um quarto de "sangue puro" ter uma Pureza de Sangue maior do que dois.

É o sangue que faz dos ciganos Rom. A Pureza do Sangue é valorizada por todos os ciganos; mas o seu efeito mais importante é sobre as habilidades mágicas e As Afinidades do Sangue de muitos Rom. Mesmo ciganos sem poderes mágicos valorizam a Pureza do Sangue muito, pois seu número de Pureza do Sangue é adicionado a todos os testes quando se usa qualquer Afinidade do Sangue. Seu sangue ao grupo de Rom poder. Os ciganos são às vezes capazes de ajudar seus iguais através do poder do sangue.

A Pureza do Sangue também limita o número de Afinidades do Sangue que um cigano pode possuir. Um cigano pode somente ter um número de Afinidades igual ao seu nível de Pureza.

O único problema de ter um nível alto de pureza do Sangue é que os gaje se sentem desconfortáveis perto de Rom verdadeiramente poderosos. Quanto mais forte o sangue que corre nas veias do cigano, maior a aversão dos gaje.

- Você é qualificado como um verdadeiro membro dos Rom... pelo menos. Seu primeiro teste social envolvendo um gaje possui uma dificuldade extra de + 1. Você pode ter uma Afinidade do Sangue.
- Você provavelmente possui pelo menos um Puro-sangue avô Romani, e você está ciente do poder que corre nas suas veias. Você pode ter duas Afinidades do Sangue.
- O Sangue corre forte nas suas veias. Seu primeiro teste social com um gaje possui uma dificuldade aumentada em + 2. A dificuldade de todos os testes sociais envolvendo ciganos é reduzida em 1. Você pode ter três Afinidades.
- Você pode sentir o sangue correr em suas veias, e você aprendeu como canalizar este poder com grande facilidade. Você pode ter quatro Afinidades do Sangue.

••••• Você está como que em sintonia com as harmonias do Sangue como a própria Daenna. Todos os testes iniciais de interações sociais envolvendo gaje são feitos com dificuldade + 3 e testes futuros

são feitos com + 1. Todas as interações sociais envolvendo Romani recebem -2 ao nível de dificuldade (mínimo 3). Você pode ter até cinco Afinidades.

3 = Afinidades do Sangue

As habilidades abaixo podem somente ser usadas pelos Rom, pois elas necessitam da verdadeira magia que corre dentro do sangue cigano. Os Rom não consideram tais poderes como sendo magia verdadeira, pensando neles como simples dádivas do seu sangue. Quando usam estes talentos especiais, um cigano testa Pureza do Sangue + (Nível do talento) para determinar os sucessos. Durante a criação do personagem os ciganos recebem 3 pontos para gastar em Afinidades do Sangue.

Dança das Facas

Você mestrou a antiga arte Romani de lutar pela alma. Como você move seu corpo no ritmo de seu Sangue, suas facas se tornam uma extensão de seu corpo, e assim como do seu Sangue. Quando realiza a dança, você se move a velocidades muito além de suas capacidades normais, e o seu corpo e suas facas se combinam em um conjunto letal de movimentos.

Esta habilidade combina a beleza da dança com a violência do combate. Ciganos com essa habilidade usam o poder de seu sangue para entrar em um estado semelhante ao do transe, no qual eles se tornam máquinas de combate extremamente eficientes. O dançarino pode tanto usar suas facas e seus pés em um combate corpo-a-corpo, como também pode lançar suas facas em um oponente distante. O nível do personagem nesta Afinidade indica quantos ataques podem ser feitos em um turno.

Devido à tremenda dificuldade da Dança das Facas, o nível do personagem nesta perícia nunca pode ultrapassar a Pureza do Sangue.

Instinto

Você sempre parece saber quando olhar para os seus calcanhares e quando não tomar um atalho pelo bosque escuro. Quando você tem uma impressão ruim sobre alguém, isso realmente significa algo, e de vez em quando você percebe coisas que não parecem importantes naquele momento, mas que acabam sendo cruciais. Este talento é conhecido como "sexto sentido". Personagens com esta Afinidade adicionam seu nível de Instinto para qualquer teste envolvendo a segurança pessoal do personagem. O Storyteller pode até mesmo desejar testar o Instinto do personagem em situações onde um grande perigo existe mas o personagem não possui um meio normal de percebê-lo. Em tais casos deve ser testado Instinto + Percepção (dificuldade 8). Se o teste tem sucesso, o personagem deve ter um mal pressentimento sobre a situação. Se o teste tem uma falha crítica, o Storyteller deve dar ao jogador alguma informação enganosa.

- Você geralmente está de guarda-chuva quando chove.
- Você nunca é surpreendido em uma luta.
- Você tem um bom olho.
- Você nunca atende o telefone quando um cobrador liga.
- Predadores da selva poderiam aprender com você.

Sorte

Mesmo desde pequeno você era capaz de sair mesmo das maiores enrascadas. Parecia que quando você realmente precisava, os dados rolavam ao seu favor, o homem olhava para a outra direção, ou ela acreditava em sua desculpa de um pneu fura-

do. Este talento capacita o personagem a adicionar um dado extra ou dois para uma parada de dados quando as coisas ficarem realmente ruins. No entanto, cada dado de Sorte pode ser usado somente uma vez por estória.

- Você encontra moedas nas calçadas.
- Você sempre consegue encontrar uma vaga no estacionamento.
- Você teria sido expulso do Titanic antes que ele zarpasse.
- Você foi expulso de muitos cassinos.
- Comparado com você, James Bond era um pé-frio.

Magia

Existem três diferentes tipos de habilidades mágicas peculiares para os Rom. Cada uma delas é uma perícia única, apesar de alguns magos poderosos possuírem mais de uma dádiva a sua disposição. Nenhum cigano pode adquirir qualquer habilidade mágica em um nível maior do que sua Pureza do Sangue. Os quatro tipos de mágicas são estes:

Olho Maligno: Esta habilidade permite ao cigano lançar ou retirar maldições sobre vítimas de sua escolha.

A Visão: Ciganos com Visão podem ganhar vistas tanto do passado recente quanto de possibilidades do Futuro.

Mediunidade: A habilidade de contatar o mundo dos espíritos.

Dreba: A habilidade de criar objetos mágicos como amuletos e poções.

Verdade dos Rom

Você é uma pessoa extremamente sincera. Você sempre fala a verdade não importando com quem você esteja falando $\frac{3}{4}$ mesmo que seja um gaje. Você parece ser capaz de convencer até você mesmo sobre a real verdade de qualquer situação.

Esta habilidade capacita o Rom a mentir com confiabilidade. Em outras palavras, o personagem é um mentiroso tão bom que até mesmo ele próprio acredita em suas mentiras. Isso não é dizer que o personagem não percebe o que realmente acontece, mas que ele coloca a informação tão profundamente em sua mente que, quando necessária, mesmo ele

não se lembrará dela. Isso capacita o personagem a enganar qualquer tipo de detetor de mentiras, talento de Empatia, ou soro da verdade. Sempre que o personagem tenta mentir, cada ponto de seu talento subtrai um sucesso do teste do alvo. Logo se um personagem possui dois pontos de Verdade dos Rom, alguém usando um detetor de mentiras precisa de pelo menos três sucessos para detectar qualquer mentira.

- Pode se sair bem em simples situações do tipo "sim e não".
- Pode fingir estar doente de maneira convincente.
- Pode passar por um interrogatório da polícia.
- Capaz de passar por um teste detetor de mentiras com facilidade.
- Até mesmo sua mãe acredita que o cachorro comeu o seu dever de casa.

Zapaderin

Você aprendeu os movimentos rítmicos, intrincados e os gestos fluentes da dança conhecida como Zapaderin. Quando você realiza esta dança, todos aqueles que não são do sangue caem no feitiço de sua graça, o transe do ritmo. Um personagem com esta perícia é capaz de fazer qualquer um que não seja de sangue cigano ficar hipnotizado. Diferentemente do hipnotismo comum, esta habilidade não necessita de um alvo voluntário. No entanto, os observadores não são totalmente incapazes de reagir. Se um personagem pode realizar esta dança por pelo menos dez minutos, ela faz qualquer um que olhe para ela entrar em um estado onde essa pessoa fica mais propensa a aceitar conselhos. A Vontade efetiva de todos observando a dança cai um ponto para cada sucesso que o personagem obtiver em um teste de Aparência + Zapaderin (dificuldade 6). Isso dura por quanto tempo o personagem continuar dançando.

- Pode realizar a dança quase sem erros.
- As pessoas adoram ver você se mover.
- Você causa inveja em dançarinas do ventre.
- Quando você dança, todos os olhos são postos em você.
- Salomé, coma seu próprio coração.

World of Darkness Gypsies

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza:

Comportamento:

Família:

Elemento:

Sexo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ ●○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○
Vigor _____ ●○○○○○

Sociais

Carisma _____ ●○○○○○
Manipulação _____ ●○○○○○
Aparência _____ ●○○○○○

Mentais

Percepção _____ ●○○○○○
Inteligência _____ ●○○○○○
Raciocínio _____ ●○○○○○

Habilidades

Talentos

Atuação _____ ○○○○○○
Prontidão _____ ○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○○
Empatia _____ ○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○

Perícias

Empatia c/ Animais _____ ○○○○○○
Condução _____ ○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○○
Música _____ ○○○○○○
Reparos _____ ○○○○○○
Segurança _____ ○○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia _____ ○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○
Investigação _____ ○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○
Linguística _____ ○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○
Política _____ ○○○○○○
Ciências _____ ○○○○○○

Vantagens

Afinidades do Sangue

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Antecedentes

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●○○○○○
Auto-Controle _____ ●○○○○○
Coragem _____ ●○○○○○

← Outras Características →

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

← Humanidade →

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

← Força de Vontade →

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← Vitalidade →

Escoriado
Machucado -1
Ferido -1
Ferido Gravemente -2
Espancado -2
Aleijado -5
Incapacitado

← Combate →

Arma	Dif.	Dano

← Pureza do Sangue →

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← Experiência →