

HOUSE RULES



INFORMAÇÕES E REGRAS GERAIS

Sobre o OWBN e a Soberania de Crônica

O elemento-chave do OWBN é que cada crônica é uma entidade soberana dentro da organização. Esta soberania concede a crônica certos direitos, nomeadamente a criação de regras da casa, a capacidade de proibir jogadores, personagens ou itens e o direito da crônica deixar o OWBN conforme sua vontade. Esta soberania é limitada na medida em que a crônica não pode ter regras da casa mais permissivas que o "OWBN Bylaws" e que os "biding packets"; a crônica não pode proibir informações in-character válidas de entrarem em sua crônica; a crônica não pode ignorar completamente a história ou trama proveniente de outras crônicas e a crônica não pode reverter (dar "redline") no que aconteceu em outras crônicas.

Gostaríamos de agradecer às House Rules de Curitiba, São José dos Campos e Jerusalém, inestimáveis fontes de inspiração para este documento.

A crônica seguirá prioritariamente as regras contidas no livro [Laws of The Night: Revised](#), além de outros recursos incluindo os Packets do OWBN e vários livros da Terceira Edição do WOD da White Wolf.

Todas as regras de Raridade e Unicidade seguem as normas definidas pela organização OWBN, em seu Character ByLaws

Links Úteis

OWBN ByLaws: <http://owbn.net/one-world-night-charter>

Character ByLaws: <http://owbn.net/bylaws/character>

Apoio na criação do personagem: http://mistsofmemory.net/wiki/doku.php?id=vtm:kindred_creation

Criação e manutenção da ficha de personagem: <http://www.puppetprince.com>

Camarilla Wiki: <http://camarilla.owbn.net/>

Críticas e Sugestões: fortalezabynight@googlegroups.com

Escrito por:
v1.0 (202009) - Cassiano Oliveira

A REGRA DE OURO

Os narradores podem mudar quaisquer das regras abaixo a qualquer momento que sentirem que isso é necessário para o melhor interesse do jogo, levando em conta a justiça, o balanço e a narrativa do jogo.

SEMPRE POR ESCRITO

A Diretoria não vai aceitar declarações verbais como prova de nenhuma maneira ou forma. Promessas verbais de jogadores e ou ST's não serão incentivadas, já que somos humanos e as pessoas esquecem. Conversas sobre coisas acontecendo no jogo não são e nem serão consideradas promessas ou um contrato entre o jogador e a narração. O mesmo vale para Coords e Subcoords presentes nos jogos. A menos que algo tenha sido escrito e enviado por email e aprovado por escrito pelos ST's, esse algo não existe.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Todos os personagens começam com a pontuação básica e 60 pontos de bônus.

Atributos

Nenhum vampiro pode apostar ou declarar em uma ação mais traits do que o dobro de atributos permitidos pela sua geração.

Habilidades

Qualquer Lore (Cultura/Conhecimento) deve ser submetido previamente à aprovação do narrador. Se o personagem não tem o Lore adequado, ele não pode falar do assunto.

O primeiro ponto em Lore da Seita, Lore do Clã e Linguística são ganhos gratuitamente na criação do personagem.

Alguns Lores podem ser aprendidos até o primeiro nível sem um professor. Para além do primeiro nível, os personagens devem procurar professores que possam instruí-lo.

Habilidade Linguística

Cada nível de Linguística corresponde a um determinado número de línguas que são dominadas pelo personagem, como segue:

- Sem Linguística: 1 língua (comum à crônica – Português, no caso)
- Linguística x1: 2 línguas
- Linguística x2: 4 línguas
- Linguística x3: 7 línguas

Fortaleza By Night
House Rules

- Linguística x4: 11 línguas
- Linguística x5: 16 línguas

NOTA: A qualidade 'Linguista Nato' duplica o total de línguas faladas pelo personagem, ou seja, aqueles com Linguística x5 têm um total de 32 línguas disponíveis.

Antecedentes

Qualquer antecedente está liberado, desde que devidamente justificado pelo histórico. Antecedentes tidos como "exclusivos" de clã estão sujeitos a aprovação expressa do narrador para compra por outros Clãs, desde que seja fornecido pelo jogador o embasamento consistente para tal. Além disso, alguns antecedentes seguem regras especiais:

Geração

Quando se trata do seu primeiro personagem, você não pode comprar este antecedente. Você começa na 13ª geração. Possíveis compras deste antecedente precisam ser aprovadas pelo HST.

Aliados

Devem ser especificados em que áreas atuam, quem são e quais as relações do personagem com os Aliados.

Domínio

Será aceito o uso deste antecedente, encontrado no livro Vampiro V20.

Por definição, todos os refúgios de clã são considerados como Domínio x6 e possuem algumas melhorias, que devem ser conquistadas separadamente conforme regras específicas para cada clã.

Identidade Alternativa

Será aceito o uso deste antecedente, encontrado no livro Vampiro V20.

Fama e Mentor

São sujeitos à aprovação, sendo que o primeiro interfere no cenário e o segundo em interações com personagens mais antigos.

Rede de Informações

Semelhante aos Contatos, vide Packet Nosferatu.

Lacaios / Carniçais

Lacaios/Carniçais podem ser humanos ou animais (cada 2 animais equivalem a 1 humano, em termos de pontuação) mantidos pelos poderes do laço de sangue, Dominação, Presença, Animalismo, suborno, chantagem, desejo etc. Personagens com Necromancia também poderão ter acesso aos Lacaios/Carniçais espirituais.

Fortaleza By Night
House Rules

Os Lacaios serão criados seguindo a seguinte estrutura:

- **Nome:** Todos os Lacaios precisam ter um nome
- **Arquétipo:** Uma palavra que descreva sua personalidade, tipo de natureza/comportamento combinado.
- **Características:** 6/4/3 iniciais. Máximo de 9 em cada categoria.
- **Mérito:** Carniçais podem ter apenas um mérito e este deve ser aprovado pelo ST.
- **Falha:** Carniçais receberão falhas e/ou características negativas (escolhidas pelo ST) com pontuação igual a qualquer mérito escolhido.
- **Antecedentes:** Carniçais começam com 5 antecedentes (exceto influência). Nenhum antecedente de um carniçal pode ser maior que 3 pontos. Por razões óbvias, carniçais não podem ter carniçais. Carniçais/Lacaios não podem ter influências, eles cuidam das suas. Para cada ponto de Lacaios que um vampiro tiver na sua ficha, essa quantidade será adicionada ao máximo de influências que um vampiro pode administrar, segundo o Laws of the Night.
- **Disciplinas:** Carniçais começam com 1 ponto em uma das três disciplinas básicas (Potência, Rapidez ou Fortitude). Carniçais jamais terão nada além de disciplinas básicas, a menos que seu regente seja de 7ª geração ou inferior. Carniçais jamais terão disciplinas avançadas ou magia do sangue.
- **Moralidade:** Carniçais calculam sua moralidade igual aos vampiros. Carniçais não ganham pontos de experiência ao reduzir sua humanidade durante a criação de personagem.
- **Sangue:** Carniçais tem ao todo 10 pontos de sangue, dos quais apenas 6 são utilizáveis.
- **Força de Vontade:** Carniçais começam com 1 ponto de Força de Vontade e podem chegar ao máximo de 4 pontos.

Biblioteca do Ocultismo

Deve ser tratado como uma Qualidade, conforme abaixo:

Biblioteca de Ocultismo (2 pontos de Qualidade): Você possui uma biblioteca de assuntos ocultos, que pode incluir pelo menos uma versão do Livro de Nod. Você não está necessariamente familiarizado com o conteúdo dessas fontes de conhecimento (que é uma função de suas habilidades), mas em momentos de necessidade a sua biblioteca pode ser uma fonte inestimável de pesquisa.

Influência

Fica adicionada a Influência Militar na crônica, conforme abaixo:

Militar

Desde o final da Guerra Fria, um excedente de pessoal extremamente qualificado e com habilidades únicas foi esquecido por seus países ou pela sociedade multilateral que vinha surgindo e sem capacidade de assimilação de tais especialistas. Surgem os novos mercenários em empresas militares privadas. Nações e organizações passaram a usar as forças militares como último recurso; a diplomacia passava a imperar, mas com um mundo multifacetário à vista e o mercado financeiro se aquecendo gradativamente. Antigos especialistas de guerra passaram a ser empregados por empresas privadas de segurança e, com os crescentes conflitos e cada vez mais indivíduos com identidades jurídicas e não jurídicas em nações falidas, ONGs e outras empresas passaram a fazer uso

Fortaleza By Night
House Rules

de tais serviços. Mais que meros combatentes, são empresas especializadas em prover treinamento, logística de pessoas, equipamentos e redes de informações, além de alta tecnologia no quesito bélico.

A Influência Militar também permite acesso às Forças Armadas em determinadas situações, com a contratação de combatentes, aluguel de equipamentos leves e pesados, armas não letais e possibilidade de incitar o toque de recolher e sitiar pequenas áreas (uso conjunto com burocracia x4). O poderio bélico não inclui aviões de combate, mas sim helicópteros e uma pequena frota naval em áreas de rios navegáveis.

OBS: É possível conseguir algumas armas, por meio de um contato com alguém de uma empresa/departamento que consegue tais equipamentos, mas não engloba veículos e pequenos regimentos de combatentes; para tais, é necessária a celebração de contrato dos serviços que são firmados com carência mínima de seis meses e custo mensal em Recursos.

Sistema: Os NPCs combatentes obtidos através desta Influência possuem níveis altos de combate corpo a corpo e em armas de fogo, fabricação e uso de explosivos, além de condução de veículos. Estes combatentes, devido ao seu treinamento e foco em cumprimento de suas responsabilidades, ganham um reteste contra Dominação, Presença, Demência e em geral qualquer disciplina que altere o estado e comportamento. Além disso, tentativas de "fogo amigo" ou clara tentativa de transformar um destes combatentes em carníçal ou vampiro, se detectadas, podem gerar quebras de contrato, perda da influência parcial ou total e até mesmo tornar o personagem inimigo da empresa/corporação.

- Nível 1: Conhecimento de operações e treinamentos a ser realizados, conseguir armas leves e não letais, assim como munição especial e equipamentos de segurança com maior sofisticação.
- Nível 2: Acesso a alguns poucos especialistas autônomos com capacidade de conseguir alguns poucos aparatos militares. Rifles de precisão. armaduras e blindagens corporais e veiculares passam a ser disponíveis em graus mais resistentes, inclusive contra explosões.
- Nível 3: Possibilidade de treinar com algum especialista nas artes do combate, inclusive técnicas de tortura e interrogatório, explosivos (instalação e fabricação). A Máscara deve ser mantida e a existência do sobrenatural ainda é desconhecida.
- Nível 4: Possibilidade de firmar contrato com algum general que já teve algum tipo de contato sobrenatural e mantém a fé de que se deve manter esta existência em segredo a qualquer custo, um regimento máximo de 10 NPCs combatentes com veículos militares leves, como carros com metralhadoras e apenas 1 helicóptero de combate.
- Nível 5: Empréstimo ou aluguel de equipamentos pesados de guerra, armas pesadas e munição própria em abundância. Os veículos incluem tanques de guerra barracuda (brasileiro) e 2 helicópteros de guerra, com capacidade de sitiar uma pequena área e de instituir o toque de recolher. Podendo contratar até 25 NPCs combatentes.

Recursos

Cada ponto de Recursos dispõe da seguinte quantidade de dinheiro, de acordo com o nível PERMANENTE do personagem no antecedente. Rasgar o ponto permanente gera o recurso, no entanto, a nova posição na tabela deve ser aplicada ao personagem. Recursos permanentes gastos

Fortaleza By Night
House Rules

somente poderão ser recomprados após 6 meses da data do gasto, com as devidas ações de embasamento realizadas para tal.

NÍVEL DO ANTECEDENTE	DESCRIÇÃO	RENDA MENSAL	PATRIMÔNIO
0	Mora de favor e locomove-se de ônibus	R\$ 1.000,00	R\$ 5.000,00
1	Mora em apartamento alugado pequeno e usa meios baratos de transporte	R\$ 2.500,00	R\$ 25.000,00
2	Mora em apartamento ou casa alugada e possui carro ou moto popular	R\$ 5.000,00	R\$ 50.000,00
3	Possui casa própria e carro ou moto de qualidade superior	R\$ 10.000,00	R\$ 500.000,00
4	Possui uma casa grande e pequenas propriedades. Dois veículos, bens supérfluos e inúteis diversos.	R\$ 50.000,00	R\$ 2.500.000,00
5	Mansão Própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros e obras de arte. Milhares de itens supérfluos	R\$ 250.000,00	R\$ 25.000.000,00

Recursos 6: Personagens com a vantagem Luminar/Paragon adquirem esse nível de recursos com a aprovação do narrador. Os valores aplicados serão:

Renda Mensal: R\$ 2.500.000,00 / Patrimônio: R\$ 250.000.000,00.

Domínio

Trilhas da Moralidade

Todos os personagens começarão o jogo com a Trilha da Humanidade. Exceções serão tratadas pelo narrador.

Para mudar sua trilha você precisará descer na sua trilha atual até o nível um e, então, descer mais um nível. Depois disso você passará três meses sem jogar, durante os quais seu personagem reganhará suas orientações e se encontrará consigo mesmo. Você então precisará trabalhar para subir na hierarquia de pecados da sua nova trilha.

Qualidades e Defeitos

- Podem ser adquiridos no máximo 7 pontos de Defeitos, que concedem 7 pontos de bônus. Qualidades podem ser compradas enquanto restarem pontos para isso, no entanto o que exceder 7 pontos terá o seu custo dobrado, além disso existem considerações específicas a saber:
 - Imunidade ao Laço de Sangue: Vetado;
 - Fé Verdadeira: R&U(Raro e Único): certos níveis dependem de aprovação da OWbN;

Fortaleza By Night

House Rules

- Habilidade Oracular: Muito raro. Sujeita à aprovação;
- Sortudo: Esta qualidade recarrega mensalmente, permitindo três usos por mês. Personagens que estejam visitando a crônica terão um uso apenas desta qualidade;
- Senhor de Prestígio/Indigno, Dívida de Gratidão, Ressentimento do Senhor: Todos sujeitos à aprovação, já que promovem um envolvimento maior com o cenário nacional/mundial. Depende de aprovação OWBN;
- Mentor Espiritual: Sujeito à aprovação e o personagem deve possuir Médiun ou algum poder para se comunicar com os Mortos;
- Médiun: Sujeito à aprovação;
- Paragon: Exclusivo para o Clã Ventrue;
- Sorte: Vetado, compra permitida apenas para eventual interação em outras crônicas.
- Quaisquer Qualidades ou Defeitos de outro livro, que não o “Leis da Noite”, estão sujeitas à aprovação pelo narrador responsável pelo personagem.

Pontos de bônus

Não é possível comprar Disciplinas Intermediárias ou Avançadas fora do clã.

DISCIPLINAS

Aprendendo disciplinas de outros clãs

O aluno precisa beber um ponto de sangue do professor, por disciplina que se quer aprender. Todas as disciplinas exigem esse consumo prévio para serem aprendidas.

Poderes Elders

Poderes Elders (6 ou maior) suplantam qualquer restrição imposta por Disciplinas e/ou Rituais de nível 5 ou menor.

Combos / Meta-disciplinas

Todos os combos e meta-disciplinas precisam de um tutor.

Combos e meta-disciplinas encontradas em livros de clã são exclusivas daquele clã.

Para efeito de comparação/testes, a utilização de Combos leva em consideração a utilização de todos os dons combinados (pré-requisitos) para produzir o efeito da Metadisciplina, portanto, todas as eventuais restrições e/ou benefícios de cada um dos dons que compõe a Meta são aplicados, por exemplo, geração, imunidade etc.

Animalismo

Animalismo 3 (Calm the Beast): Abaixar a cabeça para tudo, é isso que significa ser Submisso. Este não é um poder discreto, o alvo sabe que algo estranho o afeta, bem como é perceptível às testemunhas.

Fortaleza By Night
House Rules

O efeito de Acalmar a besta dura por hora ou cena, o que acabar primeiro. Nem mesmo gasto permanente de Força de Vontade pode ser feito.

Auspícios

Auspícios 2 (Aura Perception): O uso deste poder necessita atenção total do utilizador, tornando evidente que o mesmo está encarando o alvo com intensidade.

Auspícios 4 (Telepathy): Ninguém se abstém de Telepatia sem aviso prévio, pois não há um "identificador de chamadas" na vítima deste poder. Em caso de abrir a mente para leitura de maneira consciente ou estando inconsciente, o alvo irá automaticamente conceder acesso irrestrito à sua mente, sendo que dessa forma informações adicionais serão passadas a quem utilizou o dom. O teste de Telepatia deve ser checado por um Narrador.

Auspícios 5 (Projeção Psíquica): O mundo astral não é a Umbra, contudo com os poderes adequados, um vampiro pode interagir além de ver e ser visto pelos garou, magos e demais seres sobrenaturais

Dominação

Você é considerado em contato visual com o último alvo que atacou no turno.

Ações consideradas destrutivas (definidas como tal a critério do narrador), não funcionam.

Fortitude

Empalamento x Fortitude: Fortitude 5 (Aegis) previne o empalamento, no entanto seu uso deve ser declarado no momento em que a estaca causar o dano, antes que sejam realizados os testes de empalamento. O uso de Fortitude 4 (Resistência) pode ser usado para evitar o dano da estaca evitando também os testes de empalamento, no entanto, caso o teste seja perdido e o dano seja causado, a estaca terá entrado no corpo do vampiro e os testes de empalamento serão realizados, independentemente de eventual uso posterior de Aegis.

Nota: Nenhuma Disciplina, seja Fortitude, Tanatose, Vicissitude, entre outras, permitirá o transporte de partes de um corpo para regeneração completa. Em outras palavras, fica vetado o popularmente chamado "Aegis Teleporte".

Metamorfose

Transformações: O bônus para diferentes transformações não pode ser acumulado, a menos que a regra o permita expressamente.

Ofuscação

Ofuscação é uma disciplina 'ofensiva', logo, Força de Vontade não pode ser usada como um reteste, a menos que seja para simular a habilidade "furtividade".

Fortaleza By Night
House Rules

Ofuscação 3 (Máscara das Mil Faces) - Com Máscara das Mil Faces ativa, não há necessidade de dispêndio de sangue para 'parecer humano'. Com o uso deste poder, as pessoas simplesmente não se importam com você.

Ofuscação 5 (Cobrir o Grupo) - Cobrir o grupo pode ser utilizada em um alvo que não esteja consciente ou que não deseje ser afetado, para isso é necessário vencer um desafio mental estático contra as características mentais do alvo.

Potência:

Potência 1 (Intrepidez): Recupera 5 Características físicas.

Potência 5 (Pujança): Quebra qualquer arma em que seja utilizado este nível de Potência, inclusive estacas. A exceção se aplica somente às armas que possuam a característica Puissance Grade.

Presença

Presença 1 (Fascínio): É usado como no livro, mas pode ser usado como reteste para QUALQUER teste Social, inclusive de outras Disciplinas.

Presença 4 (Convocação): Funciona a critério da narração.

Presença 5 (Majestade): Quem utiliza não pode ser atacado nem insultado, conforme descrito em Leis da Noite. A critério da narração, um alvo que sofra ações hostis de terceiros pode também erguer sua Majestade para se defender. Quando houver mais de um membro usando Majestade em uma mesma área, será realizada uma disputa social normal para decidir qual membro se valerá dos benefícios do poder.

Rapidez

Os bônus de Rapidez (iniciativa, ações extras, bomba, ganhar empate) podem ser usados tanto para ataque como para defesa.

Quietus

Os níveis de Quietus não gastam ação para ativar, apenas o necessário gasto de sangue ou Força de Vontade, a não ser que a descrição diga o contrário.

Quietus 1 (Silence of Death): Não nega o uso de Magias do Sangue.

Quimerismo

Quimerismo 5 (Cruel Realidade): Danos causados por este nível de disciplina podem ser reduzidos e/ou absorvidos. Acreditar no dano sofrido permite que o corpo responda.

Fortaleza By Night
House Rules

Tanatose:

Tanatose 4 (Atrofia): Se a cabeça do alvo vampiro for atingida com sucesso, é atrofiada, e ele somente poderá utilizar os poderes de Rapidez, Fortitude e Potência.

Tenebrosidade:

Tenebrosidade 2 (Mortalha das Trevas): Esse poder não funciona como a desvantagem "cegueira" e seus efeitos estão restritos à descrição do Leis da Noite. Fogo de qualquer natureza não é extinto pela bolha, porém, também não a destrói. Braços do Abismo não funcionam dentro da Mortalha. Só é permitido criar uma Mortalha das Trevas por cena ou hora.

Tenebrosidade 3 (Braços do Abismo): A quantidade de tentáculos que o personagem pode conjurar está no livro Leis da Noite, no entanto, só é possível controlar simultaneamente um número limitado, definido pelo nível de Tenebrosidade possuído (máximo de 5 para jogadores). Não importa quantos tentáculos sejam conjurados ou controlados, apenas três podem atacar qualquer alvo único por turno. Os outros dois tentáculos podem ser usados para defesa, cobertura ou qualquer outro uso que a sua imaginação permitir. Rapidez funciona apenas com o seu corpo e não pode ser usada nos Braços do Abismo de modo algum.

Tenebrosidade x5 (Corpo de Sombras): Ainda que seus Pontos de Sangue sejam similares à escuridão nesta forma, é possível realizar seu gasto de sangue normalmente, sem que haja perda da imunidade pertinente a outros poderes descrita no livro Leis da Noite.

Vicissitude:

A duração das alterações realizadas por Vicissitude será determinada pela narração em cada caso. Quando não forem permanentes e após o prazo determinado, o alvo poderá desfazer a alteração ao custo de 3 pontos de Sangue e 1 ponto de Força de Vontade Permanente.

Seu uso em combate não permite cegar, grudar membros, remover ossos etc.

Vicissitude 2 (Moldar Carne): Pode ser usado em combate para impor até três características negativas "Repugnante" no alvo.

Vicissitude 3 (Moldar Ossos): Alterações corporais severas só podem ser efetuadas quando houver tempo hábil para a execução do trabalho. Como descrito no livro Leis da Noite, seu uso em combate somente irá transformar o dano contundente em letal.

Magias do Sangue

O uso de Magia do Sangue é aparente, através de palavras e gestos. Para Rituais e Itens, o número máximo de efeitos ativos concomitantes é igual ao nível da Trilha Primária x Reteste da Trilha Primária (Exemplo: Trilha do Sangue 5 x Ocultismo 5 = 25 efeitos ativos no máximo).

Todo e qualquer item gerado pela magia do sangue é considerado um efeito ativo. Estacas, contas de sangue, Pavis, etc, cada unidade é um efeito. As Wards ativas são uma exceção a esta regra e não contam neste limite.

Necromancia

Trilha dos Ossos 4 (Roubar Almas): A alma é presa ao corpo, portanto, corpos possuídos (Dominação 5) ainda possuem alma própria, assim sendo Roubar Almas retira a alma do corpo que está possuído e não daquele que está utilizando da Possessão (Dominação 5). Se um corpo possuído (Dominação 5) tem sua alma arrancada, a possessão encerra-se automaticamente. Pelo mesmo princípio, Roubar Almas não afeta uma Projeção Astral.

Roubar Almas não funciona em corpos conjurados e afins, falhando automaticamente.

Corpos conjurados não possuem alma, portanto estão suscetíveis a Demonic Possession

(Necromancia 5). Caso o corpo conjurado esteja possuído (Dominação 5) e seja alvo de Demonic Possession (Necromancia 5), a Possessão (Dominação 5) encerra-se automaticamente e o corpo conjurado estará automaticamente sob controle da alma colocada nele pelo Necromante.

A duração de Roubar Almas é por cena ou hora, sendo que uma alma retirada poderá utilizar qualquer Disciplina que não envolva o uso de sangue ou contato físico neste período. A alma retirada pode ser atacada por meios espirituais que a afetem, sendo que para seu corpo inerte é permitido somente a utilização da Disciplina Fortitude de forma reflexiva.

Serpentis

Serpentis 1 (Eyes of the Serpent): O personagem que está usando este poder pode usar outras disciplinas, desde que essas não exijam a quebra do contato visual ou concentração.

Serpentis 2 (The Tongue of the Asp): O alcance deste poder é de um braço. Este poder não nega o modificadores adquiridos devido à Tenebrosidade de nenhuma maneira.

Serpentis 3 (The Skin of the Adder): O dano adicional causado ao morder um alvo é do tipo letal. O usuário deste poder recebe um nível extra de vitalidade.

Serpentis 4 (The Form of the Cobra): O comprimento da cobra é igual ao dobro da altura do personagem. O veneno força um teste físico estático para mortais ou carniçais contra 6 características. Falha no teste resulta em paralisia por uma cena ou hora, o que terminar primeiro. O gasto de Força de Vontade nega esse efeito por uma rodada.

Serpentis 5 (The Heart of Darkness): Características sociais perdidas pelo uso deste poder podem ser substituídas por características apropriadas com pontos de experiência.

Taumaturgia

Transmutação 4 (Gaol): Nada pode ser usado para atacar de qualquer forma a pessoa no interior da prisão. A prisão pode ser afetada normalmente por outros poderes dessa Trilha é destruída pelo uso de Potência 6 ou superior. A prisão nunca ficará translúcida, mas sim opaca, como determinado na descrição. A prisão também não pode ser movida, a não ser pelo uso de Potência 6 ou superior.

Rituais

Os rituais somente podem ser usados pelo próprio conjurador, a menos que a descrição do ritual diga o contrário. Da mesma forma, os rituais ativos devem ser renovados a cada noite de acordo com o tempo de preparação descrito. Na ausência de especificação, o tempo para preparação é de: Básico (10 minutos), Intermediário (20 minutos) e Avançado (30 minutos).

- Escudo da Presença Pútrida: Reflete apenas o uso de Presença 2 (Dread Gaze), Presença 3 (Entrancement) e Presença 4 (Summoning). O ritual é de uso único, após ser ativado, precisa ser refeito.
- Corte da Verdade Santificada: O Conjurador pode utilizar o sangue de outro vampiro no ritual, permitindo assim que este atue como juiz, recebendo os benefícios do ritual.
- Pedra da Forma Verdadeira: Qualquer criatura que tocar ou for tocada pela Pedra (a qual só pode ser usada uma vez, tendo seu efeito descarregado ao primeiro toque) precisa assumir sua forma natural: Garou mudam para a sua linhagem, Gangrel com Metamorfose reverterem à forma vampírica (incluindo perdas temporárias de Garras), Nosferatu abandonam sua Máscara das Mil Faces, Tzimisce com Vicissitude voltam à aparência que tinham ao serem Abraçados e assim por diante. Entrar em contato com a Pedra é considerado como sofrer um ataque mágico, razão pela qual tanto forma de névoa, como forma de sombra e afins são afetadas. Importante: somente o Taumaturgo que realizou o ritual de criação da Pedra pode tocá-la sem descarregar seu efeito, sendo que roupas, como por exemplo, luvas, não impedem que o efeito da Pedra seja ativado, tornando assim muito difícil que outros, que não o Taumaturgo, consigam utilizar a Pedra de forma efetiva. Uma vez atingida pela Pedra, a vítima fica impedida de mudar de forma por uma cena, após a qual readquire sua capacidade de metamorfosear-se.

Nota: Objetos Pessoais, para fins de rituais que o exigem como componente, devem ter significado para seu proprietário. Objetos íntimos nem sempre se qualificam como objetos pessoais. Os STs se reservam ao direito de vetar objetos que não considerarem plausíveis de serem classificados como pessoais para determinado alvo. Caso isso aconteça, a tentativa de realizar o ritual com o referido objeto simplesmente falhará.

OUTRAS REGRAS E CONSIDERAÇÕES

Ganho de Experiência

Receberá o máximo de XP aquele personagem que tiver sua página na wiki da Camarilla atualizada e ao menos duas cenas iniciadas no mês corrente, tendo adicionado ao menos o email da narração: fortalezabynight@googlegroups.com ou o número de celular do HST em caso de interações via whatsapp.

Gasto de Experiência

Não é permitida a compra de mais de 1 ponto de característica por "categoria" (ex: habilidades, disciplinas, antecedentes, etc.) a menos que especificamente aprovado.

Todos os gastos devem ser especificados no campo destinado a isso no puppetprince. (www.puppetprince.com), informando o que foi comprado, o nível anterior, o nível posterior e se houve algum mentor (no caso de habilidades ou disciplinas)

Força de Vontade

Força de Vontade é recuperada na razão de um ponto por semana. O narrador pode alterar isso como bem quiser.

Refúgios/Áreas de Caça

Devem ser enviadas aos STs as informações sobre onde estão localizados os seus refúgios e como foram projetados, bem como segurança, bens e quaisquer outras informações relacionadas que sejam relevantes (descrições simples). Caso contrário, é assumido que você tem um lugar para se proteger do sol, mas que é facilmente encontrado e que não oferece nenhuma proteção contra outros vampiros/criaturas e possui um endereço de correspondência fácil de rastrear, que não é uma caixa postal.

Refúgios podem ser adquiridos através da utilização de recursos adequados para o padrão de vida desejado (vide tabela de Recursos), além disso, ações podem constantemente ser realizadas para aprimoramento dos refúgios, de acordo com a viabilidade e coerência existentes e apresentadas aos STs para aprovação.

Por fim recomenda-se a compra de ao menos 1 ponto do Antecedente Domínio (Livro V20, pág. 112) para todos os vampiros que possuem refúgio(s) fixo(s) e autorização IC para residir no Domínio, pois o Antecedente nada mais é do que a formalização OOC desta autorização, tanto para residir quanto para caçar em determinado local/região. Além disso, possuir o Antecedente Domínio lhe concederá outros benefícios, como descrito no antecedente.

Personagens podem ainda combinar pontos de Domínio, fortalecendo/ampliando um refúgio/área compartilhados.

Identidade

Se o personagem se preocupa com a Tradição de Máscara, recomenda-se que seja escolhido um nome Mortal e um nome Vampiro para o mesmo. Caso não seja declarado, os STs irão presumir que o nome do personagem não é o nome de batismo (nome Mortal).

O personagem começa com um documento de Identidade contendo sua data de nascimento real e uma Identidade falsa que pode ser facilmente rastreada com Burocracia x2. Assim sendo, recomenda-se a compra do Antecedente Identidade Alternativa (Livro V20, pág. 111) para todos os Vampiros que terão interação constante com o mundo mortal, caso contrário a quebra da Máscara envolvendo o nome do personagem mais cedo ou mais tarde ocorrerá. É importante frisar que todos os bens, recursos, documentos de propriedades, entre outros, estão vinculados à Identidade falsa ou à Identidade Alternativa do personagem, sendo esta mais uma razão para se ter atenção. Ações podem e devem ser declaradas para esmiuçar os detalhes da “não vida” particular de cada personagem.

Cotidiano Vampírico

Vampiros estão conscientes e atuantes durante a noite, devendo dormir durante todo o dia, ou até mais tempo. Os vampiros com Humanidade 4 e 5 sempre acordam ao anoitecer (18:00hs) e devem dormir ao amanhecer (06:00hs). Cada nível de Humanidade a menos resulta em despertar uma hora mais tarde e dormir uma hora mais cedo. A mesma regra é aplicada a personagens que sigam outras Trilhas, no entanto estes sempre acordam uma hora mais tarde e dormem uma hora mais cedo, em comparação a personagens que sigam Humanidade.

Para simplificar a questão, o amanhecer será sempre às 06 horas e o anoitecer às 18 horas, independentemente da estação do ano. Esta regra é importante para saber os horários que seu personagem deve obedecer para estar presente em eventos e também para contabilização do tempo despendido na preparação de rituais e outras atividades. Por exemplo, um personagem com Humanidade 3 desperta às 19:00hs e se deita às 05:00hs, portanto o tempo necessário para preparação de rituais e outras atividades deve estar inserido dentro deste horário.

Permanecendo Acordado: O Vampiro pode tentar (ou ser forçado a) acordar mais cedo, ou ainda, ficar acordado até mais tarde. As regras para tal obedecem à página 111 do livro Leis da Noite, sendo acrescentado que o teste Mental para se manter acordado será contra 6 características para situações normais, sendo permitido reteste unicamente com a utilização de Força de Vontade. Na realização de todos os testes dessa natureza (“despertar antecipado ou manter-se acordado”), deve ser considerado o limite máximo de características que podem ser apostadas pelo personagem durante o dia, sendo que na maioria dos casos esse limite corresponde ao triplo do valor atual da sua Trilha de Moralidade.

Após permanecer acordado durante o dia, o Vampiro obrigatoriamente terá que gastar um Ponto de Força de Vontade Temporário ou Permanente por Hora para se manter acordado, ou adormecerá imediatamente onde estiver. Além disso, nenhum ponto de Força de Vontade, Característica, Ferimento, entre outros, será recuperado até que o repouso seja realizado.

- **Qualidade Sono Leve:** O Vampiro acorda às 18:00hs e dorme às 06:00hs, independente do valor da sua Trilha de Moralidade. Além do descrito em Leis da Noite, esta qualidade faz com que a dificuldade do teste para se manter acordado seja de 2 características.
- **Defeito Sono Pesado:** O Vampiro acorda uma hora mais tarde do que normalmente acordaria de acordo com a sua Trilha de Moralidade. Conforme descrito no livro Leis da Noite, a dificuldade do teste para se manter acordado será de 10 características.

DESAFIOS, TESTES E COMBATE

Retestes

Você só pode usar um reteste por desafio por fonte:

- Habilidades
- Méritos
- Poderes Sobrenaturais
- Força de Vontade
- Circunstância

Utilização do sinal Bomba

Para todas as Disciplinas que permitem a utilização do sinal “Bomba”, sua utilização deve ser declarada no início do combate e só precisa ser declarada uma vez. Em ações por e-mail, é responsabilidade do jogador lembrar da utilização deste sinal.

Em Frenesi

Durante o Frenesi descontrolado, o vampiro utilizará de maneira descuidada seu sangue e força de vontade em busca de atingir seu objetivo. Os jogadores não controlam as ações do seu personagem durante o frenesi descontrolado.

Poderes Carregados

Qualquer poder que precise de toque deve ser acompanhado de um desafio físico bem sucedido ou ser especificamente permitido. Para poderes carregados, o desafio físico pode ser um ataque. Poderes carregados podem ser usados apenas uma vez por turno, a menos que seja especificado o contrário.

Combate

Em Leis da Noite, não existem regras gerais para dano direcionado em partes específicas do corpo, portanto, a menos que esteja especificado expressamente o contrário no poder/habilidade sendo utilizado, deve ser considerado que o ataque/efeito se direciona ao corpo do alvo e não causa nenhum efeito adicional além do descrito no poder/habilidade que se está utilizando.

Fortaleza By Night
House Rules

Manobra de Combate: Agarrar (Grapple) / Derrubar (Overthrow).

Em termos de jogo, derrubar um oponente e mantê-lo no chão, bem como segurá-lo tentando impedir seus movimentos, possuem o mesmo efeito (um alvo derrubado ou agarrado não pode se mover até que consiga se desvencilhar de seu atacante, mas pode continuar agindo normalmente). Quando utiliza essa manobra de combate, o atacante abre mão do dano que seria causado em uma ação para conseguir o efeito, realizando um teste resistido de força.

Por exemplo: usando Potência 5 para segurar um oponente, o atacante abre mão do dano de um ataque (todo o dano) para atingir o objetivo de deixar o oponente sem poder se movimentar. Um alvo derrubado/agarrado pode optar por continuar lutando dessa forma ou tentar se desvencilhar através de um teste resistido de força, gastando para isso uma ação para cada tentativa. O atacante também pode, por sua vez, nos turnos subseqüentes optar por tentar manter o oponente derrubado/agarrado, gastando para isso uma ação por tentativa, realizando novos testes. Enquanto estiver Agarrado/Derrubado o alvo não pode ser mover.