



Considerações Iniciais

Familiarize-se com essas regras. Algumas regras foram alteradas em relação aos eventos anteriores. A menos que indicado de outra forma neste documento, usamos as regras do MET Laws of the Night: Revised (LoTN: R), MET Camarilla Guide, MET Sabbat Guide, MET Storyteller's Guide, Clanbooks revisados e jornais MET. Outros suplementos são aceitos a critério do Narrador. Uma observação sobre pacotes de gênero: Nós aderimos às restrições escritas em todos os pacotes de gênero aprovados pelo Conselho da OWBN. No entanto, isso não significa que permitiremos automaticamente qualquer coisa impressa no pacote e material Custom seja qual for não é aceito na House.

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 e a narrativa do jogo, assim como podem tomar decisões que considerem relevantes em lacunas 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 narradores 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 Sub Coords presentes nos jogos. A menos que algo tenha sido escrito e

enviado por email e aprovado por escrito pela diretoria esse algo não existe. Toda informação relevante em lives presenciais deve ser passada para o email da crônica como relatório. Esta regra se aplica explícita mas não exclusivamente ao aprendizado de: disciplinas, habilidades, meta-disciplinas (combos), rituais, etc.

Fuga Justa

Uma nova condição foi adicionada a regra de fuga justa visando deixá-la mais completa. Se os jogadores estiverem engajados em uma perseguição, o perseguido fica impossibilitado de usar fuga justa. Se configura uma perseguição se os perseguidores podem ver e seguir o alvo. O perseguido se souber que está sendo perseguido pode tentar despistar seus perseguidores. A ação de despistar deve ser declarada pelo perseguido assim como o fará o que pode exigir um teste, a necessidade de teste e suas condições são definidas pelo narrador. Se o perseguido obtiver sucesso em despistar seus perseguidores é então permitido declarar fuga justa.

Hard Proxy

Todas as cenas desenvolvidas na House de Londrina são automaticamente consideradas Hard Proxy.

Criação de Personagem Padrão

- Se um jogador enviar uma história como plano de fundo para seu personagem, ele poderá ganhar até 60 pontos bônus para gastar em seu personagem.
- O valor concedido para novos personagens fica a critério do Narrador. Depois de entrar no jogo, você tem um mês para apresentar um histórico à equipe de Narração, após isto mais pontos não serão concedidos
- Você só pode ganhar XP de uma história por vez, qualquer história adicional será aceita, mas nenhum XP será concedido
- Regras padrão de criação de personagem podem ser encontradas em LotN R, é recomendado acompanhamento por parte de um Narrador, aconselhamos também consultar os diversos suplementos oficiais como By Laws, Clãbooks e pacotes de gênero.
- Não é permitido adquirir níveis avançados de disciplina com sua pontuação inicial, incluindo bônus/xp. Para disciplinas fora do clã o limite máximo é 2, necessitando MENTOR.
- Não é permitido nenhuma influência acima de nível 3.
- O personagem já inicia com uma Característica grátis (não precisa ser pago) em Consciência, uma em Autocontrole e uma em Coragem.
- Antes de tudo, porém, converse com o Narradores sobre as ideias para seu personagem, suas ambições e objetivos, eles irão lhe ajudar inserindo fatos sobre a crônica e seu passado, crie uma história para ele. Sua história estará diretamente relacionada com os pontos bônus para criação da planilha.

Pontos iniciais Criação de Ficha	
---	--

Atributos	7/5/3
Habilidades	5
Disciplinas	3
Antecedentes	5
Virtudes	7
Característica negativa(max)	5
Merits(Max)	7
Flaws(Max)	7
Características Bônus	Consultar narração

Conhecimento Inicial

É recomendado que seu personagem reflita os conhecimentos e habilidades de sua história, para personagens reconhecidos é recomendado que na criação de personagem seja comprado o primeiro nível das seguintes Lores, pagando seu custo de xp/bônus. Lore: Membros. Lore: Clan (apenas para o seu clã). Lore: Seita (apenas para sua seita).

Evolução do Personagem

O Londrina By Night possui um formato híbrido de jogos: Online/Presencial. Portanto, ambas as formas poderão ser consideradas para adquirir XP e evoluir os personagens pertencentes a crônica.

- 1 -Jogadores que não jogarem durante o mês não receberão XP.
- 2 -Jogadores que apresentarem apenas movimentações de Downtime receberão 4 XP.
- 3 -Jogadores que jogarem ativamente e cumprirem um ou mais dos itens abaixo:
 - a - Interagirem com outras crônicas;
 - b - Criarem plots;
 - c - Movimentarem Influências;
 - d - Fazerem ações Downtime;
 - e - Ou derem suporte a outros jogadores sendo inclusivos ou retirando dúvidas recorrentes.

Receberão XP máximo.

4 - Jogadores até 200 XP tem o teto de 12 XP caso joguem ativamente cumprindo o item 3.

5 - Jogadores até 400 XP tem o teto de 10 XP caso joguem ativamente cumprindo o item 3.

6 - Jogadores que passarem dos 400 XP tem o teto de 8 XP caso joguem ativamente cumprindo o item 3.

Apenas um personagem por vez

No Londrina By Night é possível jogar nas 3 seitas conhecidas de vampiro a máscara (Camarilla, Sabbat, Anarquista) ou em clãs independentes (Seguidor de set, Giovanni, Ravnos). No entanto, é permitido que o jogador possua e jogue com apenas um personagem. Não será permitido a visita de personagens pertencentes a jogadores que possuam um personagem na crônica, vindos de outras houses, mesmo que seja de seita diferente.

Gastando Pontos de Experiência

Conforme seu personagem adquire pontos de experiência ele pode adquirir novas características em sua planilha, tornando ele mais apto e poderoso à medida que o tempo passa. A tabela a seguir representa os custos em experiência necessários para aprimorar as características do seu personagem.

Característica	Custo de XP
Atributos	1
Características negativas	2
Habilidade	1
Antecedente	1 (Aprovação da Narração)
Qualidades	Dobro do custo original (Aprovação da Narração)
Defeitos	Dobro do custo original (Aprovação da Narração)
Disciplinas	3 para Básicas, 6 para as Intermediárias, 9 para Avançadas

Rituais Taumatúrgicos	2 para Básicos, 4 para Intermediários, 6 para Avançados
Virtudes	3 (Aprovação da Narração)
Força de Vontade	3 (Aprovação da Narração)
Trilha de Sabedoria	2 (Aprovação da Narração)

- **Disciplinas In-clan:** São desenvolvidas de forma natural sem a necessidade de um professor e podem ser compradas sem a necessidade de declarar o tempo que se passou aprendendo

- **Disciplinas Out-clan:** Devem seguir os pré requisitos de beber o sangue de um vampiro que tenha ela In-clan, e necessitam de um professor para cada nível aprendido (Básico, Intermediário e Avançado), o professor precisa ter nível a mais que o ensinado, é necessário validação de ambos os jogadores por e mail e Downtime.

Restauração de Traits

- Atributos e Habilidades são atualizadas depois de uma noite de descanso.
- Força de vontade temporário são atualizadas depois de uma semana.
- Qualidades e Defeitos são atualizados em cada sessão de jogo.

Hora de Despertar

Adotamos uma regra alternativa para o horário que um personagem acorda relativa com o nível de trilha que possui.

Trilha	Horário
Humanidade 9 e 10	Pôr do Sol
Humanidade 6 a 8	19 h
Humanidade 4 e 5	20 h
Humanidade 1 a 3	21 h
Trilhas de Sabedoria	Variável

Sangue

Para cada início de live ou cena maior (seja ela online ou presencial) o jogador deverá fazer o "desafio de sangue". A responsabilidade é do jogador, não do ST, portanto, entrar em jogo sem fazer isso pode ser interpretado como trapaça. Se sua jogada for bem sucedida, seu personagem estará com sangue total, menos modificadores (exclusão de presa por exemplo). Se você empatar, estará com metade do sangue, menos modificadores. Se você perder, estará em 4 Sangue, menos modificadores. Sobrevivência, caça e sorte são os únicos retestes aplicáveis a esse desafio. Modificadores incluem por exemplo, Rebanho, Lacaios que bebem sangue, etc, fica a critério do narrador conferir os modificadores em sua ficha. Caso precise se decidir quanto de sangue um personagem tem, sem que tenha ocorrido um teste, será considerado automaticamente o resultado de um empate.

Força de Vontade

Todo mundo começa o jogo com força de vontade total. Reabastecer Força de Vontade gasta durante o jogo requer o uso apropriado da habilidade Meditação, como está escrito em Dark Epics. Força de vontade pode ser utilizado apenas para retestes DEFENSIVOS relacionados a atributos mentais e sociais, você não pode se esquivar com sua força de vontade. Só é permitido comprar uma característica de Força de Vontade por Mês, independente do nível.

Reteste

As habilidades são os únicos retestes que podem ser usados para cancelar um ao outro em um desafio. Todos os outros retestes obtidos de fontes como disciplinas ou méritos não podem ser cancelados.

Atributos

Só é permitido comprar uma característica de ponto de Atributo, em cada categoria por mês, independente do nível.

Características de Aposta

Uma característica apropriada deve ser oferecida em todos os desafios. Se você deixar de oferecer uma característica apropriada, seu personagem perde automaticamente a aposta. Desafios estáticos devem ser declarados como tais durante o início do desafio. Se um poder não declarar o contrário em relação a gastos de características de qualquer tipo, a quantidade máxima de características que você pode gastar é 3.

Características Bonus

Características de bônus são características concedidas por várias Qualidades, Disciplinas, Itens e outras fontes.

Em qualquer desafio, um personagem pode adicionar características de bônus a partir dos seguinte critérios:

- Qualidades
- Disciplinas (apenas 1 disciplina de mudança de forma pode ser usada por vez).
- Itens (itens do mesmo tipo não são cumulativos).
- Outras fontes (investimentos, rituais, sabbat Ritae, modificações corporais, especializações).

Habilidades

Só é permitido comprar 1 nível de uma habilidade por mês.

Exemplo: fulano não pode ir de briga x2 para briga x4 em um mês.

Consciência/Awareness: (LOTN R. pp. 87) Se alguém falha ao tentar usar uma disciplina ou poder sobrenatural contra você, você pode fazer um desafio Mental Estático contra esse indivíduo (com dificuldade igual às características mentais), tendo a Consciência como um novo teste. Se você for bem-sucedido, poderá dizer que a tentativa foi feita, mas não de definir de onde veio, mas pode identificar qual poder foi utilizado com um teste bem sucedido de LORE Membros. A própria habilidade Consciência é utilizada para reteste ao invés da Habilidade Ocultismo, ao contrário do que pode ser visto no LotN R.

Linguística

- Nv 1: Nativa + 1 = 2
- Nv 2: Nativa + 2 = 3
- Nv 3: Nativa + 4 = 5
- Nv 4: Nativa + 8 = 9
- Nv 5: Nativa + 16 = 17

Se um jogador quiser comprar mais de 17 idiomas, ele custará 1 xp por idioma.

Linguista Natural: Dobra os idiomas adicionais adquiridos pela linguística.

Meditação: Um personagem pode gastar 15 minutos por nível de meditação que possui para recuperar características de Força de Vontade. Um personagem pode gastar 30 minutos e tentar um desafio mental de meditação para fortalecer em 2 características a dificuldade em testes para resistir ao frenesi ou para entrar em um frenesi controlado.

Passatempo/Profissionais/ Especializada/Performance/Ciência/Craft: É necessário escolher o Foco ao adquirir o primeiro ponto nesta habilidade.

Política: (LOTN R. pp. 91) Você pode gastar um nível temporário de política para conhecer o status de um único vampiro.

Sangrar: (Gangrel Packet, pp. 19) Funciona como está descrito no pacote do clã Gangrel.

Qualidade e Defeito

Qualquer qualidade pode ser adquirida posteriormente com gasto de XP igual ao dobro do custo inicial, mas precisará sempre de uma justificativa em jogo e dependerá da aprovação da narração. Todas as Qualidades e Defeitos devem ser apresentados para avaliação do Narrador, as Qualidades e Defeitos específicos de um determinado Clã/Seita/Gênero são permitidas apenas para personagens daquele Clã/Seita/Gênero.

- **Sorte:** Atualiza a cada nova sessão de jogo. Você recebe 3 novos reteste aplicável em qualquer disputa.

Qualidade e Defeitos Vetados:

Fé Verdadeira, Nove Vidas, Imunidade a Laço de Sangue, Resistência à Magia, Destino, Aprendiz rápido, Amizade com Feiticeiro, Anjo da Guarda, Mercury Midsky, Ratkin Buddies, Throwback, Máscara Fantasma, Despercebido.

Qualidades Raras:

Sorte é uma qualidade difícil de encontrar e para poder possuir ela a narração precisa aprovar, uma explicação crível é necessária

Combate

Alguns esclarecimentos sobre a funcionalidade do combate são abordadas para facilitar a compreensão já que o sistema possui bastante brechas.

Para fins de definição de quem é o atacante e quem é o atacado, aquele que puxar o teste (pô) será sempre considerado no ataque e o seu adversário na defesa. Sendo a exceção a opção de “chamar ação contra” onde ambos são considerados atacantes.

A ordem das ações em cada combate é determinada através do número de características ao declarar a ação, do maior para o menor, se não houver influência de poderes como "Rapidez, Temporis ou Dons e etc.".

Se vários personagens usarem Rapidez a ordem de ação se mantém a mesma, o critério de desempate sempre será **Nível Crescente de Rapidez > Atributos**.

Ordem de Ação

Rodada	Ação
1ª	Surpresa/Alacridade
2ª	Ações normais, seguindo a ordem. (Físicas/Sociais/Mentais)
3ª	Rapidez: Agilidade/Fúria/Primeira ação Temporis
4ª	Rapidez: Velocidade/Fúria/Segunda ação Temporis
5ª	Acompanhamento (Follow-Up)/Fúria/Terceira ação Temporis
6ª	Black MET/Fúria/Quarta ação Temporis
7ª	Demais ações de Fúria e de Temporis remanescentes

* A ação de alacridade permite fazer somente pequenas ações simples, como por exemplo,

pegar ou largar um item, sacar uma arma e etc.

Declarações de ataque - Não é permitido o acúmulo de disciplina de "efeito instantâneo". Uma declaração de ataque pode incluir apenas a ativação de uma disciplina por ação.

Disciplinas que já estão ativas antes do ataque, como Potência, Celeridade, O Toque do Escorpião (se preparadas com antecedência), Garras da Besta, Forma Horripilante etc, não contam para esse limite.

Não mais do que 4 pessoas podem chamar ação sobre o mesmo alvo, não importando qual foi a ação declarada.

Utilizamos em nossa crônica a regra do Leis de Noite referente ao “reteste por Surpresa para ataques de longa distância”, desde que a arma não produza som ou que o projétil atinja o alvo antes do som do disparo, um rifle de precisão sim, uma escopeta não.

Ambidestria/Duas Armas: Utilizamos a regra do Lotn:R, tanto para armas corpo a corpo quanto armas de fogo.

As metamorfoses: Apenas um poder de metamorfose pode ser acionado por vez, a não ser que alguma qualidade/disciplina/meta-disciplina/etc. diga o contrário, as formas consideradas nesta regra são: Black Metamorphosis, tenebrous form, feral claws, earth meld, shape of the beast, mist form, skin of the adder, form of the cobra, ashes to ashes, elemental form, horrid form and bloodform.

Manobra de Combate: Quando utilizar uma manobra de combate (ex: rasteira, derrubar, agarrar, imobilizar) o atacante abre mão do dano para conseguir o efeito. Por exemplo: usando Potência 5 para dar uma rasteira com a intenção de derrubar o oponente, o atacante abre mão do dano (todo o dano) para atingir o objetivo de deixar o oponente caído no chão (mas podendo usar todas as demais vantagens, como “ganhar empate”).

Explosivos

Explosivos não são permitidos em combates a menos que sejam plantados em um local antes do combate. Explosivos podem ser permitidos para fins de história que não sejam de combate, mas devem ser aprovados por um ST. Explosivos são proibidos em todos os combates com PC. Explosões são incontroláveis mesmo com a habilidade de demolição. Esta é uma limitação deliberada. Se você tentar coisas ruins, pode e provavelmente acontecerá, granadas não estão inclusas nesta regra.

Obs: *Na crônica do Londrina By Night, explosivos são difíceis de se conseguir, mesmo com níveis altos de influência que permita acesso. A quantia é sempre muito limitada. Caso o personagem possua as habilidades demolição, craft e ciência com alguma especialização em fabricação de explosivos, ele poderá conseguir componentes de forma limitada pela narração através de influências como indústria ou submundo. Não haverá como conseguir componentes para fabricação de explosivos sem utilizar influência para o mesmo.*

Dano

Nenhum personagem, seja ele jogador ou NPC, poderá infligir mais do que 4 (quatro) pontos de dano em um único ataque. Poderes/habilidades/etc que possam converter o tipo de dano para Agravado, transformarão apenas o primeiro ponto de dano em Agravado, permanecendo o restante do dano da fonte original.

Dano massivo causado por condições extremas, só podem ser absorvidos com uso de Fortitude 5(aegis), podendo causar morte instantânea do personagem. exemplos: cair de um prédio alto, queda de aeronave, pressão submarina, ser explodido, etc.

Cura de Dano Agravado

A cura de danos agravados requer um dia inteiro de descanso e três características sanguíneas. Uma característica de força de vontade e três características adicionais de sangue podem ser usadas para curar uma ferida agravada adicional além da primeira, uma vez por dia.

Frenesi

O Frenesi é um elemento importante na maldição de um Vampiro, e assim como a necessidade de Sangue e se esconder do Fogo e do Sol, não deve ser um elemento facilmente evitado. Havendo estímulo, como sede de sangue, humilhação social ou ameaça física por exemplo, o jogador fará um teste de Frenesi (Autocontrole ou Instinto) contra a dificuldade conforme a gravidade do estímulo e situação. Passando no teste, o personagem pode ignorar o estímulo, sendo que apenas um novo estímulo pode gerar um novo teste. Caso não passe no teste, o personagem poderá retestar gastando 1 ponto de Força de Vontade, passando ele estará no controle, falhando ele entrará em Frenesi.

Por meios normais, ele pode tentar um novo teste uma vez que a fonte de seu Frenesi não esteja mais presente, ou caso algum personagem passe em um teste Difícil para tentar trazer a razão ao personagem em Frenesi, e apenas um personagem na cena pode tentar fazer isso, se falhar ele mesmo se torna alvo do Frenesi.

Rötschreck

Segue as mesmas regras de Frenesi, mas o estímulo é o Fogo, a Luz do Sol ou fontes sobrenaturais de medo. A virtude do teste neste caso é Coragem.

Antecedentes

Todos os antecedentes são aprovados e definidos pelos Narradores. Os Antecedentes específicos de um determinado Clã/Seita/Gênero são permitidos apenas para personagens daquele Clã/Seita/Gênero.

Lacaio

Cada característica dá direito a 1 lacaio, que desempenham funções secundário ou de auxílio. Se for usado em combate o lacaio tem uma ficha padrão de humano Caso de Lacaio animal, cada ponto te dá direito a 2 animais, animais podem executar um número menor de funções e se forem usadas em combate terão estatísticas escolhidas pela narração.

Fama

Mortais são frequentemente escolhidos para o Abraço a partir das fileiras da elite. Como resultado, alguns vampiros podem reivindicar uma distinção especial a partir de seus dias de respiração: desde uma carreira de destaque na música ou arte, até um direito inato dentro de uma família real ou excepcionalmente rica. A fama desapareceu ao longo dos anos, e por isso é normalmente a competência de vampiros mais jovens. Um jogador que interpreta um vampiro mais velho com este antecedente deve justificar a critério do Narrador as razões de seu personagem ainda ser bem conhecido e reconhecível pela sociedade mortal.

Sistema de Fama

O antecedente Fama é usado para se estender as influências, contatos e recursos conforme a tabela abaixo:

Nível	Alcance
1	Cena Local
2	Cidade
3	Estado
4	Estados adjacentes
5	País Inteiro
6	Fama Mundial

Personagens sem fama ainda podem estender suas influências em outra cidade além do seu centro de influência, contatos e recursos mas irão sofrer um redutor de -1 nível por alcance além de sua fama. A extensão de alcance pode causar interferência em outras crônicas e para tal alteração seja validado se deve ter aprovação da crônica. Fama 3 e acima pode-se causar problema para o personagem como perseguição de fãs e da mídia além de reconhecimentos em ambientes públicos, causando transtorno e possíveis violações na máscara. Personagens que tenham mais que 3 características de Fama precisam notificar a Coordenadoria OWBN.

Rebanho

O rebanho pode ser usado apenas para alimentação. Cada característica de rebanho pode consistir em mortais ou em um único tipo de animal; o rebanho fornece o dobro de animais que os humanos, já que os animais fornecem menos sangue.

Nível	Quantidade
1	1 mortal ou 2 animais
2	2 mortais ou 4 animais
3	3 mortais ou 6 animais
4	4 mortais ou 8 animais
5	5 mortais ou 10 animais

Cada característica de rebanho dá em termos de sistema 1 pontos de sangue extra nos jogos de mesa e lives.

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

Nível	Descrição	Renda Mensal	Patrimônio
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

6	Você possui patrimônio de um pequeno país.	R\$ 2.500.000,00	R\$ 250.000.000,00
---	--	------------------	--------------------

Identidade Alternativa

Você mantém uma segunda identidade, com documentos, certidões de nascimento ou qualquer outra documentação necessária. Esta personalidade disfarçada pode ser um artifício para ajudar o seu personagem a se esconder entre a população mortal, ou pode ser uma identidade vampírica concebida para se infiltrar em outro clã. Você pode ter mais de uma identidade alternativa mas tem apenas 5 características para distribuir entre as Identidades.

- Nível 1: Sua identidade é muito superficial. Você tem uma carteira de motorista ou outro documento secundário, e pode sobreviver a uma busca rápida na internet.
- Nível 2: Você tem uma identidade bem fundamentada que poderia resistir à pesquisa minuciosa de uma investigação criminal de pouca importância. Isso pode incluir certidões de nascimento e números de segurança social ou, na sociedade vampírica, representar uma infiltração recém estabelecida.
- Nível 3: Sua identidade é muito bem estabelecida e vai resistir até mesmo ao mais minucioso exame. Esta persona tem uma história longa e crível, incluindo amigos, familiares e testemunhas de seu passado. Na sociedade vampírica, você pode ter arranjado um Senhor plausível (embora morto) e uma história verificável.
- Nível 4: Sua identidade é projetada para que você se infiltre em outro clã ou seita. Neste nível você já estabeleceu uma identidade rudimentar como um novo (ou relativamente novo) vampiro do clã/seita na qual está tentando se infiltrar. Você arranhou um Senhor vivo que afirma ter criado você, e você esteve presente em diversos eventos históricos como um membro do clã.
- Nível 5: Sua identidade é um membro respeitado da sociedade; ele detém um poderoso escritório no mundo mortal ou entre os vampiros e influência concretamente outro clã ou seita. Você tem uma longa história, uma linhagem detalhada, e seu disfarce é sólido o suficiente para transpor até mesmo meios sobrenaturais de verificação. Note que isso não impede que o personagem seja "descoberto" caso você cometa um erro e outros jogadores percebam. Mesmo a mais forte Identidade Alternativa falhará se você não puder manter um segredo.

Identidade Alternativa não engana poderes sobrenaturais ou observação direta. Por exemplo, não vai ajudá-lo se você for alvejado por Telepatia. Além disso, uma Identidade Alternativa pode ser Aceita por outra seita ou grupo político, e pode ganhar status neste grupo. Para mais informações sobre aceitação e status, consulte o Narrador. Os níveis descritos acima são apenas exemplos.

Arsenal

O Arsenal é um antecedente retirado de *Laws the reckoning*. Ele representa uma coleção de armamentos e equipamentos que seu personagem armazena. Não é necessário ter este antecedente para se ter 1 ou mais armas. Estes antecedentes representam uma prática regular de coletar armas e equipamentos. O personagem pode começar com apenas 1 ponto neste antecedente tendo autorização da narração, para se subir este antecedente é necessário autorização da narração além de explicação crível e razoável.

É permitido “armas suas tropas” se usar este antecedente com tropa militar mas o calibre das armas e qualidade do equipamento é definido pela narração.

- Nível 1: Uma coleção modesta de pistolas e facas, alguns rifles de caça, poucos equipamentos como rádios, walkie-talkies, kits de primeiros socorros, etc.).
- Nível 2: Um pequeno Tesouro substancial de armas de fogo incluindo alguns rifles militares antigos ou algumas armas de baixo calibre modernas e uma boa coleção de itens mais úteis, como scanners da polícia, uniformes e similares.
- Nível 3: Uma coleção seria de equipamentos de guerra, inclui armas corpo-a-corpo exóticas e até alguns rifles de assalto semi-automáticos. Há equipamentos suficientes para equipar um pequeno grupo, alguns conjuntos de armaduras e comunicadores modernos.
- Nível 4: Uma quantidade grande de armamentos de todas as formas e tamanhos, incluindo uma série de armas totalmente automáticas, rifles de precisão ou outros itens especializados e valiosos. Neste estágio, alguns equipamentos verdadeiramente impressionantes e exóticos como dispositivos de escuta, etc.
- Nível 5: Uma quantidade verdadeiramente assustadora de poder de fogo, incluindo uma série de armas de assalto automáticas e um verdadeiro arsenal de pistolas, rifles e espingardas normais. Você também tem um estoque pequeno, mas impressionante, de velhas armas pesadas - granadas antigas mas úteis e até mesmo alguns morteiros. Da mesma forma, seu equipamento se estende bem a bens difíceis de encontrar, como coletes à prova de balas, equipamentos de navegação, eletrônicos sofisticados e outros itens altamente úteis (se restritos), talvez até mesmo um veículo militar excedente.

Influência exclusiva

Militar:

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 e 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 firmar contrato com algum oficial 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 5 NPCs combatentes com veículos militares leves, como carros com metralhadoras e apenas 1 helicóptero.

Nível 5: Empréstimo ou aluguel de equipamentos pesados de guerra e armas pesadas e munição própria em abundância. Os veículos incluem veículos blindados de assalto anfíbio e 2 helicópteros, com capacidade de sitiar uma pequena área e de instituir o toque de recolher. Podendo contratar até 10 NPCs combatentes.

Obs: Essa influência lida com um órgão federal e estará restrita a apenas 1 jogador de cada seita (Camarilla, Sabbat, Anarquista). Independentes (Giovanni e Seguidores de Set) que queiram adquirir essa influência seguirão os mesmos critérios das seitas e deverão ter um background condizente com a mesma. **Paragon para influência Militar está vetado.**

Tecnologia

Atualmente vivemos em um momento no qual a humanidade possui novas tecnologias capazes de tarefas complexas e que facilitam o dia a dia: Robótica, nanotecnologia, I.A. No Londrina By Night o acesso a tecnologias é a mesma disponível no Brasil, logo, a maioria dos aparatos mais modernos disponíveis em países mais desenvolvidos não chegam até os personagens, mesmo que ele tente adquirir pela internet ou por influências. Nada, absolutamente nada na crônica do Londrina By Night é indestrutível. A tecnologia sempre é superada por poderes sobrenaturais. Qualquer equipamento ultra moderno trazido de outras crônicas devem ser apresentados anteriormente a narração e podem sofrer mudanças para serem usadas na crônica ou serem vetados.

Regras de Hacking

Vide PDF, *The Computer Age*.

Regras de criação de itens mundanos e itens mágicos

Vide PDF, *Criação de Itens*.

Down Time

Downtime ou D.T. é o espaço para a realização de uma ação **prolongada** ao longo do mês que ocorre fora do dia da Mesa e do Live, ele é importante pois normalmente tudo que é feito nele é de conhecimento exclusivo do jogador, permitindo ao personagem jogar “fora do radar” e causar grandes surpresas ou simplesmente se fingir de besta e ver o circo pegar fogo, é uma ferramenta muito valiosa para o gênero de Vampiro a Máscara e move o jogo.

São alguns exemplos do que você pode fazer em um DT:

- Caçar para ter Sangue;
- Seguir as ações de um NPC ou Personagem;
- Patrulhar um Território;
- Aprender, Treinar, Ensinar uma Habilidade Secundária ou Estudar um Lore;
- Usar Influências ou Fazer Ações de Influência;
- Usar Contatos;
- Usar Recursos;
- Buscar resolver plots do seu Clã, do seu Cargo, da Camarilla ou mesmo da história do seu personagem;
- Aprender ou Ensinar Disciplinas;
- Fazer um Ritual de Magia do Sangue repetidas vezes;
- Vasculhar um novo território;
- Trabalhar na proteção do seu Refúgio;
- Qualquer outro tipo de Ação que normalmente seria prolongada.

Para quem segue **Humanidade** total de Ações de DT no mês é igual ao valor da Humanidade do personagem dividido por 2 arredondado para baixo (máximo de 5) + Lacaios + Aliados.

Para quem segue **Trilha da Sabedoria** seu total de Ações de DT no mês é igual ao valor da Trilha do personagem dividido por 3 arredondado para baixo (mínimo de 1) + Lacaios + Aliados (quem é louco de te ajudar?).

Essas diferenças refletem os problemas que os vampiros que seguem trilha tem com o horário e as dificuldades de se aproximar de mortais e tratar eles de forma que seja possível manter um controle sobre a sociedade. (qualidades não eliminam esses efeitos)

Lembrando não é o tamanho do texto que importa ao fazer o DT no Haller, mas ser claro no que se quer fazer e no como se vai fazer.

Na dúvida uma dica, faça perguntas a si mesmo de O quê? Quando? Como? Onde? Com quem? Por quê? Entre outras e então você escreve sua ação, pois vai ter pensado no que realmente é relevante para seu DT.

Modus Operandi

Modus Operandi ou M.O. é uma ação que você pode mandar quando não puder estar presente em uma Mesa ou em um Live, ela deve ser uma ação prolongada ou um conjunto de diretrizes para ter uma função de suporte na Mesa ou no Live, de qualquer forma um M.O. nunca protagoniza uma Mesa ou Live. Essa ação é importante pois representa o engajamento do jogador com o jogo e o respeito com os demais que contavam com ele para a ação, além de manter seu jogo ativo e poder gerar resultados interessantes. O mais importante no M.O. é ser claro e não ser genérico pois assim suas ações podem ser aproveitadas de forma mais eficiente, tanto pela narração quanto pelos demais personagens.

Jogo de Influência

O jogo de influência é um elemento desafiador, pois o personagem deve escolher o que deseja fazer, sabendo que os mortais e a sociedade se movem e se moldam no seu próprio tempo, forçar isso é chamar a atenção para si e causar mais problemas do que conseguir soluções. Como num jogo de xadrez é preciso ter paciência e estratégia e sendo a sociedade mortal um recurso tão vasto mas também tão instável para os membros, controlar ela requer um esforço e por isso as Ações de Influência são valiosas demais para serem usadas indiscriminadamente.

Ações de Influência

Um personagem pode usar sua Influência de duas formas, ou para obter **Informações**, ou para afetar o **Cenário**. Além dessas duas opções, o personagem pode escolher entre mais seis ações que estão mais ligadas às próprias Influências do que aos seus efeitos, são elas: **Atacar, Defender, Aumentar, Roubar, Rastrear, Esconder**.

No primeiro caso, para obter **Informações** o personagem poderá cavar mais a fundo as notícias e rumores que correm pelos meios de comunicação ou por grupos sociais mais seletos, quanto maior for o nível de Influência investido para obter Informações, mais elementos ocultos da história vem a tona para aquele indivíduo, que pode fazer proveito daquilo seja vendendo ou negociando, seja fazendo esforços para ocultar ou mesmo para poder estar um passo à frente dos demais desinformados.

Já no segundo caso, para afetar o **Cenário** o personagem poderá executar a descrição de um nível de Influência do Leis da Noite seja para conseguir algum item, atrapalhar alguém, vender um serviço, ou mesmo ajudar a reparar a Máscara. As possibilidades são muitas e o personagem precisa investir exatamente o nível que tem na influência para alcançar o efeito desejado.

Atacar (1 DT) - O personagem observa uma Influência de um alvo e através do uso da sua, ele pode atacar aquela Influência com o objetivo de diminuir 1 ponto permanente de Influência do alvo, para isso é necessário **Rastrear (1 DT)** um alvo para descobrir se ele tem uma Influência que possa ser atacada.

Defender (0 DT) - O personagem espera que alguém deseje atacar seus negócios e prepare suas influências para evitar ser alvo, a defesa sempre é automática, afinal você cuida dos seus negócios, mas caso queira uma defesa mais forte que a básica você deve antes **Esconder (1 DT)** suas atividades para que não haja rastro a ser seguido e assim não possa se tornar alvo.

Aumentar (1 DT) - O personagem deseja ampliar o alcance de suas influências na sociedade mortal, para isso é necessário um Roleplay sobre como ele pretende crescer dentro daquela área de influência. É importante descrever como ele pretende fazer isso, se ele fará pessoalmente a Ação e/ou se vai usar algum outro Antecedente de apoio. Caso haja espaço na Pirâmide de Influência para o nível que deseja alcançar, ele ocupa o local, mas caso o limite da Pirâmide de Influência esteja ocupado, ele não consegue subir até derrubar alguém acima dele.

Ele precisa acumular **uma** Ação de Aumentar bem sucedida para conquistar Influências de nível 1 ou nível 2; **duas** Ações de Aumentar bem sucedidas para conquistar Influências de nível 3 ou nível 4, e **três** Ações de Aumentar bem sucedidas para conquistar Influências de nível 5 que deseja alcançar, uma vez conquistada a Influência ela entra na ficha automaticamente, sem ser necessário gasto de XP, vale lembrar também que essa influência é na cidade, logo um personagem transferido perde essas Influências, personagens congelados também perdem suas Influências na cidade.

Roubar (1 DT) - O personagem pode se aproveitar da destruição de um Rival cujo qual tenha rastreado as Influências e declarar que irá Roubar parte das Influências dele, essa é sempre uma ação bem agressiva, imoral, suja e rápida envolvendo sequestro, controle ou eliminação de algum mortal que não está mais nas mãos do vampiro que morreu. É necessário ter **Rastreado (1 DT)** a Influência que será Roubada e ter sua própria Influência um nível abaixo da do alvo do roubo, um alvo que usou a ação **Esconder (1 DT)** numa Influência antes de morrer não poderá ter a Influência roubada.

Ataque é feito com Traits Sociais + Influência - Traits Sociais Negativos e 1 DT

Defesa é feita com Traits Mentais + Esconder + Influência - Traits Mentais Negativos e 1 DT

Roubar é feito com Traits Físicos + Influência - Traits Físicos Negativos e 1 DT

Aumentar requer RP e 1 DT

Rastrear requer apenas 1 DT

Esconder requer apenas 1 DT

Pirâmide de Influência

O Cenário tem uma pirâmide de Influências, assim as Influências mais relevantes numa cidade possuem mais espaço as menos relevantes possuem menos espaço, logo uma hora o limite será alcançado e para um personagem subir, inevitavelmente outro terá de descer, como NPCs tendem a ser reativos eles não entram nessa conta e o limite não é conhecido pelos personagens ou jogadores.

Limites de Influência

O máximo de Influência que um personagem pode acumular é igual ao seu total de Traits, considerando também os negativos assim como o número de vezes que o personagem pode usar suas influências é limitado ao seu total de Traits, considerando também os negativos. Então se por exemplo alguém tem 15 traits e quiser levantar Informação com uma Influência x5, depois afetar o Cenário com a mesma Influência x5 e por fim Esconder essa Influência x5 ele terá utilizado todo o seu saldo do mês de 15 pontos, não podendo fazer mais Ações de Influência. Por fim, o saldo não utilizado de um mês não se acumula para o próximo, ele apenas é renovado.

Referente ao alcance de Influência, sem o Antecedente Fama, a Influência cairá em 1 ponto para cada nova cidade que precisar atravessar para alcançar a cidade de destino da Influência. E o empréstimo só pode ser de 1 ponto, não importa quantos pontos o personagem que está emprestando tenha, salvo se quem empresta tiver o antecedente Fama ou se for uma transação de Influência entre dois Ventrue.