

Regra de Ouro

- 1. A vida real vem em primeiro lugar.** Este é um jogo. A Narração e os jogadores participam para se divertir. Reconhecemos que, por motivos da vida real, pode haver momentos em que alguém não possa estar disponível o tempo todo.
- 2. Respeite as considerações da vida real de todos.** Seja atencioso com as circunstâncias pessoais de seus colegas e da Narração.
- 3. Respeito é fundamental.** Embora não deveríamos precisar dizer isso, é imprescindível tratar sua equipe e outros jogadores com respeito. Conflitos e discordâncias são naturais, mas devem ser tratados de maneira civilizada e respeitosa.
- 4. Ações do personagem têm consequências (IC=IC).** O que acontece dentro da trama do jogo afeta o personagem, e essas ações podem ter resultados tanto positivos quanto negativos. Assuma as consequências das ações de seu personagem de forma apropriada, dentro do contexto do jogo. É estritamente proibido misturar situações OOC (Out of Character) com IC (In Character).
- 5. Caso deseje desistir, congelar, transferir ou parar de jogar com um personagem, comunique-se com a Narração e seus colegas de cena.** O jogo é uma experiência coletiva. Embora o personagem seja pessoal, ele está inserido em um enredo coletivo e interage com outros jogadores. Portanto, seja transparente para que possamos encontrar a melhor solução para o caso.
- 6. Se não for possível seguir com o personagem, a Narração determinará a melhor solução.** A decisão será baseada nas ações em aberto, no histórico do personagem e nas circunstâncias do jogador.
- 7. Não é permitido escapar de um evento IC simplesmente se ausentando ou saindo no meio do jogo.** Se for percebido que um jogador está evitando participar de jogos para escapar das consequências de suas ações no IC, a Narração tomará as devidas providências e resolverá a situação conforme necessário.

Hard Proxy

Todas as cenas desenvolvidas na House de Montenegro são, por definição, consideradas em regime de Hard Proxy.

Sempre por Escrito

A Diretoria não reconhecerá declarações verbais como prova, sob nenhuma circunstância.

Promessas verbais feitas por jogadores e/ou pela Narração não serão incentivadas nem consideradas válidas, uma vez que conversas informais, comentários em jogo ou discussões narrativas não constituem promessa ou garantia entre jogador e Narração.

O mesmo se aplica a Coords e Subcoords presentes em jogos ou eventos. Qualquer decisão, autorização ou concessão somente existirá se estiver registrada por escrito, enviada por e-mail oficial da crônica e aprovada por escrito pela Diretoria. Na ausência desses requisitos, considera-se que tal autorização não existe.

Toda informação relevante ocorrida em lives presenciais deverá ser obrigatoriamente encaminhada ao e-mail da crônica, em formato de relatório, para fins de registro e validação.

Esta regra aplica-se de forma expressa, mas não exclusivamente, ao aprendizado, concessão ou autorização de Disciplinas; Habilidades; Meta-disciplinas (Combos); Rituais; etc.

Criação de Personagens

O conceito é o eixo central da ficha e deverá orientar todas as escolhas mecânicas, incluindo, mas não se limitando a: clã, natureza, comportamento, atributos, habilidades e disciplinas. A sua ficha deve refletir o personagem, e não o contrário.

Etapas iniciais

1. Defina seu Conceito;
2. Defina seus Arquétipos (*Natureza e Comportamento*);
3. Escolha seu Clã (*E adicione a vantagem do clã na ficha*).

Escolha seus Atributos

1. **Categoria Primária:** Distribua 7 Traits;
2. **Categoria Secundária:** Distribua 5 Traits;
3. **Categoria Terciária:** Distribua 3 Traits

Escolha suas Habilidades

1. Você começa com 5 pontos para escolher em Habilidades.
 - a. **Exemplos de Níveis de Habilidades:** “Habilidade x1 (Competente), Habilidade x2 (Profissional), Habilidade x3 (Diplomado), Habilidade x4 (Mestrado), Habilidade x5 (Doutorado)”.

Escolha seus Antecedentes

O personagem inicia sua criação com 5 pontos de Antecedentes, conforme previsto no *Laws of the Night*.

Todos os Antecedentes estão disponíveis para compra, desde que devidamente justificados no histórico do personagem. Antecedentes tradicionalmente considerados exclusivos de determinados Clãs poderão ser adquiridos por personagens de outros Clãs apenas mediante aprovação expressa da Narração (e, se aplicável, do Coord específico), devendo o jogador apresentar fundamentação narrativa consistente que justifique tal aquisição.

Nesta crônica, Antecedentes adquiridos além dos pontos iniciais não possuem custo em XP, sendo concedidos gratuitamente conforme os critérios estabelecidos neste regulamento. O controle do total de pontos de Antecedentes concedidos sem custo é de responsabilidade exclusiva do jogador.

Para fins de transparência e fiscalização, o jogador deverá manter permanentemente atualizada, no campo “NOTAS” da ficha do personagem, a seguinte declaração, com indicação fiel do valor recebido:

“Este personagem recebeu XX pontos de Antecedentes adicionais sem nenhum custo.”

Além dos 5 pontos iniciais previstos no *Laws of the Night*, personagens iniciais recebem:

1. 10 pontos adicionais para serem distribuídos em Antecedentes; e
2. Pontos adicionais correspondentes ao Antecedente Geração, de acordo com a Geração aprovada para o personagem pela narração.

P.S. - Personagens Sabá não recebem os 5 pontos iniciais de Antecedentes previstos no Laws of the Night, tampouco os 10 pontos adicionais concedidos nesta crônica. Para esses personagens, o total de pontos disponíveis em Antecedentes será igual ao seu nível inicial de Trilha.

Escolha suas Disciplinas

O personagem inicia com 3 pontos distribuídos entre as Disciplinas Básicas de seu Clã. Personagens Sabá iniciam com 4 pontos nessas Disciplinas.

Escolha suas Virtudes

O personagem dispõe de 7 pontos para distribuição entre suas Virtudes, sendo vedado que qualquer Virtude ultrapasse o limite de 5 pontos. Coragem, Consciência e Autocontrole iniciam com 1 ponto cada. Virtudes alternativas (*Instinto e Convicção*), iniciam com valor 0.

Defina sua Moralidade

Some Consciência/Convicção + Autocontrole/Instinto, o resultado será o nível de sua Moralidade (Utilizando a Escala de Moralidade de 0~10).

Pontos Bônus

O personagem inicia a criação com 5 Pontos Bônus. **Não é permitido utilizar Pontos Bônus para a compra de Antecedentes.**

1. É permitido abdicar de 1 nível de Moralidade para obter 2 Pontos Bônus.

2. O jogador pode adquirir até 5 Traits Negativos de Atributos, com o limite máximo de 3 Traits Negativos por categoria (Física, Social ou Mental). Cada Trait Negativo concede 1 Ponto Bônus.
3. É permitido iniciar o personagem com uma única Perturbação, concedendo 2 Pontos Bônus durante a criação. Personagens do Clã Malkavian podem escolher uma segunda Perturbação, obtendo os respectivos Pontos Bônus.
4. O jogador pode selecionar Defeitos para obter Pontos Bônus, observado o limite máximo de 7 Pontos Bônus dessa fonte.

Experiência

Todo personagem inicia o jogo com 160 pontos de Experiência (XP). O ganho mensal de XP está sujeito aos seguintes limites:

- Personagens com até 200 XP totais possuem teto de 12 XP por mês;
- Personagens com até 400 XP totais possuem teto de 10 XP por mês;
- Personagens que ultrapassarem 400 XP totais possuem teto de 8 XP por mês.

Qualidades e Defeitos

- **Vetados:** Nove Vidas, Imunidade a Laço de Sangue, Destino, Aprendiz rápido, Amizade com Feiticeiro/Lobisomem/Múmia/etc, Anjo da Guarda, Mercury Midsky, Ratkin Buddies, Throwback, Máscara Fantasma, Despercebido, Futuro Negro.
- **Fé Verdadeira:** Depende de aprovação;
- **Paragon:** Exclusivo para o clã Ventrue;
- **Reflexo Falso:** Exclusivo para o clã Nosferatu;
- **Lucky:** Precisa de uma boa explicação em seu background ou IC. Sujeita a aprovação da Narração;
- **Home Advantage:** O mérito somente pode ser comprado para aumento de Habilidade, não Atributos; Quaisquer Qualidades ou Defeitos de outro livro, que não o “Leis da Noite”, estão sujeitas à aprovação pela Direção.

Influências

Para a resolução de ações envolvendo Influências, são adotadas as regras previstas no Dark Epics. O material de referência encontra-se disponível no seguinte link: <https://www.notion.so/Influ-ncias-2c44c8d9b29d809facfbcb3f0c88ee4>.

Recursos

Nível no Antecedente	Descrição	Renda Mensal	Patrimônio
0	Mora de favor e locomove-se de ônibus.	R\$ 1.000	R\$ 5.000
1	Mora em um apartamento alugado pequeno e usa meios baratos de transporte.	R\$ 2.500	R\$ 25.000
2	Mora em um apartamento ou casa alugada e possui carro ou moto popular.	R\$ 5.000	R\$ 50.000
3	Possui casa própria e carro ou moto bacana.	R\$ 10.000	R\$ 500.000
4	Possui uma casa grande e pequenas propriedades. Dois veículos, bens supérfluos e inúteis diversos	R\$ 50.000	R\$ 2.500.000
5	Mansão própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros e obras de arte. Milhares de itens supérfluos.	R\$ 250.000	R\$ 25.000.000
6	Personagens com a vantagem Luminar/Paragon adquirem esse nível de recursos com a aprovação do narrador.	R\$ 2.500.000	R\$ 250.000.000

Disciplinas

Aprendizado de Disciplinas e Meta-Disciplinas

Para o aprendizado de Disciplinas e Meta-Disciplinas, o aluno deverá possuir, no mínimo, o primeiro passo de Laço de Sangue ativo com seu instrutor (equivalente a uma dose de vitae), uma vez que é esse vínculo que possibilita o despertar do dom ensinado. A participação em Vaulderie supre essa exigência.

Poderes Elders

Poderes classificados como Elders (nível 6 ou superior) sobrepõem-se a quaisquer restrições impostas por Disciplinas e/ou Rituais de nível 5 ou inferior. Além disso, determinados Elders mais antigos, notadamente aqueles de 7ª Geração ou menor, podem possuir imunidades, exceções e capacidades raras ou pouco conhecidas, a critério da Narração.

Combos / Meta-Disciplinas

Para fins de comparação e resolução de testes, a utilização de Combos ou Meta-Disciplinas é considerada como o uso simultâneo de todos os dons que a compõem. Consequentemente, todas as restrições, requisitos e benefícios aplicáveis a cada um dos dons utilizados como pré-requisito, incluindo, mas não se limitando a geração, imunidades e limitações específicas, permanecem plenamente válidos e devem ser observados.

Utilização do Sinal “Bomba”

Para todas as Disciplinas que permitem o uso do sinal “Bomba”, sua utilização deverá ser declarada no início do combate, sendo necessária apenas uma única declaração para toda a cena. Em ações realizadas por e-mail, é de responsabilidade do jogador indicar a utilização do referido sinal. A ausência dessa declaração implica a não aplicação de seus efeitos.

Necromancia

- **Trilha dos Ossos 4 (Soul Steal)** atua sempre sobre a alma vinculada ao corpo-alvo, e não sobre entidades externas que eventualmente o controlem. Assim, corpos sob efeito de Dominação 5 (Possession) continuam possuindo sua própria alma, razão pela qual Roubar Almas remove a alma do corpo possuído, e não a alma do vampiro que exerce a Possessão, encerrando-a automaticamente. Pelo mesmo princípio, este poder não afeta Projeções Astrais, pois inexiste corpo físico contendo a alma a ser removida. Roubar Almas falha automaticamente contra corpos conjurados ou similares, uma vez que tais corpos não possuem alma, embora permaneçam suscetíveis a **Trilha dos Ossos 5 (Demonic Possession)**. Caso um corpo conjurado esteja sob efeito de **Dominação 5 (Possession)** e seja alvo de Demonic Possession, a Possessão por

Dominação é imediatamente encerrada, passando o corpo a ficar sob controle exclusivo da alma inserida pelo Necromante.

Tenebrosidade

- **Shroud of Night (Tenebrosidade 2)** não impede o uso de Magias do Sangue, uma vez que seus efeitos não criam silêncio, mas apenas abafam e distorcem sons no interior da área afetada. Ela limita-se a reduzir visibilidade e clareza auditiva conforme descrito no *Laws of the Night*. Este poder não funciona como a desvantagem “cegueira”, tendo seus efeitos restritos à sua descrição específica. Ademais, fogo de qualquer natureza não é extinto pela Mortalha, tampouco é capaz de destruí-la.

Quietus

Os níveis de Quietus não exigem gasto de ação para ativação, demandando apenas o consumo de sangue ou Força de Vontade, salvo disposição expressa em contrário na descrição do poder.

- **Silence of Death (Quietus 1)** cria uma área de silêncio absoluto ao redor do usuário, impedindo qualquer som de ser produzido dentro dessa zona. Esse silêncio é místico, de forma que magias e rituais que dependem de componentes verbais, como Taumaturgia e Necromancia, são anulados. Como essas disciplinas exigem palavras de poder, cânticos ou invocações audíveis para ativar e sustentar seus efeitos, o silêncio absoluto impede que essas palavras sejam ditas, tornando **impossível o uso de Magias do Sangue enquanto o efeito estiver ativo.** *Aplicável a exceção presente no “Quietus 1 (Sorcerer)”; *Aplicáveis as exceções em efeitos em “Suspension of Incantation”.

Quimerismo

- **Horrid Reality (Quimerismo 5)** representa o ápice do ataque ilusório dos Ravnos, no qual a ilusão deixa de ser mera percepção distorcida e passa a atacar diretamente a mente e a estrutura perceptiva da vítima. Conforme recomendado no *Clanbook Ravnos* (p. 64), o dano ilusório infligido por Horrid Reality **não pode ser absorvido e/ou reduzido**, pois o Ravnos não está ferindo o corpo físico, mas impondo à vítima

uma realidade subjetiva absoluta, na qual dor, terror e destruição são experimentados como plenamente reais.

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.

Magia do Sangue

Magias do Sangue é aparente, por meio de palavras, gestos e atos ritualísticos, não sendo sutis ou dissimuláveis. Para Rituais e Itens ativos ou portados, aplicam-se as seguintes regras:

- O número máximo de efeitos rituais ativos concomitantes é igual ao Mental Permanente do personagem multiplicado por dois (exemplo: um personagem com Mental Permanente 13 pode manter até 26 rituais/efeitos ativos).
- Cada item gerado por ritual conta como um efeito ativo individual, incluindo, mas não se limitando a Pedras da Forma Verdadeira, Estilhaços Servos, Pavis e efeitos semelhantes; cada unidade é considerada separadamente. Wards ativas constituem exceção, e não são contabilizadas nesse limite.
- Quanto a itens mágicos (fetiches), o número máximo que um personagem pode portar é limitado pelo seu Ocultismo Permanente.
- Para fins de Magia do Sangue, a Habilidade Ocultismo não é modificada por Home Advantage nem por qualquer outro bônus circunstancial ou aumento temporário.

Rituais somente podem ser utilizados pelo próprio conjurador, salvo disposição expressa em contrário na descrição específica do ritual. Da mesma forma, rituais com efeitos ativos devem ser renovados a cada noite, observando-se o tempo de preparação indicado em sua descrição. Na ausência de indicação expressa, adota-se o seguinte tempo padrão de preparação:

- Rituais Básicos exigem 10 minutos,
- Rituais Intermediários exigem 20 minutos;
- Rituais Avançados exigem 30 minutos.

Objetos Pessoais: para fins de rituais que exijam objetos pessoais como componente, considera-se objeto pessoal aquele que possua significado real e relevante para seu proprietário. Objetos de natureza íntima não são automaticamente qualificados como objetos pessoais. A Narração reserva-se o direito de vetar objetos que não sejam considerados plausíveis como pessoais em relação ao alvo específico. Nesses casos, a tentativa de realização do ritual falhará automaticamente, sem produzir qualquer efeito.