



**HOUSE RULES**  
**SERGIPE BY NIGHT**  
**MYSTICAL REALMS**

**VOLUME 1**

## Considerações:

Este documento está sujeito a modificações sem aviso prévio. Qualquer modificação que seja feita e não seja devidamente comunicada (Listas, Site, aviso juntamente com texto impresso em dia de jogo) deve ser contestada pelos jogadores.

**Jogo virtual** – Encorajamos o jogo durante a semana e interação por e-mail e listas e outras houses, mas por favor certifiquem-se de sempre enviar suas interações para [arikel@hotmail.com](mailto:arikel@hotmail.com) e caso alguma informação de maior importância seja adquirida comuniquem-nos diretamente para que possamos dar maior atenção e ninguém seja prejudicado.

**Fichas** – As fichas de todos os jogadores devem estar registradas no Puppet Prince. Equipamento, Descrição de Combos bem como tudo que seja importante sobre seu personagem deve estar junto com sua planilha.

**Viagens & Visitantes** – Qualquer ida de seu personagem a outra crônica, ou a chegada de personagens de outra crônica devem ser comunicadas previamente juntamente com M.O. para [mossorobn@yahoo.com.br](mailto:mossorobn@yahoo.com.br) / [mossorobn.st@gmail.com](mailto:mossorobn.st@gmail.com). Falha nesta comunicação resulta na não aprovação de sua saída/chegada.

**Cidades de Grande Importância:** Aracaju, São Cristovão e Santo Amaro das Brotas.

## 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.

## Habilidades

**Especialização:** Especialização em uma habilidade pode ser comprada quando se possuir o nível 3 da mesma habilidade. Custo de compra 1XP.

*Visitantes: qualquer visitante que tenha menos de 3 níveis em uma habilidade e possua especialização, será considerado que o mesmo tenha um nível a mais na habilidade*

**Prontidão** – Um nível desta habilidade pode ser cortado para cancelar um re-teste de surpresa.

**Consciência** – O uso desta habilidade lhe permite sentir algo estranho ou errado no local, como quando sendo observado por presenças sobrenaturais. Também pode ser usado para detectar uso de poderes em você, refletindo em uma sensação de incomodo e desconforto.

**Nota:** Esta habilidade não lhe diz o que está sendo usado nem por quem. Mas lhe indica que

algo sobrenatural está em ação, ou na região ao seu redor entenda-se 3 metros ou 3 passos (Caso 1) ou contra você (Caso 2).

**Luta às cegas** – Permite cortar um nível para negar um re-teste do defensor devido a escuridão/cegueira. Não nega a penalidade de traços por lutar em escuridão total.

**Demolição** – Esta habilidade lhe permite apenas desarmar bombas e explosivos ou lhe confere conhecimento para plantá-los em partes estratégicas de um prédio para que se possa aproveitar ao máximo seu poder explosivo, mas *não* lhe permite construí-los.

**Linguística** – Não inclui a língua nativa do personagem e todos os idiomas devem estar descritos em sua ficha.

Linguística x1	1
Linguística x2	2
Linguística x3	4
Linguística x4	8
Linguística x5	16

**Meditação** – Permite 1 teste por nível para recuperar 1 ponto de força de vontade durante a semana. Recupera-se a Força de Vontade extra apenas vencendo os testes. Seu uso durante o jogo implica na sua retirada para meditar e recuperar 1(Um) ponto de força de vontade (20 Minutos tempo OOC), sendo necessário um teste mental estático dificuldade 10 + (Força de Vontade total - Força de Vontade atual), podendo-se recuperar por seção de jogo um máximo de pontos iguais a seu nível nesta habilidade.

**Performance e Ofícios** – Qualquer arte criada com nível 3 ou mais irá encantar um Toreador.

Para criações artísticas a situação/detalhamento da obra determinará a dificuldade e o resultado é dado como:

- Vitória: Trabalho é feito no nível determinado.
- Empate: Trabalho é feito 1 nível abaixo.
- Derrota: Trabalho é feito 3 níveis abaixo.

O trabalho nunca terá nível resultante abaixo de 0 (zero).

## **Alimentação**

A qualquer momento durante o jogo você pode se ausentar durante 15 minutos para caçar e conseguir sangue.

Sistema:

- Sucesso: Ganha 3 pontos de sangue
- Empate: Ganha 1 ponto de sangue
- Falha: Você não encontrou nenhuma vítima em potencial para seu ataque.

## **Criação de personagens**

Para a criação de um novo personagem deverá ser preenchida ficha com pontuação inicial, explícita no Laws of the Night e entregue um histórico. Caso haja uma preferência de linhagem/senhor a mesma deverá ser explicitada. De acordo com a análise de seu histórico sua geração desejada será aprovada ou não.

Caso não aprovação de sua geração desejada, você terá um jogador ou um NPC menor como Senhor e geração entre 11-13 dependendo da situação. A análise de seu Histórico pode lhe conferir um máximo de 30 pontos adicionais em ficha inicial para serem gastos conforme as restrições do By Laws, nenhuma habilidade ou disciplina avançada pode ser adquirida ou conhecimentos restritos.

## **Disciplinas**

### **Poderes que mudam sua forma:**

Mudanças de forma não se acumulam para fins de somatório de traços. Você só pode obter os benefícios de uma forma por vez, como exemplo.

- Black metamorphosis (Obtenebration)
- Horrid Form (Vicissitude)
- Beast Form (Protean)
- Demonic Form (Infernal Gift)

## **Força de Vontade, sangue, Traços**

Uso de Força de Vontade, Sangue ou Traços deve ser anotado com precisão na planilha.

## **Disciplinas Especificas**

### **Animalismo**

- *Dominar o Espírito(4)*: A localização de seu corpo deve estar dentro dos limites da crônica. Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo real está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST a execução da cena.
- *Expulsando a Besta (5)*: Sua Besta sempre retornará para você no dia seguinte.

### **Auspícios:**

- Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST à execução da cena.

### **Quimerismo**

- **Cruel Realidade**: Todos os usos deste poder requer um a presença de um ST. Todas as tentativas "para desacreditar" depois de qualquer utilização bem

sucedida de Quimerismo “deve ter uma explicação razoável e óbvia a respeito de porque há uma razão potencial para a descrença”.

### **Fortitude**

- **Aegis vs ser Empalado:** Você pode gastar um Aegis para negar ser empalado declarando antes dos dois testes simples, não depois.

### **Tenebrosidade**

- **Braços do Abismo:** Você pode controlar tantos braços quanto seu nível em Tenebrosidade.

### **Serpentis**

- **Olho da serpente:** Este poder imediatamente quebra quando a vida da vítima é colocada em uma situação perigosa, ou é atacada.

### **Tanatose**

- **Atrofia:** Se a cabeça for atrofiada a pessoa poderá apenas utilizar suas disciplinas físicas. Aegis pode ser gasto para restaurar um membro perdido.

### **Vicissitude**

- Modificações com este poder devem ser compradas como Vantagens ou desaparecerão a cada amanhecer.

## **Magia do Sangue**

### **Taumaturgia [Hermética]**

- **Poder de Netuno Sangue em Água:** Máximo de 3 traços.
- **Dom de Morpheus, Enchanted Slumber:** Se o corpo adormecido levar dano, ele desperta.
- **Vingança do Pai:** Você deve recitar as passagens do Livro de Nod, quando esta disciplina é usada.
- **Ritual: Básico: Foco da Infusão de Vitae:** Isto requer um cartão de ponto, obtido no início da seção. Máximo igual o seu nível de ocultismo. Você não pode ativar isto para dar-lhe mais do que o máximo de que sua geração permite por turno.
- **Ritual: Intermediário: Pedra da forma verdadeira:** Este poder só pode ser usado por quem fez o ritual.
- **Ritual: Intermediário: Pele de papel:** Este ritual requer um ST para ser executado.

### **Dur-An-Ki**

- *Pebble da Montanha*: Isso só será permitido ser usado por Assamitas.

### **Feitiçaria Koldunica**

- *Caminho do Espírito*: Usamos as regras opcionais do pack de Koldunismo.

## **Regras de Pontos de Experiência**

**Variação 1-8 [Por Mês]**

**Data de Entrega Trimestral** – Colocado diretamente na primeira semana de cada Trimestre. Diretamente na planilha no Puppet Prince.

**Ganhando Pontos de Experiência.**

- **Participação Ativa dentro do Jogo**
  - Participação dentro das Listas de E-Mail
  - Presença em Lives [Em qualquer Local]
  - Envolvimento em Plotlines

- **Interpretação**
- **Relatório de Atividades** – Nesse relatório deve constar desenvolvimento do seu personagem durante esses 3 meses. Faça algo bem feito, se achar importante cole e-mails que seu personagem tenha trocado com outras pessoas, coloque seu desejo para gastar pontos de experiência.
- Doar Sangue, Trabalho Comunitário ou Similares
- **Participação Ativa dentro do Jogo + Interpretação = 6 Pontos**
- **Relatório de Atividades = 2 Pontos**
- **Doar Sangue, Trabalho Comunitário ou Similares = Sem valor Definido**

#### **Observações**

- - Personagens Inativos não recebem pontos de Experiência.
- - Personagens não cadastrados no Puppet Prince não recebem pontos de Experiência.
- - Personagens em desacordo com as regras de construção ou organização de planilha não recebem pontos de Experiência.