



Introdução

Seja bem vindo(a) ao jogo do Londrina by Night, nossas regras são atualizadas conforme a contínua necessidade de equilibrar o jogo e reforçar os gêneros propostos. A menos que seja 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, MET Dark Epics, Clanbooks revisados, outros suplementos serão 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 sempre será avaliado caso a caso pelo HST da House.

Todas as cenas no jogo de Londrina são consideradas Hard Proxy

A Regra de Ouro

Os narradores podem mudar quaisquer das regras 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 por nossa diretoria**, esse algo não existe. Toda informação relevante em lives presenciais deve ser passada para o email da crônica como relatório ou no canal pessoal de Discord, podendo ser checado posteriormente com a Narração onde o evento ocorreu. Esta regra se aplica explícita, mas não exclusivamente, ao aprendizado de: disciplinas, habilidades, meta-disciplinas (combos), rituais, etc.

Código de Conduta

Visando maior transparência e segurança no jogo, principalmente no que se refere a parte OOC, o presente código de conduta é um norteador das possibilidades e limites quanto aos assuntos que trata, se aplicando a Jogadores e Narradores da House e quaisquer visitantes que venham participar de Cenas seja com Jogadores ou com Narradores da House. Em caso de qualquer dúvida a Narração deverá ser consultada e o não cumprimento dessas diretrizes pode acarretar em punições que podem variar de advertências, penalidades de xp, suspensão temporária, ou mesmo banimento permanente do projeto, sem a necessidade de reincidências para agravar a punição, onde cada caso será avaliado individualmente conforme a gravidade, profundidade e danos que possam ser causados ou devam ser evitados.

Código de Conduta One World by Night

Atualizado e aprovado pelo Conselho, 6 de novembro de 2019

1. Jogadores e voluntários serão corteses, respeitosos e profissionais em suas interações fora do personagem entre si. Se houver um conflito entre indivíduos, eles podem procurar um terceiro (um ST, CM ou mesmo Exec) para mediação para reconciliar as suas diferenças ou fazer o seu melhor dentro dos limites do OWBN para evitar interações entre si;
2. Não faça contato sexual ou físico indesejado e/ou não consensual com outros jogadores e voluntários. Se você não tiver certeza se tem consentimento ou se o contato é desejado, tome cuidado e pergunte. Respeite os limites das outras pessoas;
3. Não use linguagem abusiva, depreciativa ou inflamatória em suas interações OOC com outros jogadores e voluntários. Isto inclui insultos raciais, étnicos e relacionados com o gênero; ameaças de violência física; comentários sexualmente inapropriados; e xingando alguém;
4. Jogadores e voluntários são livres para discordar sobre as coisas, mas essas divergências devem ser tratadas de forma madura e direta. Exemplos de formas inadequadas de lidar com divergências incluem fazer comentários depreciativos sobre a outra parte publicamente, usar linguagem deliberadamente inflamada em discussões e iniciar rumores sobre as motivações ou ações de outra parte. Quando o conflito não puder ser tratado com respeito pelas partes envolvidas, a Exec pode e irá intervir para mediar;
5. Sempre que um jogador ou voluntário se sentir desconfortável com uma situação, seja dentro ou fora do personagem, ele tem o direito de se afastar sem culpa ou recriminação. Caso haja consequências que devam ser enfrentadas naquela situação, em IC, serão feitas acomodações para aliviar o desconforto de todos os envolvidos. O jogador ou voluntário pode selecionar alguém para representá-lo daqui para frente, ou concordar com a narração das consequências do IC, ou simplesmente solicitar um breve intervalo;
6. Ameaçar repercussões dentro ou fora do personagem a outro jogador ou voluntário para desencorajá-lo de falar com sua equipe de ST, CM ou a Equipe Executiva sobre suas reclamações, preocupações ou dúvidas receberá ação disciplinar local e/ou em toda a organização pela interferência;
7. **A vida real sempre vem em primeiro lugar;**
8. Não existe emergência de jogo. Todos nós investimos muito tempo e energia neste hobby, mas não é aceitável assediar outras pessoas para responder imediatamente às nossas perguntas sobre o jogo;
9. Cada um é responsável pelo seu próprio comportamento, independentemente da provocação ou do motivo. Cabe ao indivíduo pedir desculpas sinceras por qualquer má conduta de sua parte em relação a outros jogadores e voluntários.
10. A comunidade LARP, e em particular a comunidade LARP do Mundo das Trevas, tem muitas sobreposições entre organizações. Todos nós compartilhamos a responsabilidade de tornar nossa comunidade um lugar divertido e seguro.

Jogadores e voluntários do One World by Night que forem banidos de outras organizações e convenções por comportamento questionável podem estar sujeitos a investigação de seu comportamento dentro da organização e potencialmente sujeitos a ações disciplinares.

Link para acesso ao código de conduta da OWBN:

<https://www.owbn.net/content/code-of-conduct>

Link para acesso ao Character By Laws:

<https://www.owbn.net/bylaws/character>

Link para acesso ao Administrative By Laws:

<https://www.owbn.net/bylaws/administrative>

Código de Conduta do Londrina by Night

Sem prejuízo da observância do Código de Conduta da OWBN, e dos documentos Character By Laws e Administrative By Laws, além do próprio House Rules, aplicam-se as seguintes diretrizes para o jogo:

Adesão

Uma vez que integre o projeto seja nas condições de Jogador e/ou Narrador a pessoa aceita seguir as normas do Código de Conduta do One World by Night, Character By Laws, Administrative By Laws, Código de Conduta do Londrina by Night e House Rules do Londrina by Night, não sendo resguardado direito a ressalvas ou alegação de ignorância dos termos nos documentos citados, assim há sólida transparência nas expectativas das pessoas que integram o projeto.

Solução

Uma vez que qualquer conflito OOC ocorra, indiferente da natureza do conflito ou das partes envolvidas, o HST vai avaliar a situação em busca do melhor desfecho possível visando primeiramente o bom andamento do projeto, depois dos indivíduos do projeto e por fim do próprio indivíduo para que se evite que exceções e situações pontuais se sobreponham continuamente ao todo. Caso o HST não seja capaz de solucionar dado o limite de suas atribuições ou se ver como incapaz por falta de elementos para apurar o que for necessário, ou sentir que seu posicionamento será insuficiente para dar o desfecho adequado, ele tem o direito de buscar a ORG para dar o devido andamento na situação.

Participação

A participação de um jogador no projeto pode ser vetada pela Narração uma vez que ela entenda que o histórico de comportamento em IC e OOC, bem como as evidências de off, metajogo, wi-fi, cobrança excessiva de respostas, questionamentos constantes das diretrizes, ausência contínua de respostas, troca contínua de personagens, entre outros comportamentos nocivos, possam prejudicar o bom andamento do projeto.

Transferências

Uma vez que um jogador solicite a transferência de um personagem, este poderá ter sua ficha adaptada para o equilíbrio e as necessidades do projeto, não sendo o Narrador obrigado a aceitar qualquer elemento oriundo de outra House, uma vez que o norte de regras e necessidades das Houses divergem profundamente conforme os objetivos que cada Narração tem para seus próprios projetos.

Também não será aceita transferência com questões pendentes, salvo se for percebido por esta narração que a pendência pode ser uma ferramenta de terceiros para impedir a transferência do personagem para dentro do projeto.

Quanto a transferência de personagens para fora do projeto a diretriz é, não havendo pendências em cenas já abertas, a transferência será autorizada com as devidas sugestões e informações para a nova narração caso ela deseje aplicar sobre o novo personagem a ser recebido.

Gestão de personagem de jogador

Não mais do que um personagem ativo será aceito na crônica, indiferente da diversidade de gêneros narrativos que haja nela.

Não é permitido que um segundo personagem de um jogador que já tenha personagem na crônica visite a crônica, para evitar metajogo, off, wifi ou outras formas de interação.

Não é permitido haver troca entre personagens num período de tempo inferior a 3 meses, seja personagem morto para novo, novo para congelado, congelado para transferido e gerenciamentos afins, para evitar a descontinuidade das ações, reações, causas e consequências no jogo.

Um personagem que fique inativo por 1 mês **no jogo do Discord** está automaticamente congelado, por 3 meses ou mais **no jogo do Discord** será convertido a NPC, mas caso neste período de 3 meses haja qualquer pendência por parte do personagem para com NPCs ou outros personagens a narração assume o controle do personagem na cena para que se dê o devido desfecho nele e em qualquer situação pendente, sendo todas sempre de natureza conclusiva, sem a possibilidade de gerar novas cenas com aquele personagem. Jogos por e-mail ou WhatsApp não alteram a contagem de tempo uma vez que o jogo do Londrina by Night é online e por prioridade movimentado pelo Discord.

Gestão de personagem de narrador

Personagens de Narradores seguem as mesmas diretrizes de House Rules e de gestão de personagem de jogador apontadas anteriormente.

Além disso, personagens de Narradores são reativos no cenário, não podendo agir diretamente de forma favorável ou desfavorável contra os demais personagens da House uma vez que detêm informações privilegiadas.

Personagens de Narradores não podem se envolver em cenas de sexo ou relacionamento com personagens de jogadores e não podem ser procurados com esse intuito, uma vez que a isonomia e transparência são prioridades para a Narração e bom andamento do projeto.

Por fim, personagens de Narradores não devem esperar por jogo vindo de demais narradores do projeto, uma vez que a prioridade de nosso tempo é dedicada aos jogadores do projeto, porém podem ser ativos fora da House de Londrina, observadas as diretrizes anteriores.

Resposta

É permitido marcar um jogador ao dar uma resposta para ele ou marcar a Narração ao esperar uma resposta para que não se perca a notificação. O tempo de resposta esperado por jogadores, visitantes ou não, para uma ação com jogadores ou não é de até 24 horas para cenas de combate e 48 horas para cenas sem combate, caso ao final desse período não haja resposta a Narração pode seguir a cena automaticamente dando prioridade ao desfecho dela para liberar os demais jogadores para seguirem seus jogos e demais interações, caso o jogador não possa responder por motivos de força maior a cena, ele deve comunicar a Narração, não o fazendo ele será penalizado em XP naquele mês e um comportamento recorrente pode ser punido com a expulsão do projeto.

A Narração buscará responder os jogadores em até 48 em cenas de combate e até 72 horas em cenas sem combate, porém tendo em vista que a quantidade de interações que a narração deve lidar é desproporcionalmente maior, e que muitas vezes ela precisa consultar Haller, outros ons e até mesmo outras Houses em alguns casos, é possível que tome mais tempo para isso.

Caso se observe possibilidade de prejuízo ao jogador, o HST assume a cena para buscar o desfecho dela, caso o HST esteja tendo dificuldade para dar a resposta, ele poderá solicitar que o AST responda ou dê o desfecho por ele.

Gênero

O principal gênero da House de Londrina by Night é o Horror Pessoal, sendo a inspiração os elementos dos anos 80 encontrados na criação do Vampiro a Máscara, além dos temas desenvolvidos ao longo dos anos para Seitas, Clãs e Linhagens. Os jogadores não devem esperar que temas que são incomuns ao gênero venham a ser incentivados por esta narração, através de cenas, plots ou mesmo NPCs, essas três ferramentas narrativas vão reforçar o gênero proposto pelo Londrina by Night, cabendo aos jogadores buscarem entre si temas fora da proposta tradicional do Vampiro a Máscara.

Temas sensíveis

Ainda que o Horror Pessoal seja o tema central do jogo é esperado que os jogadores informem a narração previamente sobre temas sensíveis que podem desencadear notório desconforto ao participar de uma cena.

A Narração levará em consideração o retorno do jogador, mas de forma alguma esse argumento será válido para escapar de uma cena, pois a mesma será adaptada para cumprir sua finalidade ainda que a forma descritiva dela seja abrandada para evitar exposição desnecessária ao tema sensível.

É esperado dos jogadores que optem por jogar com Clãs Independentes e seguindo moralidades de Trilhas da Sabedoria que entrem em contato voluntariamente e com maior frequência com temas mais densos que os tratados na Camarilla ou nos Anarquistas, de qualquer forma, uma cena com temas sensíveis é exatamente como Hard Proxy, pode ocorrer a qualquer momento.

Sensualidade e Sexo

A sensualidade é um elemento que acompanha a figura do Vampiro e até mesmo uma ferramenta que é usada em caçadas ou mesmo em ações sociais, como forma de distrair, se aproximar ou conseguir algo que normalmente não seria dado, inclusive sendo profundamente inerente a certos Clãs, e isso é totalmente aceitável.

Já o sexo em si é um elemento que não trás muito significado a uma criatura morta-viva marcada por uma existência amaldiçoada, pautada em egoísmo, traição, paranóia e tragédia.

Então tal elemento não é incentivado pela Narração de Londrina by Night, sendo vedada a narração participar de qualquer cena desse tipo, ainda que como observadora, uma vez que a Narração tem uma demanda alta de respostas e não deve se ocupar com cenas descritivas de sexo entre personagens, além disso, NPCs não devem ser procurados para esse tipo de cena.

Cenas de sexo devem ser consentidas expressamente entre os envolvidos e feitas fora do servidor do Discord, sem o acompanhamento de Narradores, ficando por conta e risco dos personagens, só devendo reportar a narração se alguma coisa relevante resultou disso como algum passo ou conclusão de um laço de sangue, por exemplo.

O máximo que será aceito com acompanhamento da narração é uma descrição informando em termos gerais que os personagens foram ter um momento de intimidade, sem adendos de mais detalhes, sejam estes textuais ou pictográficos, como imagens ou gifs, por exemplo. O desrespeito de tal medida pode resultar em banimento do jogo.

Atualizações

Uma vez que as relações humanas sofrem constantes atualizações de experiências, esse documento poderá ser atualizado para cobrir algo até então não observado, sendo a intenção que norteia ele apenas trazer maior solidez para um jogo que seja seguro e saudável para todos os seus participantes.

Londrina by Night, 14 de Julho de 2024.

Personagens

- Primeiro, converse com a Narração sobre o conceito do seu personagem, seus objetivos como jogador e personagem, para ver se ele é viável e evitar frustrações. Crie uma história e busque conectar ele a história do cenário, seja a um NPC, um evento, um local ou mesmo outro personagem, solicite ajuda da narração para isso.
- Uma vez enviada a história seu personagem poderá ganhar até 60 pontos de XP para gastar na ficha, não é a quantidade de páginas, mas o quão interessante é seu conteúdo.
- O valor de XP concedido para novos personagens fica a critério do Narrador.
- Você só pode ganhar XP de uma história por vez, qualquer edição ou história adicional pode vir a ser aceita, mas nenhum XP será concedido por isso.
- 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, Clanbooks e pacotes de gênero.
- O limite de pontos em uma Disciplina de Clã é o máximo de quatro pontos, incluindo gastos com bônus e/ou xp. Para Taumaturgia, Feitiçarias do Sangue e Necromancia o máximo inicial é 3 em uma única linha. Para disciplinas fora do clã o limite máximo é 2 sendo necessário antecedente Mentor.
- Não é permitido nenhuma Influência acima do nível 3.
- O personagem que segue Humanidade já inicia com uma Característica grátis em Consciência, Autocontrole e Coragem. As virtudes alternativas começam no zero.

Pontos iniciais Criação de Personagem	
Atributos	7/5/3
Habilidades	5
Disciplinas	3
Antecedentes	5
Virtudes	7
Características negativas (max)	5
Qualidades (Max)	7
Defeitos (Max)	7
Pontos Bônus	5
Pontos de XP	Até 60 xp conforme decisão da Narração.

Conhecimento Inicial e Antecedentes

É recomendado que seu personagem tenha em ficha o mínimo dos conhecimentos e habilidades de sua história, é aconselhável que na criação de personagem seja comprado com Bônus ou XP o primeiro nível das seguintes habilidades: Lore Kindred, Lore do seu Clã ou Linhagem e Lore da sua Seita.

Antecedentes serão adquiridos e perdidos ao longo da história, mas caso o jogador queira gastar XP com Antecedentes na criação do personagem, fica a critério dele, porém não será feito estorno desse xp caso venha perder o Antecedente, uma vez que é uma escolha do jogador.

Gastando Pontos Bônus

Ao final da distribuição básica dos pontos que tem na ficha, seu personagem terá **5 pontos bônus** para os toques finais, também concedem pontos bônus **características negativas** até um máximo de cinco pontos, **defeitos** até um máximo de sete pontos, uma **perturbação mental** conferindo dois pontos e vender ponto de **humanidade** ganhando 1 ponto bônus por ponto vendido até o máximo de 2 pontos. Cuidado com o acúmulo desnecessário de pontos bônus que podem prejudicar e dificultar muito o jogo do seu personagem inicial, características negativas, defeitos, perturbação mental, bem como perda de humanidade devem constar na história do personagem para serem aceitos na ficha.

Custos em Pontos Bônus	
Característica	Custo de PB
Atributos	1
Habilidades	1
Especialização	1
Antecedentes	1 (Aprovação da Narração)
Qualidades	O valor original (Aprovação da Narração)
Disciplinas	3 para Basicas (Aprovação da Narração)
Virtudes	2 (Aprovação da Narração)

Gastando Pontos de Experiência

Conforme seu personagem ganha pontos de experiência ele pode adquirir novas características em sua planilha, tornando ele mais apto aos desafios do jogo e mais poderoso à medida que o tempo passa. A tabela a seguir representa os custos em experiência necessários para aprimorar as características do seu personagem, lembrando que Antecedentes são dados e removidos pela narração, logo não podem ser comprados com Pontos de Experiência após a conclusão da criação do personagem.

Custos em Pontos de Experiência	
Característica	Custo de XP
Atributos	1
Remover características negativas	2
Habilidade	1
Especialização em habilidade	1
Qualidades	Dobro do custo original (Aprovação da Narração)
Remover Defeitos	Dobro do custo original (Aprovação da Narração)
Disciplinas de Clã	3 para Básicas, 6 para as Intermediárias, 9 para Avançadas
Disciplinas fora de Clã	4 para Básicas, 7 para as Intermediárias, 10 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)
Moralidade	2 (Aprovação da Narração)

Limites de Gasto

- **Atributos:** Máximo 1 por categoria (Físico, Social, Mental) por mês.
- **Habilidades, Especializações, Virtudes, Moralidade, Força de Vontade:** Máximo 1 nível numa mesma habilidade por mês, e nos demais casos máximo 1 nível por mês.
- **Recomprar Defeitos e Atributos Negativos:** Somente após perder eles em on atendendo o que for solicitado pela narração.
- **Disciplinas In-clan:** São desenvolvidas de forma natural sem a necessidade de um professor ou DT e podem ser compradas obedecendo a restrição de 1 nível por mês na mesma Disciplina.
- **Disciplinas Out-clan:** Podem ser aprendidas com personagens de Jogadores do Básico ao Avançado. 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 pelo menos, o mesmo nível que o ensinado, sempre obedecendo a restrição de 1 nível por mês na mesma Disciplina, sendo necessário 1 DT.
- **Qualidades com XP:** Após começar o jogo, pode buscar acumular no máximo 7 pontos em cada categoria (Físico, Social, Mental e Sobrenatural);

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 - O XP é concedido por participação em Live ou participação relevante no Discord.

2 - **Jogador Presencial** (Curitiba e Região Metropolitana) - Comparecer no Live Presencial + Jogo Relevante. **Jogador Online** (Fora de Curitiba e Região Metropolitana) - Comparecer em Mesão Online/Eventos + Jogo Relevante.

3 - É considerado jogo relevante:

a - Movimentar plot pessoal;

b - Criar plot no jogo;

c - Movimentar Influências fora de DT;

d - Reforçar o gênero de Horror Pessoal, de Clã ou de Seita;

4 - Participar de outros Lives ou jogos online confere 1 de XP no mês, não ultrapassando o teto de xp máximo do personagem, nem gerando saldo para o mês seguinte.

Capacidade de XP máximo.

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

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

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

Possibilidades, Inatividade, Congelamento e Transferência

As opções de jogo no Londrina by Night são Camarilla, Anarquista, Assamita, Giovanni, Seguidores de Set, Ravnos e demais linhagens que se adequem ao gênero Camarilla e/ou Anarquista, conforme aval da Narração. No entanto, é permitido que o jogador possua e jogue com apenas um personagem, e não será permitido a visita de personagens pertencentes a jogadores que possuam algum personagem na crônica, vindos de outras houses, mesmo que seja de seita diferente.

Transferências para outras Houses e congelamentos podem ser negados se o personagem estiver preso numa cena. Receber personagens transferidos e congelados também fica a critério da diretoria aceitar ou não, e não será possível trocar entre personagens em menos de três meses, a menos que o personagem tenha sido destruído.

Conforme apresentado no Character by Laws 2 alínea a, item i.

Um PC pode ser transformado em um NPC a qualquer momento pela Staff Narrativa da sua crônica natal. Logo, personagens ativos, mas sem movimentação por três meses, são considerados inativos e serão convertidos em NPCs, para não onerar o custo do Haller e não atrapalhar o andamento da Crônica.

Regras Básicas

Traits

É esperado que Mortais figurantes, aquelas pessoas comuns no cenário dificilmente estejam acima do padrão 6/4/3 de Traits, representando 75% da humanidade no cenário, sendo os outros 20% Mortais antagonistas e/ou coadjuvantes, pessoas que realmente são relevantes para os personagens como Aliados, Lacaio, Caçadores que estarão no padrão 7/5/3 ou maior conforme a necessidade da história, já os 5% restantes são reservados aos Mortais excepcionais como Carniçais, Parentes, Kinain, Feiticeiros e mortais com Núminas tais como Fé Verdadeira por exemplo. Dito isso, mesmo um mortal excepcional não passaria de um total de 30 traits nas três categorias, sendo 10 por categoria, nos levando a uma média de 3 Traits por Atributo, logo personagens que possuem mais do que 5 Traits em um mesmo atributo certamente chamam a atenção, e dependendo de como exibem seu potencial publicamente podem atrair olhares indesejados, principalmente Personagens com excessivos valores de Traits sociais voltados para o Atributo Aparência, qualquer coisa acima de 5 num mesmo Atributo, ou espalhado em vários Traits ligados a um mesmo Atributo, pode resultar em complicações com a Máscara se exposto a mortais de forma inadequada.

Habilidades

É esperado que mortais normalmente tenham entre x0 a x3 em suas habilidades, tudo dependendo do conceito que carregam e da necessidade da história, já os especialistas alcançam o x4 e os excepcionais alcançam o x5, logo demonstrações de habilidades nesse nível também são igualmente impactantes, sejam obras de arte, performances ou outras coisas que chamem a atenção de Mortais e qualquer coisa que alcance x6 que caiam em mãos humanas podem configurar uma quebra de Máscara. Mortais podem ser Mentores de habilidades secundárias ensinando até o mesmo nível que eles possuem.

Nenhuma habilidade funciona automaticamente, salvo os **Lores do Gênero do Personagem** (Kindred, Clã e Seita), sempre é necessário um teste com reteste pelo Lore ou Habilidade aplicável em questão para se mensurar o resultado. Não mais do que um Lore ou Habilidade se aplica por teste e a resposta sempre vai estar ligada ao Lore ou Habilidade utilizados naquele teste.

E mesmo os Lores são passíveis de teste se a Narração entender que a matéria em questão pode ser conflitante ou obscura para o personagem, caso o assunto esteja abaixo do nível de Lore que o Personagem possui, ele tem direito ao empate, caso o assunto esteja no nível de Lore que o Personagem possui ele perde o empate, caso o assunto esteja acima do nível de Lore do Personagem, ele simplesmente não pode testar.

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 um ponto 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) Um vampiro precisa ter o nome do alvo e o Lore correspondente para o uso adequado de Política. Com Lore Camarilla pode gastar um nível temporário de para conhecer o Status de um único vampiro de um vampiro da Camarilla. Nos Independentes Giovanni, Seguidores de Set, Assamitas, Ravnos e Gangrel voltam informações sobre a posição que ocupam dentro do Clã, se tiverem alguma posição. Anarquistas voltam informações sobre Impulso e filiação a alguma gangue, já no Sabá a posição que o indivíduo ocupa na Seita e se faz parte de alguma Facção. Veja que isso não é uma Disciplina, mas uma ferramenta que pode dar informações se a narração entender que é possível o personagem chegar nelas.

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

Hacking: São utilizadas as regras de Computer Hacking pág 22 e 23 do Anarch Genre 2023.

Antecedentes

Exceto por Influências que podem ser movidas ao longo do mês até um máximo de pontos igual a soma de todos os Traits do personagem, menos seus Traits negativos, todos os Antecedentes **só podem ser usados 1 vez por mês**. O jogador tem a opção de usar os Antecedentes em dois momentos, em alguma ação em seu canal pessoal durante o mês ou dentro de um dos DTs que fará no mês, é virando o mês que os Antecedentes restauram para novo uso. Ao usar os Antecedentes fora de DT entende-se que é algo mais urgente e por isso ele busca um resultado mais imediato, logo o retorno sempre será menor do que se o mesmo Antecedente for usado por DT onde imagina-se que o Antecedente teve o mês inteiro para “trabalhar”. Uma observação importante, é possível usar mais de um antecedente em um mesmo DT ou ação para conseguir algum resultado, mas uma vez usado, não pode ser usado em outro DT ou ação.

Antecedentes Gerais

Allies (Adiciona ações em DT feitas com as capacidades do Aliado)

Alternative Identity (Dificulta seguir as ações da Identidade Alternativa)

Haven (Dificulta o acesso a um personagem em seu período diurno)

Contacts (Levanta informações, busca pessoas ou objetos simulando uma Influência)

Fame (Facilita a Caçada e Aumenta o alcance das Influências do personagem)

Herd (Facilita a caçada e permite a execução de uma tarefa simples)

Influence (Levanta informações, afeta cenário e permite Ações de Influências)

Mentor (Pode ensinar habilidades, Disciplinas e usar Antecedentes de apoio)

Resources (Pode adquirir coisas materiais que não precisem de Influência)

Retainers (Adiciona ações em DT feitas com as capacidades do Lacaio)

Antecedentes de Clã e Seita

Assamites

Web of Influence (Acessa a Influência, Aliados, Contatos ou Dur-An-Ki)

Web of Iron (Acessa equipamentos mundanos, místicos ou Dur-An-Ki)

Brujah

Military Force (Controla tropas equipadas leais ao personagem)

Gangrel

Animal Retainer (Adiciona ações em DT feitas com as capacidades do Lacaio Animal)

Malkavian

Insight (Ganha informações sobre a Jihad por meio de eventos ocorrendo no presente)

Nosferatu

Information Network (Consegue acesso a rumores mundanos e conhecimentos na SchreckNet)

Tremere

Tremere Familiar (Adiciona ações em DT feitas com as capacidades do Familiar)

Giovanni

Family Ties (Aumenta a força das Ações de Influência na hora de comparar resultados)

Wraith Reputation/Notoriety (Status positivo ou negativo com as Aparições locais, afetando Testes Sociais contra elas)

Wraith Retainer (Adiciona ações em DT feitas com as capacidades do Lacaio Fantasma)

The Honored Dead (Adiciona ações em DT feitas com as capacidades do Lacaio Morto Honorário consideravelmente mais forte que um Lacaio Fantasma)

Followers of Set

Network (Funciona como Fama mas afeta Aliados, Contatos e Lacaio sem atrair atenção)

Fellowship (Simula uma Influência que o personagem não tenha para afetar cenário - Cidadão)

Cult (Simula uma Influência que o personagem não tenha para afetar cenário - Sacerdote)

Favours (Dívidas mundanas ou sobrenaturais que podem ser cobradas uma única vez)

Ravnos

Dracian's Ancestry (Sangue de Dracian que o Ravnos possui para usar em Drabane)

Camp (Caravana de ciganos que podem simular Aliados, Contatos ou Rebanho, mesmo para o sangue de Dracian)

Draba (Um objeto de poder que pode dar diversas vantagens a um Ravnos)

Anarch Movement

Anarch Information Exchange (Levanta informações sobre vampiros específicos, segredos locais, política de um domínio, ou rumores gerais sobre o Movimento Anarquista ou outra Seita)

Anarch Status (O grau de respeito ou ódio que os NPCs Anarquistas têm pelo personagem)

Armory (Dá acesso a Armas sem precisar das Influências que seriam necessárias para obtê-las)

Communal Haven (Funciona como Haven com a diferença que pode dar suporte a toda uma gangue)

Aliados

Aliados são NPCs mortais excepcionais que fazem a diferença na vida de um vampiro, seja como ferramentas úteis para se investir, pessoas leais, indivíduos extremamente habilidosos ou ainda alguém com alguma capacidade única. Os aliados podem **uma vez no mês** usar uma Númina em favor do personagem, **ou** somar suas Influências a uma ação de Influência do personagem **ou** realizar uma tarefa com as habilidades que tem, por fim um Aliado também pode ser professor das habilidades que tem para o personagem ou outros personagens. **Aliados não garantem DT.** Ao escolher este Antecedente defina o Nome e Conceito do Aliado, suas estatísticas são baseadas no Conceito dele. Apenas um Aliado pode ter seu nível aumentado, seguem os requisitos de investimento e os benefícios adquiridos:

Requisitos

Aliado n1 - xp mínimo do Personagem 0; 0 DTs de investimento.

Aliado n2 - xp mínimo do Personagem 150; 1 DT de investimento

Aliado n3 - xp mínimo do Personagem 200; 2 DTs de investimento

Aliado n4 - xp mínimo do Personagem 250; 2 DTs de investimento

Aliado n5 - xp mínimo do Personagem 300; 3 DTs de investimento

Benefícios

Aliado n1 - 1 ponto em Númina **ou** 3 pontos em 1 Antecedente **ou** 3 pontos em 2 Habilidades;

Aliado n2 - 2 ponto em Númina **ou** 3 pontos em 2 Antecedentes **ou** 3 pontos em 4 Habilidades;

Aliado n3 - 3 pontos em Númina **ou** 4 pontos em 1 Antecedente **ou** 4 pontos em 2 Habilidades;

Aliado n4 - 4 pontos em Númina **ou** 4 pontos em 2 Antecedentes **ou** 4 pontos em 4 Habilidades;

Aliado n5 - 5 pontos em Númina **ou** 5 pontos em 1 Antecedente **ou** 4 pontos em 6 Habilidades;

Identidade Alternativa

Para cada ponto de Identidade Alternativa, reduz as chances de rastrear as atividades dos usos de Antecedentes de um Personagem em 1 ponto, caso deseje, os pontos podem ser divididos entre diversas identidades alternativas, mas jamais a soma desses pontos poderá passar de 5. Esse Antecedente é acionado automaticamente quando as ações do possuidor são alvo de algum rastreio ou investigação.

Contatos

Podem ser usados para levantar informações sobre uma determinada notícia, para encontrar um determinado item ou uma determinada pessoa, para fazer o uso, escolha uma Influência que seja condizente com o que se busca para que o Contato simule aquele nível de Influência, voltado apenas para fins de obter informações.

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	Cidade
2	Microregião
3	Macrorregião
4	Estado
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 e não pode ser estocado. Cada característica de rebanho pode consistir em mortais, em um único tipo de animal ou acesso a bolsas de sangue de forma ilegal; o rebanho fornece o dobro de animais que os humanos, já que os animais fornecem menos sangue, uma vez por noite eles são adicionados ao teste de caçada e 1 vez no mês podem ser fornecidos a outro vampiro personagem ou NPC.

Nível	Quantidade
1	1 mortal ou 2 animais ou 4 bolsas = 1 Ponto de Sangue
2	2 mortais ou 4 animais ou 8 bolsas = 2 Pontos de Sangue
3	3 mortais ou 6 animais ou 12 bolsas = 3 Pontos de Sangue
4	4 mortais ou 8 animais ou 16 bolsas = 4 Pontos de Sangue
5	5 mortais ou 10 animais ou 20 bolsas = 5 Pontos de Sangue

Mentor

Alguém gosta do seu personagem, ou vê potencial nele e investe de forma a ajudá-lo ocasionalmente dentro das possibilidades, da mesma forma é esperado que esse Mentor venha a demandar serviços ou o uso das inestimáveis habilidades e capacidades do personagem para benefício próprio.

Os benefícios para Mentores NPCs estão descritos no Laws of the Night pg 104.

Já os benefícios para Mentores Personagens dependem da ficha do próprio Personagem.

Para que um Personagem tenha seu nível definido de Mentor basta saber quanto de XP ele tem gasto e ele pode ajudar seguindo as regras do Laws pg 104, em conformidade com sua própria ficha:

Mentor n1 - xp mínimo do Personagem 200 xp+

Mentor n2 - xp mínimo do Personagem 400 xp+

Mentor n3 - xp mínimo do Personagem 600 xp+

Mentor n4 - xp mínimo do Personagem 800 xp+

Mentor n5 - xp mínimo do Personagem 1000 xp+

Aprendizados com Mentor não consomem DT.

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.

A narração vai definir se o uso de Recursos para a aquisição de um determinado item no jogo está dentro da possibilidade mensal do personagem ou não. Após o uso de Recursos, o personagem pode usar seus pontos temporários novamente no mês seguinte ou, queimar um permanente e fazer novo uso de seu novo limite temporário.

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

Os valores abaixo são referências baseadas no padrão do IBGE somadas a desigualdade social do Brasil e o abismo social presente no Mundo das Trevas.

Nível	Descrição	Renda Mensal	Patrimônio
1	Mora em um apartamento alugado pequeno e usa meios baratos de transporte.	R\$ 1.412,00	R\$ 14.120,00
2	Mora em apartamento ou casa alugada e possui carro ou moto popular.	R\$ 5.648,00	R\$ 112.960,00
3	Possui casa própria e carro ou moto de qualidade superior.	R\$ 14.120,00	R\$ 564.800,00
4	Possui uma casa grande e pequenas propriedades. Dois veículos, bens supérfluos e itens diversos.	R\$ 56.480,00	R\$ 4.518.400,00
5	Mansão Própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros e obras de arte. Milhares de itens supérfluos.	R\$ 564.800,00	R\$ 90.368.000,00
6	Você possui patrimônio de um pequeno país.	R\$ 11.296.000,00	R\$ 4.066.560.000,00

Lacaios

São servos leais, seja pelo Laço de Sangue, Dominação, Presença ou mesmo o medo. Garantem 1 DT para o personagem por ponto de Lacaio, sendo que são ações em que o Antecedente realiza no lugar do personagem, limitado pelas capacidades do próprio Antecedente e correndo risco por conta própria. Ao escolher este Antecedente defina o Nome e Conceito do Lacaio, suas estatísticas são baseadas no Conceito dele. Lacaios Carniçais custam **1 PS por Lacaio** que é cobrado no dia do Live, Mesão online ou quando o Narrador entender apropriado, o jogador será avisado. Apenas um Lacaio pode ter seu nível aumentado, seguem os requisitos de investimento e os benefícios adquiridos:

Requisitos

Carniçal n1 - xp mínimo do Mestre 0; 0 DTs de investimento

Carniçal n2 - xp mínimo do Mestre 200; 1 DT de investimento

Carniçal n3 - xp mínimo do Mestre 250; 2 DTs de investimento

Carniçal n4 - xp mínimo do Mestre 300; 2 DTs de investimento

Carniçal n5 - xp mínimo do Mestre 400; 3 DTs de investimento

Benefícios

Carniçal n1 - 1 ponto em Disciplina; 2 pontos em 1 Antecedente; 3 pontos em 1 Habilidade;

Carniçal n2 - 1 ponto em Disciplina; 2 pontos em 2 Antecedentes; 3 pontos em 2 Habilidades;

Carniçal n3 - 2 pontos em Disciplina; 3 pontos em 1 Antecedente; 4 pontos em 1 Habilidade;

Carniçal n4 - 2 pontos em Disciplina 3 pontos em 2 Antecedentes; 4 pontos em 2 Habilidades;

Carniçal n5 - 3 pontos em Disciplina; 3 pontos em 4 Antecedentes; 4 pontos em 4 Habilidades;

Demais Antecedentes comuns como **Influência** e **Refúgio** possuem regras específicas explicadas mais adiante, já os antecedentes de gênero de Seita e Clã seguem as regras de seus materiais de origem, mas para qualquer lacuna ou dúvida consultem a Narração.

Arsenal

Este antecedente permite que o personagem recorra a uma fonte segura de armamento para momentos de emergência, um prestador contínuo, um mafioso amigo, alguém em dívidas. O fato é que o personagem faz uma ligação e ele ganha acesso ao armamento em pouco tempo, claro que em locais improváveis como deserto, esgoto, selva, umbra o equipamento não chegará. O detentor do antecedente faz um teste, se perder ele consegue equipamento suficiente para uma única recarga, se empatar ele consegue para duas recargas, se vencer ele consegue para três recargas. Os itens não podem ser estocados ou vendidos ou dados para personagens que não tenham o antecedente, para isso usem Influências Polícia, Submundo, Ruas ou Militar.

Arsenal n1 - 5 pessoas (Pistola/Revólver Leve e/ou Pesado)
Arsenal n2 - 10 pessoas (Silenciador, Colete a Prova de Balas)
Arsenal n3 - 5 pessoas (Submetralhadora, Rifle, Escopeta, Fuzil, Granada)
Arsenal n4 - 10 pessoas (Mira telescópica, visão noturna, blindagem reforçada)
Arsenal n5 - 5 pessoas (Metralhadora, Lança Granada, Lança Estaca, Lança Chamas, Munição Especial: Cop-Killer, Tracejante, Incendiária, Prata ou Ouro)

Qualidades e Defeitos

Qualidades podem ser adquiridas 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. Sendo na criação de personagem ou após ao longo do jogo, o limite de pontos de Qualidades que um personagem pode acumular é 7 pontos por categoria, sendo elas Físico, Social, Mental e Sobrenatural, e não mais do que 1 qualidade fora do Gênero de Vampiro será permitida por personagem, e será necessária uma boa explicação. Qualidades foda de material oficial estão vetadas.

Sorte: Atualiza a cada nova cena de jogo desde que em noites diferentes. Você recebe 3 retestes aplicáveis em qualquer disputa, desde que não sejam na mesma disputa.

Qualidades e Defeitos Vetados: Toda qualidade e defeito devem ter uma aprovação da Narração, mas Fé Verdadeira, Existência Abençoada e Nove Vidas são vetados, e qualquer qualidade ou defeito que não pertençam ao gênero de Vampiro a Máscara serão avaliados e caso permitidos, se necessário adaptados.

Moralidade

Todos os personagens da Camarilla seguem a Moralidade da Humanidade, algo diferente disso só será aceito se a narração considerar adequado, já os gêneros Independentes é aceito que joguem dentro das Trilhas de Sabedoria que são adequadas ao gênero de cada Clã e dentro dos Anarquistas será observado cada caso individualmente. Reforçando que personagens que seguem Trilhas de Sabedoria devem ter **no mínimo** 3 de Força de Vontade e começam com as virtudes alternativas (Convicção e/ou Instinto) **zeradas**.

Hora de Despertar

O horário que um personagem acorda é relativo ao nível de moralidade que possui.

Moralidade	Horário
Humanidade 9 e 10	18:00 h
Humanidade 6 a 8	18:30 h
Humanidade 4 e 5	19:00 h
Humanidade 1 a 3	20:00 h
Trilhas de Sabedoria 1 a 10	20:00 h

DTs

Um personagem com **Humanidade** alta tem mais tempo disponível, logo mais DTs ao longo do mês, sendo Humanidade (0 a 10), **dividido por 2 arredondado para baixo** (Máximo 5). Ele pode somar ao final disso apenas seus Lacaio para ter mais DTs, mas essas ações são performadas pelos Lacaio dentro de suas capacidades e limitações, assim como eles sendo os que correm o risco por elas.

Um personagem com **Trilha** tem menos tempo disponível, logo menos DTs ao longo do mês, sendo Trilha da Sabedoria (0 a 10), **dividido por 3 arredondado para cima** (Máximo 4). Ele pode somar ao final disso seus Lacaio para ter mais DTs, mas essas ações são performadas pelos Lacaio dentro de suas capacidades e limitações, assim como eles sendo os que correm o risco por elas.

Qualidade **Sono Leve** não afeta a quantidade de DTs

Qualidade **Madrugador** dá +1 DT para os personagens que seguem **Trilha da Sabedoria**

Tempo de Aprendizados

- **DTs** - Um personagem pode treinar/aprender num mesmo DT até **metade** de sua **Moralidade**, **arredondado para cima**, no que se refere Habilidades Secundárias, Loes de Gênero e Disciplinas Comuns em **um mesmo DT**. Já Loes fora de Gênero, Disciplinas Exclusivas, Metadisciplinas e Qualidades, seguem regras próprias;
- **Habilidades Primárias** - Toda e qualquer habilidade que seja comum, isto é, as descritas no Laws of the Night Revise básico, podem ser aprendidas **sem a necessidade de DT**;
- **Habilidades Secundárias** - Toda e qualquer habilidade que não seja comum, isto é, as descritas nos demais suplementos e Packets, têm necessidade de 1 DT para aprendizado para os níveis básicos (x1 e x2), 1 DT para os níveis intermediários (x3 e x4), por fim 1 DT para o nível avançado (x5), sendo um total de 3 DTs aprender do 1 ao 5 ;

- **Lores de Gênero** - Lores que sejam da sua Raça, Clã e/ou Seita, podem ser aprendidos sem a necessidade de DT;
- **Disciplinas Comuns** - Quando não forem de Clã precisam de 1 DT por mês por nível para aprendizado;
- **Lores Fora de Gênero** - Lores que não sejam da sua Raça, Clã e/ou Seita, têm necessidade de 1 DT para aprendizado para os níveis básicos (x1 e x2), 1 DT para os níveis intermediários (x3 e x4), por fim 1 DT para o nível avançado (x5), sendo um total de 3 DTs aprender do 1 ao 5 ;;
- **Disciplinas Exclusivas** - Quando não forem de Clã precisam de 1 DT por mês a cada nível para aprendizado;
- **Metadisciplinas** - Preenchidos os pré-requisitos precisam de 1 DT, sendo o máximo 1 metadisciplina por mês;
- **Qualidades** - Uma vez que seja autorizada a compra, é necessário 1 DT no mês, a menos que a Narração diga o contrário;

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 testes **mentais** e **sociais**, você não retestar uma facada com força de vontade se não tiver armas brancas nem tentar se esquivar com sua força de vontade.

Sangue

Para cada início de live ou cena maior (seja ela online ou presencial) o jogador deverá fazer o "desafio de sangue". É responsabilidade do jogador, não do ST, entrar em jogo e solicitar o teste de caçada, entrar na cena ou live sem fazer isso, é considerado que o personagem tem **metade do total de Sangue, menos penalidades aplicáveis**. Cada teste representa uma hora de caçada em on, sendo o reteste mais uma hora de caçada.

Em caso de **vitória**, seu personagem estará com **sangue total** indiferente de modificadores.

Em caso de **empate**, estará com **metade** dos pontos de sangue, mais modificadores positivos, menos penalidades aplicáveis.

Em caso de **derrota**, estará com **três** pontos de sangue, mais modificadores positivos, menos penalidades aplicáveis, até um mínimo de 1 ponto de Sangue.

Os **retestes** são feitos com as habilidades **Sobrevivência** e **Caçar**, a qualidade **Sorte** também é aplicável apenas uma vez no teste por noite.

São exemplos de Modificadores Positivos: Antecedentes Rebanho e Fama, qualidades pertinentes (se aplicável como qualquer **qualidade** que dê **bônus** em interação com mortais).

São exemplos de Modificadores Negativos: Antecedente Lacaios (uma vez no mês), Fraqueza de Clã (Ventrue e Giovanni), defeitos pertinentes (como vícios, exclusão de presa, marca do amaldiçoado, presença sinistra, toque gélido, qualquer **defeito** que dê **penalidade** em interação com mortais, etc) e nível de Quebra de Máscara.

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 e a virtude aplicável ao teste neste caso é Coragem.

Reteste

Cada teste ocorre dentro de um tempo adequado à sua natureza, em caso de reteste, sempre é considerado que o personagem gastou em on mais tempo que o esperado executando a tarefa. 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 diversas como disciplinas, itens, qualidades ou o reteste defensivo de Força de Vontade não podem ser cancelados.

Características Bonus

Para evitar combos que desequilibrem o jogo, um personagem não pode receber bônus em seu teste vindos de uma mesma natureza.

Exemplo: Duas Qualidades que dão bônus sociais não podem ser somadas para um mesmo teste, mas uma Qualidade e um Item podem ter seus bônus somados para um mesmo teste.

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, iniciando pelas de maior Trait.
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.

Fuga Justa

Personagens que estiverem engajados em uma perseguição, o perseguido fica impossibilitado de usar fuga justa, é configurada uma perseguição se os perseguidores podem ver e seguir o alvo, e o alvo 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.

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.

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 ou explorar um Território;
- Aprender, Treinar, Ensinar ou Estudar um Lore, uma Habilidade Secundária ou Disciplina;
- Fazer Ações de Influência;
- Usar Contatos, Recursos e outros Antecedentes;
- Buscar resolver plots do seu Clã, do seu Cargo, da Camarilla ou do seu personagem;
- Fazer um item, treinar uma performance, criar uma composição ou uma obra de arte;
- Fazer um Fetiche, ou um Ritual de Magia do Sangue repetidas vezes;
- Trabalhar na proteção ou progressão 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?

Para ter boas chances de conquistar um Antecedente ou Influência de **Nível Básico**, isto é, 1 ou 2 pontos, é necessário investir entre 3 de outros Antecedentes ou Influências aplicáveis, e ser bem sucedido em 1 DT.

Para ter boas chances de conquistar um Antecedente ou Influência de **Nível Intermediário**, isto é, 3 ou 4 pontos, é necessário investir 5 pontos de outros Antecedentes ou Influências aplicáveis, e ser bem sucedido em 2 DT.

Para ter boas chances de conquistar um Antecedente ou Influência de **Nível Avançado**, isto é, 5 pontos, é necessário investir 7 pontos de outros Antecedentes ou Influências aplicáveis, e ser bem sucedido em 3 DT.

Antecedentes e Influência **não podem ser comprados com XP**, não custam XP e são entregues pela narração como recompensas no cenário seja de Plots, NPCs ou DTs.

O Antecedente ou Influência investido, deve sempre ser **diferente** do Antecedente ou Influência que se busca conquistar;

O Nível de Antecedente ou Influência investido para conquistar outro Antecedente ou Influência, **não pode ser menor** que o nível de Antecedente ou Influência que se busca conquistar;

Habilidades podem ser usadas para ajudar apenas para DTs de Nível **Básico**.

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.

Máscara

A Máscara é um elemento central no jogo de Vampiro e tem um importante efeito mecânico demonstrando o motivo pelo qual os vampiros precisam se manter ocultos do conhecimento público mortal. Monstros nunca são bem vindos e o que é desconhecido é temido e odiado, isso significa que quando uma quebra de máscara ocorre o cenário mortal em si reage como se protegendo dos abusos das criaturas da noite, e isso afeta 3 parâmetros **Sangue**, **Influências** e **DTs**

Efeitos Públicos

No que se refere ao Sangue cada nível de Quebra de Máscara reduz em 1 Ponto de Sangue o resultado final de todos os testes de caçada, após a aplicação de todos os modificadores, sendo assim:

Sangue

- Penalidade de 1 Ponto de Sangue no resultado final da Caçada.
- · Penalidade de 2 Pontos de Sangue no resultado final da Caçada.
- · · Penalidade de 3 Pontos de Sangue no resultado final da Caçada.
- · · · Penalidade de 4 Pontos de Sangue no resultado final da Caçada.
- · · · · Penalidade de 5 Pontos de Sangue no resultado final da Caçada.

No que se refere a Influências, a sociedade mortal inconscientemente passa a ficar cada vez mais reclusa, apreensiva e fechada e os setores de segurança vão se tornando cada vez mais reativos e violentos contra eventos que possam resultar numa maior instabilidade da sociedade. Logo fica cada vez mais complicado mover suas Influências aplicando-se as seguintes penalidades ao Nível de Influência enquanto há uma quebra de Máscara:

Influências

- Penalidade de 1 nível nas Influências neste nível de quebra de Máscara.
- · Penalidade de 1 nível nas Influências neste nível de quebra de Máscara.
- · · Penalidade de 2 níveis nas Influências neste nível de quebra de Máscara.
- · · · Penalidade de 2 níveis nas Influências neste nível de quebra de Máscara.
- · · · · Penalidade de 3 níveis nas Influências neste nível de quebra de Máscara.

Já sobre o DT, ele também passa a ser penalizado uma vez que a movimentação dos Membros deve ser cada vez mais cautelosa e difícil pois o risco de aumentar a Quebra de Máscara ou de atrair a atenção de Caçadores ou mesmo Organizações aumenta consideravelmente, sendo esse o parâmetro de penalidade na quantidade final de DTs

DTs

- Penalidade de 1 DT neste nível de quebra de Máscara.
- · Penalidade de 1 DT neste nível de quebra de Máscara.
- · · Penalidade de 2 DTs neste nível de quebra de Máscara.
- · · · Penalidade de 2 DTs neste nível de quebra de Máscara.
- · · · · Penalidade de 3 DTs neste nível de quebra de Máscara.

Restaurando a Máscara

Para restaurar a Máscara há três formas de resolver o problema, Tempo, Influências ou Eliminação.

Tempo - Se os vampiros conseguirem se esconder por tempo suficiente para despistar Curiosos, Caçadores e Organizações, é provável que eles acreditem que a criatura responsável pela quebra de Máscara tenha deixado o local e esses Antagonistas deixam a região buscando novos em outros lugares, o tempo é secreto.

- Um mês. Total de um mês.
- · Um mês. Total de dois meses.
- · · Dois meses. Total de quatro meses.
- · · · Dois meses. Total de seis meses.
- · · · · Três meses. Total de nove meses.

Influências - Somando pontos de Influência, todos sujeitos ao teste de rastreio, a sociedade pode ser movida a esconder os problemas causados ou tornar os antagonistas como criminosos e indesejados, esse é um meio indireto mas que corre o risco de aumentar o problema para alguém. Toda quebra de Máscara estará atrelada a uma Influência que pode representar o indivíduo envolvido, o evento ocorrido ou o local que foi palco da quebra de Máscara, qualquer uma dessas influências pode ser somada para tentar reduzir a quebra de Máscara. Exemplo: João um Brujah motoqueiro (Ruas ou Transportes), usa Rapidez na frente de um investigador da polícia civil (Polícia ou Oculto) numa área nobre da cidade (Finanças ou Alta Sociedade), João ou alguém querendo ajudá-lo ou cobrá-lo depois poderia usar uma soma de 10 pontos de Influência em qualquer uma dessas 6 Influências.

- 10 pontos de Influência.
- · 20 pontos de Influência.
- · · 40 pontos de Influência.
- · · · 60 pontos de Influência.
- · · · · 90 pontos de Influência.

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**, sem precisar de DT. 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. Não precisa de DT para isso.

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. Não precisa de DT para isso.

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 objetivo** 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.

Nível 1 é necessário **1 DT** + Teste de Habilidade Intermediário ou Avançado; ou **2** pontos de Antecedentes/Influências;

Nível 2 é necessário **1 DT** + Teste de Habilidade Avançado; ou **4** pontos de Antecedentes/Influências;

Nível 3 é necessário **2 DTs** + **6** pontos de Antecedentes/Influências;

Nível 4 é necessário **2 DTs** + **12** pontos de Antecedentes/Influências;

Nível 5 é necessário **3 DTs** + **24** pontos de Antecedentes/Influências;

Qualquer quantidade de Antecedentes inferior até a metade do mínimo necessário será considerado uma tentativa muito difícil, isto é, sem direito a empates, retestes e com grande chance de se expor. Exemplo: Nível 4 com 10 pontos de Antecedentes.

Qualquer quantidade de Antecedente abaixo da metade do mínimo necessário será considerado falha automática. Exemplo: Nível 4 com 5 pontos de Antecedentes, falha automática.

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.

Itens Mundanos, Mágicos e Tecnológicos

Itens Mundanos

Dada a diferença de dificuldades, facilidades, regras, propostas e exigências entre as Houses, itens criados por personagens e NPCs em outras Houses não têm validade nos moldes originais de criação dentro do Londrina by Night, porém o uso deles fora da House não será vetado pela narração, uma vez que já está na alçada da soberania de outra crônica.

Os itens de Crafts se tornam mais raros, valiosos e eficientes, à medida que a habilidade do artesão que criou o item em questão é maior. Logo há três graus de qualidade para os itens mundanos:

Qualidade Básica - Necessário Crafts x1 ou x2 - Correspondem a 60% do que se encontra no mercado; Possuem um valor que pode ser adquirido com Recursos x2 - x3; É necessário apenas 1 teste para serem feitos; A dificuldade do Teste é de 4 Traits; Munido de todo o material necessário (Recursos x1 - x2) basta 1 semana para o item ficar pronto; Não concedem benefícios além do que o item regularmente daria; Esses itens normalmente não chamam a atenção;

Qualidade Técnica - Necessário Crafts x3 ou x4 - Correspondem a 30% do que se encontra no mercado; Possuem um valor que pode ser adquirido com Recursos x3 - x4; São necessários 2 testes para serem feitos; A dificuldade do Teste é de 7 Traits; Munido de todo o material necessário (Recursos x2 - x3) bastam 2 semanas para o item ficar pronto; Concedem um benefício além do que o item regularmente daria; Esses itens não levantam suspeitas, ainda que de difícil acesso;

Qualidade Excepcional - Necessário Crafts x5 - Correspondem a 10% do que se encontra no mercado; Possuem um valor que pode ser adquirido com Recursos x5; São necessários 3 testes para serem feitos; A dificuldade do Teste é de 10 Traits; Munido de todo o material necessário (Recursos x4 - x5) bastam 4 semanas para o item ficar pronto; Concedem dois benefícios além do que o item regularmente daria; Esses itens podem levantar suspeitas por serem obras primas;

Acúmulo de Crafts - Não é possível acumular vários Crafts diferentes num mesmo item. O que conta é o Crafts principal, os demais são acessórios e meramente cosméticos ou para onerar o valor do item mundano;

Especialização - Além do trait bônus para resolução de um desafio atrelado a ela, o personagem terá direito a mais um reteste para a tentativa de produção do item mundano.

Toreador - Qualidade Obra Prima: Com um teste adicional sobre um item de Qualidade Excepcional, e gastando 1 ponto Permanente de Força de Vontade um Toreador pode criar um item de Crafts x6 que permitirá um terceiro benefício. O valor de tal item é inestimável (Recursos x6 ou mais se mensurável) e é um ato único de genialidade, por isso não é possível produzir mais do que uma obra prima de crafts 6 por perícia. Tal item é uma quebra de Máscara; **OBS:** a regra sugerida no packet de 2009 é apenas cosmética.

Qualidades e Defeitos - Qualidades e Defeitos que afetem a habilidade e produção de Crafts serão analisados caso a caso;

Benefícios - O mesmo benefício não pode ser repetido no mesmo item, a seguir são meramente exemplificativos, não sendo uma lista terminativa, cabe uma conversa com a narração para ver a possibilidade de um benefício customizado;

Remover 1 Trait Negativo do item

Adicionar 1 Trait em uma categoria de Testes relacionada a natureza do item

Adicionar 1 de dano a uma Arma

Adicionar 1 nível de vitalidade a uma Armadura

Suportar uso de Potência Básica ou suportar uso de Rapidez Básico

Alterar o tipo de dano de contundente para letal

Itens Mágicos

Dada a diferença de dificuldades, facilidades, regras, propostas e exigências entre as Houses, itens criados por personagens e NPCs em outras Houses não têm validade nos moldes originais de criação dentro do Londrina by Night, porém o uso deles fora da House não será vetado pela narração, uma vez que já está na alçada da soberania de outra crônica. Um fetiche é um objeto que, para vampiros, através de Rituais e/ou aplicações de Feitiçaria do Sangue, mais especificamente Manipulação Espiritual x4 (Entrap Ephemera), força um espírito (nunca um fantasma, alguém em projeção ou similares) dentro do objeto e o obriga a manifestar um poder predeterminado quando o vampiro consegue sintonizar com esse objeto e cumpre qualquer outro requisito.

A criação de um objeto mágico sempre envolve DT e é necessário 1 mês para completar o processo. São as etapas de criação de objetos mágicos: Produção, Pesquisa, Caçada e Submissão.

Produção [Opcional] - Magia é um ato de vontade e o componente material que é o objeto que vai conter o espírito é por sua vez uma extensão da vontade daquele que vai criar o objeto mágico. Caso escolha fazer o objeto onde o espírito será aprisionado o Personagem ganhará 1 reteste para cada grau de qualidade que ele alcançar na criação do objeto que podem ser aplicados em etapas diferentes do processo de criação do objeto mágico, mas caso escolha por aprisionar o Espírito em um objeto adquirido de outra forma, então não receberá esses retestes.

Pesquisa [Obrigatório] - É um teste estático mental com RT por Lore Espírito ou outro Lore adequado ao caso com dificuldade, 3 para objetos mágicos simples (que não simulam poderes sobrenaturais), dificuldade 6 para objetos mágicos complexos (que simulam poderes sobrenaturais básicos) ou dificuldade 9 para objetos mágicos excepcionais (que simulam poderes sobrenaturais intermediários). Passando no teste, o personagem descobre qual entidade pode fazer o que ele precisa alcançar e onde procurar a entidade.

Caçada [Obrigatório] - É um teste estático mental com RT por Lore Espírito ou outro Lore adequado ao caso, com dificuldade 3 para objetos mágicos simples (que não simulam poderes sobrenaturais), dificuldade 6 para objetos mágicos complexos (que simulam poderes sobrenaturais básicos) ou dificuldade 9 para objetos mágicos excepcionais (que simulam poderes sobrenaturais intermediários). Passando no teste, o personagem encontra o espírito e o coloca em uma situação que possa tentar aprisioná-lo no objeto previamente preparado para isso.

Submissão [Obrigatório] - É necessário gastar 1 ponto de Sangue, um ponto de Força de Vontade e fazer um teste estático mental com RT por Lore Spirit ou outro Lore adequado ao caso, com dificuldade 6 para objetos mágicos simples (que não simulam poderes sobrenaturais), dificuldade 9 para objetos mágicos complexos (que simulam poderes sobrenaturais Básicos) ou dificuldade 12 para objetos mágicos excepcionais (que simulam poderes sobrenaturais Intermediários). Uma vez que seja bem sucedido, o Espírito está preso dentro do objeto e o fetiche estará concluído.

Teste Estático - O usuário do fetiche deve gastar 1 ponto de Força de Vontade e fazer um teste simples de ativação, se passar o fetiche funciona normalmente, se falhar deve fazer um novo teste, se passar o fetiche funciona, mas se falhar novamente é feito um terceiro teste, se passar o fetiche funciona, mas se falhar novamente o fetiche quebra, o espírito se liberta e há grandes chances do usuário ser atacado antes do espírito partir. Somente a qualidade Sorte poderá ser usada de reteste nesses testes e em apenas um deles.

Limite de espíritos no Fetiche - Pelo by laws até dois espíritos no máximo podem ser contidos num mesmo fetiche, cada espírito deve passar pelo processo de criação individualmente.

Limite de tipos de poderes em um fetiche - Pelo by laws um personagem não pode ter mais do que dois poderes de natureza distintas, então sendo um deles Disciplina por ser vampiro, o outro deve acompanhar a natureza de qualquer poder que o personagem já tenha ou limitá-lo a essa segunda opção. O poder do fetiche sempre será uma versão mais limitada do poder original, com condições específicas de funcionamento, e sempre terá um efeito rebote por seu uso, ambos sob aprovação da narração.

Itens Tecnológicos

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, nosso gênero não é Cyberpunk, nem Mago: A Ascensão.

Itens Custom e fora de Gênero (Qualidades, Metadisciplinas e afins)

Algumas Houses permitem que o personagem possua inúmeras qualidades vindas de outros gêneros, ou o personagem pode ter qualidades customizadas ou meta-disciplinas customizadas. Indiferente do quão benéfico ou não isso é para o jogo, não é a proposta do Londrina by Night endossar tais excessos, até por ser propostas diferentes as crônicas possuem necessidades diferentes. Dito isso, qualquer material oriundo do OWBN Custom Content e qualquer material oriundo de um gênero diferente do material de Vampiro a Máscara não é utilizado na House.

Refúgios

O Refúgio é uma característica muito importante para o jogo de Vampiro A Máscara, uma vez que é o local de descanso e esconderijo seguro de um morto-vivo, também é o local onde parte da personalidade de um vampiro se manifesta através de suas escolhas, uma busca por segurança, privacidade e utilidade. De caráter estritamente individual, um Refúgio é o abrigo do morto-vivo dos perigos da noite, esse Antecedente vai do nível 1 ao nível 5 sendo que a cada nível o jogador ganha automático um ponto de Tamanho e deve fazer uma escolha entre um dos seguintes adicionais: Proteção, Rota ou Luxo.

Tamanho

Trata do espaço protegido do sol e de acesso imediato a outros personagens e/ou NPCs, localização e vizinhança que um refúgio pode ter, não delimitando o terreno em sua totalidade. Cada ponto permite ao espaço acomodar um indivíduo além do dono, mas os benefícios dos demais adicionais, só se aplicam ao dono.

· Você fica em um apartamento decadente em uma área perigosa e degradada da cidade, ou está se escondendo entre muitas pessoas com quem você não se adapta. O menor deslize e você será descoberto.(Defeitos são aplicáveis)

· · Você atualizou para alugar um apartamento decente, um condomínio modesto ou uma casa pequena. A vizinhança não é ótima, mas está bem longe da natureza selvagem dos Lobisomens. As pessoas suspeitam que há algo engraçado em você, mas elas cuidam da própria vida por enquanto.(Defeitos são aplicáveis)

· · · Você é o dono da casa onde dorme ou, pelo menos, nunca precisa se preocupar em pagar aluguel. O bairro é seguro e bem cuidado. As pessoas não têm motivos para suspeitar que há algo estranho em você. (Defeitos são aplicáveis)

· · · · Você tem uma casa muito grande ou uma mansão em ruínas que ninguém mais quer. Não há muitas pessoas por perto regularmente, então você pode se alimentar em relativa paz.(Defeitos são aplicáveis)

· · · · · Seu refúgio equivale a uma mansão bem conservada. A alimentação é fácil na maioria das vezes, e permanecer escondido e seguro não está em questão. Você teria que tentar ativamente permitir que as pessoas descobrissem sobre você aqui.(Defeitos são aplicáveis)

Proteção

Trata dos animais, serviços, dispositivos, armadilhas ou qualquer forma mundana de alerta ou proteção que dificultem o acesso ao refúgio, eles se adaptam ao estilo do personagem e demais antecedentes que tenha, sem necessidade de descrição individual, cada ponto reduz 1 Trait dos demais personagens e NPCs nas tentativas de outros encontrarem ou invadirem seu refúgio. **Esse adicional nunca pode ser maior que o adicional Tamanho.**

Rotas

Trata dos acessos de entrada ao refúgio e rotas de fuga para outros locais que o vampiro considere seguro, como túneis, cômodos escondidos ou apenas caminhos visualmente confusos, esse antecedente funciona de duas formas.

Primeiro, em caso de perseguição, se o vampiro estiver indo para seu refúgio, o perseguidor sofrerá 1 Trait de penalidade na perseguição por cada ponto que o perseguido possuir em Rotas. Segundo, após ter seu refúgio comprometido e invadido, optando por não lutar contra os invasores, o personagem perseguido terá direito a um teste simples, por ponto de Rotas, para fugir do local em segurança, sem direito a retestes, caso ganhe o teste ele pode declarar fuga-justa. **Esse adicional nunca pode ser maior que o adicional Tamanho.**

Luxo

Trata de um grupo de objetos específicos que visem comodidade e utilidade para atividades sendo praticadas dentro de um Refúgio, Luxo simula a existência de um laboratório, de um prostíbulo, uma biblioteca de assuntos mundanos, uma central de espionagem, uma sala de tortura e interrogatório, um pequeno local de culto ou um pequeno dojô para treino, por exemplo, escolha uma habilidade para seu personagem por ponto de Luxo, o personagem receberá 1 Trait a mais nos testes daquela habilidade realizada dentro do Refúgio. **Esse adicional nunca pode ser maior que o adicional Tamanho.**

Domínios

Os Domínios são um pedaço de terra, podendo ir de uma quadra, um bairro ou em raros casos até mesmo uma pequena cidade, que servem como campo de caça para um Vampiro, na Camarilla eles representam um certo Status sendo reflexo do poder que um Príncipe concede a um súdito ou a autoridade de um Ancião, para os Anarquistas não é incomum que as gangues entrem em conflito por esses pedaços de terra pois entendem que esses recursos são muito mais que meros campos de caça mas locais onde podem espalhar sua ideologia e modo de ser, já o Sabá e seus bandos afirmam de forma violenta e monstruosa seus domínios criando pequenos infernos na terra.

Em termos de jogo cada **5 pontos** de Refúgio podem ser convertidos em **1 nível** de Domínio, logo para se ter o **segundo nível** de Domínio é necessário **10 pontos** de Refúgio e assim por diante, essa mudança é permanente e irreversível. Isso representa a dificuldade, o tamanho e o valor que um Domínio tem. Como é um Antecedente de caráter coletivo, todos os benefícios que um Refúgio antes só garantia a um indivíduo agora se estendem a todos os residentes do Domínio, até um máximo de 5 indivíduos por ponto de Domínio, além disso em seus testes de Caçada, cada ponto em Domínio também adiciona 1 ponto no total de Sangue obtido no teste.

- Um prédio pequeno, como uma única casa de família ou de um estabelecimento social o suficiente para um abrigo básico.
- · Uma igreja, fábrica, armazém, meio-arco, ou outra grande estrutura um local com acesso pronto, mas facilmente controlável do mundo exterior.
- · · Um arranha-céus, quarteirão, ou um cruzamento importante um local ou área que oferece áreas para a ocultação, bem como acesso controlado.
- · · · Uma subseção de esgoto, uma rede de túneis de serviço, o enclave de casas em uma colina, um lugar com características inerentemente protetivas, tais como uma estrada de montanha isolada, uma ponte só de acesso, ou força de segurança vigilância privada.
- · · · · Um bairro inteiro, uma subdivisão étnica como "Chinatown" ou "Little Italy", ou um bairro inteiro.

A Regra de Ouro.....	2
Sempre por Escrito.....	2
Código de Conduta.....	2
Código de Conduta do Londrina by Night.....	5
Adesão.....	5
Solução.....	5
Participação.....	5
Transferências.....	5
Gestão de personagem de jogador.....	6
Gestão de personagem de narrador.....	6
Resposta.....	7
Gênero.....	7
Temas sensíveis.....	7
Sensualidade e Sexo.....	8
Atualizações.....	8
Conhecimento Inicial e Antecedentes.....	10
Gastando Pontos Bônus.....	10
Gastando Pontos de Experiência.....	11
Limites de Gasto.....	12
Evolução do Personagem.....	12
Possibilidades, Inatividade, Congelamento e Transferência.....	13
Traits.....	14
Habilidades.....	14
Antecedentes.....	16
Antecedentes Gerais.....	16
Antecedentes de Clã e Seita.....	16
Aliados.....	18
Identidade Alternativa.....	18
Contatos.....	19
Fama.....	19
Rebanho.....	20
Mentor.....	20
Recursos.....	21
Lacaios.....	22
Arsenal.....	22
Qualidades e Defeitos.....	23
Moralidade.....	23
Hora de Despertar.....	24
DTs.....	24
Tempo de Aprendizados.....	24
Força de Vontade.....	25
Sangue.....	25
Frenesi.....	26
Rötschreck.....	26

Reteste.....	26
Características Bonus.....	26
Combate.....	27
Ordem de Ação.....	27
Ambidestria/Duas Armas.....	28
As Metamorfozes.....	28
Manobra de Combate.....	28
Explosivos.....	28
Fuga Justa.....	29
Dano.....	29
Cura de Dano Agravado.....	29
Down Time.....	29
Modus Operandi.....	31
Efeitos Públicos.....	31
Restaurando a Máscara.....	32
Ações de Influência.....	33
Pirâmide de Influência.....	35
Limites de Influência.....	35
Itens Mundanos.....	36
Itens Mágicos.....	37
Itens Tecnológicos.....	39
Itens Custom e fora de Gênero (Qualidades, Metadisciplinas e afins).....	39
Tamanho.....	40
Proteção.....	41
Rotas.....	41
Luxo.....	41