

House Rules Vale do Caí



Direção:
HST - Henrique "Akechi" Silva
ST Anarquista - Rodrigo Lara
ST Sabbat - Bruno J.
ST - Audriel
ST- Fernando Rocha
CM - Henrique "Akechi" Silva

Considerações Iniciais

A menos que indicado de outra forma neste documento, usamos as regras do MET Laws of the Night: Revised (LoTN:R), MET Camarilla Guide, MET Laws of the Night: Dark Epics, Storyteller's Guide, todos os pacotes de gênero aprovados pelo Conselho da OWBN, Clanbooks revisados, jornais MET. Os demais suplementos são aceitos a critério da Narração.

Regra de Ouro

1. A vida real vem em primeiro lugar, Isto é um jogo. Tanto a Narração quanto os jogadores vêm aqui e fazem para se divertir. Haverá momentos em que, por motivos da vida real, alguém não poderá estar disponível o tempo todo.
2. Respeite quaisquer considerações da vida real da Narração e colegas.
3. Respeito , Isso não deveria precisar ser dito, mas trate sua equipe e outros jogadores com respeito. Isso não significa que você não possa ter conflitos ou discordar deles, mas trate disto de maneira respeitosa.
4. Ações do personagem têm consequências para o personagem (IC=IC). As ações, eventos que são feitas em IC podem gerar resultados, alguns deles serão bons, 2



outros serão ruins. Lide com as consequências dos problemas do IC em IC. De forma alguma será permitido misturar situações OOC com IC e vice e versa.

5. Caso queira desistir, congelar, transferir ou somente parar de jogar com algum personagem, por favor , entrem em contato e avisem antes a narração, seus companheiros

de cena e outros .O jogo em si é em conjunto , apesar do personagem ser pessoal , existem ações e todo um cenário qual ele esta envolvido e faz parte. Desta forma, seja compreensivo para podermos dar uma resolução adequada para cada situação .

6. Caso não seja possível por qual quer que seja o motivo a Narração irá determinar a melhor solução levando em consideração ações jogadas, em aberto e historico do personagem e jogador.

7. Não se pode escapar de um evento IC simplesmente não participando ou saindo no meio do jogo. Se parecer que você está evitando jogos para evitar consequências de IC, para manter seu personagem vivo, a Narração resolverá a ação para você.

Hard Proxy

Todas as cenas desenvolvidas na House do Vale do Caí são automaticamente consideradas Hard Proxy.

Sempre por escrito

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



Fuga Justa

Uma nova condição foi adicionada à regra de fuga justa visando deixá-la mais completa. Se os jogadores estiverem engajados em uma perseguição, o perseguido fica impossibilitado de usar fuga justa. Se configura uma perseguição se os perseguidores podem ver e seguir o alvo. O perseguido se souber que está sendo perseguido pode tentar despistar seus perseguidores. A ação de despistar deve ser declarada pelo perseguido assim como o que 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.

Tempo de Jogo

Se você lembrar que seu personagem tem uma habilidade após um desafio ter sido resolvido, você não pode alterar o que já aconteceu.

Criação de Personagem Padrão

Se um jogador enviar uma história como um bom plano de fundo para seu personagem, ele poderá ganhar até 60 pontos bônus para gastar no desenvolvimento do seu personagem.

-

O valor concedido para novos personagens fica a critério do Narrador. Após entrar no jogo, você tem um mês para apresentar um histórico à equipe de Narração, após isto pontos bônus não serão concedidos.

-

Você só pode ganhar XP de história uma vez, qualquer história adicional poderá ser aceita, mas nenhum XP será concedido.

-



Regras padrão de criação de personagem pode ser encontradas em LotN R, é recomendado acompanhamento por parte de um Narrador, aconselhamos também consultar os diversos suplementos oficiais como By Laws, Clã books e pacotes de gênero.

-

Não é permitido adquirir níveis avançados de disciplina com sua pontuação inicial, incluindo bônus/xp. Para disciplinas fora do clã o limite máximo é 2, necessitando MENTOR.

-

Não é permitido nenhuma influência acima de nível 3.

-

O personagem já inicia com uma Característica grátis (não precisa ser pago) em Consciência, uma em Autocontrole e uma em Coragem.

-

pontuação de antecedentes além dos 5 pontos iniciais, deverão estar descritos devidamente na história do personagem para serem adquiridos.

-

Antes de tudo, porém, converse com o Narradores sobre as ideias para seu personagem, suas ambições e objetivos, eles irão lhe ajudar inserindo fatos sobre a crônica e seu passado, crie uma história para ele. Sua história estará diretamente relacionada com os pontos bônus para criação da ficha.

Pontos de Criação de Ficha

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

Evolução do personagem

Portanto, ambas as formas serão consideradas para adquirir XP e evoluir os personagens na crônica.

Jogadores que não jogarem de nenhuma forma durante o mês não receberão XP.

Jogadores que jogarem ativamente, seguindo um ou mais dos itens abaixo, recebem XP normalmente.

-

Participar de Live.

-

6

Interagirem com outras crônicas.

-

Criar plots.

-

Movimentarem Influências.

-

Fazer ações Downtime.

XP máximo

Jogadores até 200 XP tem o teto de 12 XP, Jogadores até 400 XP tem o teto de 10 XP e os Jogadores que passarem dos 400 XP tem o teto de 8 XP

Gastando Pontos de Experiência

Conforme seu personagem adquire pontos de experiência ele pode adquirir novas características, habilidades ou conhecimentos em sua ficha. A tabela a seguir representa os custos em experiência necessários para aprimorar as características do seu personagem. 7

características	Custo de XP
Atributos	1
Características negativas	2
Habilidade	1
Antecedente	(Aprovação da Narração)
Qualidades	Dobro do custo original (Aprovação da Narração)
Defeitos	Dobro do custo original (Aprovação da Narração)
Disciplinas	3 para básicas, 6 para as Intermediárias, 9 para avançadas
Rituais Taumátúrgicos	2 para Básicos, 4 para Intermediários, 6 para avançados
Virtudes	3 (Aprovação da Narração)
Força de Vontade	3 (Aprovação da Narração)
Trilha de Sabedoria	2 (Aprovação da Narração)

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

•

Disciplinas Out-clan. Devem seguir os pré-requisitos de beber o sangue de um vampiro que tenha in-clan, e necessitam de um professor para cada nível aprendido (Básico, Intermediário e Avançado), o professor precisa ter nível a mais que o ensinado.

•
Aprendizados fora da House, seguem a mesma regra, além de ser necessário validação de ambos os jogadores por e-mail e Downtime.

8

Restauração de Traits

Atributos e Habilidades são atualizados depois de uma noite de descanso.

•

Força de vontade temporário são atualizadas depois de uma semana. •

Qualidades e Defeitos são atualizados em cada sessão de jogo.

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

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

Sangue

Para início de live ou cena maior (seja ela online ou presencial) o jogador deverá fazer o "desafio de sangue" caso não tenha feito downtime de alimentação. A responsabilidade é do jogador, não do narrador, portanto, entrar em jogo sem fazer isso pode ser interpretado como trapaça. Se sua jogada for bem sucedida, seu personagem estará com

sangue total, menos modificadores (exclusão de presa por exemplo). Se você empatar, estará com metade do sangue, menos modificadores. Se você perder, estará em 4 Sangue, menos modificadores. Sobrevivência, caça e sorte são os únicos retestes aplicáveis a esse 9



desafio. Modificadores incluem por exemplo, Rebanho, Lacaios que bebem sangue, etc, fica a critério do narrador conferir os modificadores em sua ficha. Caso precise decidir quanto de sangue um personagem tem, sem que tenha ocorrido um teste, será considerado automaticamente o resultado de um empate.

Quando seu Personagem estiver com cinco ou menos pontos de sangue; você pode ser suscetível a frenesi, se houver alguma estímulo, cheiro ou gosto do sangue, se você tem dois ou menos pontos de sangue, você é considerado faminto, e sua dificuldade em resistir ao frenesi devido à fome aumenta em um trait. Você pode adquirir sangue de qualquer criatura que tenha sangue, incluindo outras criaturas sobrenaturais, mas fazê-lo pode causar certos efeitos colaterais.

Pontos de sangue podem ser gastos de acordo com sua geração, para uma variedade de funções. (mais informações, leia o Livro Leis da noite.)

Força de Vontade

Todo mundo começa o jogo com força de vontade total. Reabastecer Força de Vontade gasta durante o jogo requer o uso apropriado da habilidade Meditação, como está escrito em Dark Epics.

Força de vontade pode ser utilizado apenas para retestes DEFENSIVOS relacionados a atributos mentais e sociais, você não pode se esquivar ou brigar com sua força de vontade. sua geração determina o nível máximo para o qual você pode aumentar sua Força de Vontade permanente.

Só é permitido comprar uma característica de Força de Vontade por Mês. (mediante aprovação da Narração)

Virtudes (LotnR,p109)

A consciência/convicção é usada para manter sua Trilha moral, mesmo se você tendo um lapso de comportamento.

O Autocontrole/Instinto permite que você negue ou direcione o terríveis impulsos de sua Besta faminta e destrutiva.

A coragem se opõe ao medo primal das forças que podem o destruir. Sua Trilha da Moralidade determina o tipo de Virtudes que você tem.

Frenesi (LotnR, p.208)

Os gatilhos comuns a todos os vampiros são fome de sangue, extrema paixão, frustração, derrota, humilhação nas mãos de um rival ou ameaças à vida de um vampiro amigo ou entes queridos. Havendo estímulo, o jogador fará um teste de Autocontrole ou Instinto conforme a gravidade do estímulo e situação. Passando no teste, o personagem pode ignorar o este estímulo que o afetou pelo resto da cena, 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. Uma vez em estado de frenesi, o personagem ataca todos ao seu redor sem critério. Um personagem frenético não sofre penalidades por ferimentos até atingir o torpor ou a Morte Final.

Por meios normais, ele pode tentar um novo teste uma vez que a fonte de seu Frenesi não esteja mais presente.

Um personagem pode evitar o frenesi por 10 minutos gastando uma Característica de Força de Vontade.

Rötschreck (LotnR, p.209)

Todos os vampiros devem lutar contra Rötschreck quando expostos ao fogo, luz solar e a presença de uma fé especialmente poderosa e também existe gatilhos de Rötschreck relacionados a circunstâncias pessoais ou poderes sobrenaturais. Um vampiro que entra em Rötschreck foge do objeto de seu medo tão rapidamente como pode, atacando cegamente quaisquer obstáculos ou pessoas que cruzem seu caminho; se o voo provar impossível, o vampiro procura, em vez disso, destruir o objeto de seu medo e então fugir. Se por por alguma razão nem lutar nem fugir é uma opção, o vampiro se enrola em terror mediante ao fonte de medo durante o Rötschreck.

A virtude do teste neste caso é Coragem.



Habilidades

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

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

Linguística

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

- Sem Linguística: 1 língua (comum à crônica – Português, no caso)
- Linguística x1: 2 línguas
- Linguística x2: 4 línguas
- Linguística x3: 6 línguas
- Linguística x4: 8 línguas
- Linguística x5: 10 línguas

NOTA: A qualidade ‘Linguista Nato’ duplica o total de línguas faladas pelo personagem, ou seja, aqueles com Linguística x5 têm um total de 20 línguas disponíveis.

Regras Gerais para Hacking

A tecnologia é o território dos jovens, enquanto os Anciões mal conseguem entender conceitos como globalização e eletricidade. Para os Anarquistas, o mundo digital é como uma segunda pele, uma extensão natural de suas habilidades. Enquanto um teimoso Ancião Ventrue luta para enviar uma mensagem usando métodos antiquados, como um

pergaminho lacrado cruzando oceanos, um Anarquista astuto pode, no mesmo tempo, hackear as contas bancárias desses Anciões, arruinar suas fortunas e ainda maratonar todas as cinco temporadas de Breaking Bad.

Personagens com a habilidade de Hacking em Computador conseguem invadir a segurança de computadores, servidores e firewalls de rede. Isso permite acesso a informações confidenciais, a possibilidade de excluir ou alterar dados digitais, ou até mesmo instalar vírus e Spyware para monitorar ou corromper sistemas. Para realizar um hack, o personagem deve vencer um Desafio Mental contra a Dificuldade Base do sistema alvo, ajustada por quaisquer Modificadores Condicionais.

Para que ataques cibernéticos sejam bem-sucedidos, personagens e NPCs devem atender a requisitos básicos de habilidades. Abaixo, exemplificamos os passos de um ataque cibernético.

Suponha que o personagem, chamado Morfeu, precise invadir as câmeras de uma loja que capturaram cenas de um combate em um beco, resultando em uma quebra de máscara. O narrador oferece duas opções: "Você vai até o local para se conectar à rede da empresa e acessar as gravações, ou fará isso do porão do refúgio do príncipe?". Como Morfeu é um hacker astuto, ele decide fazer isso do porão do príncipe.

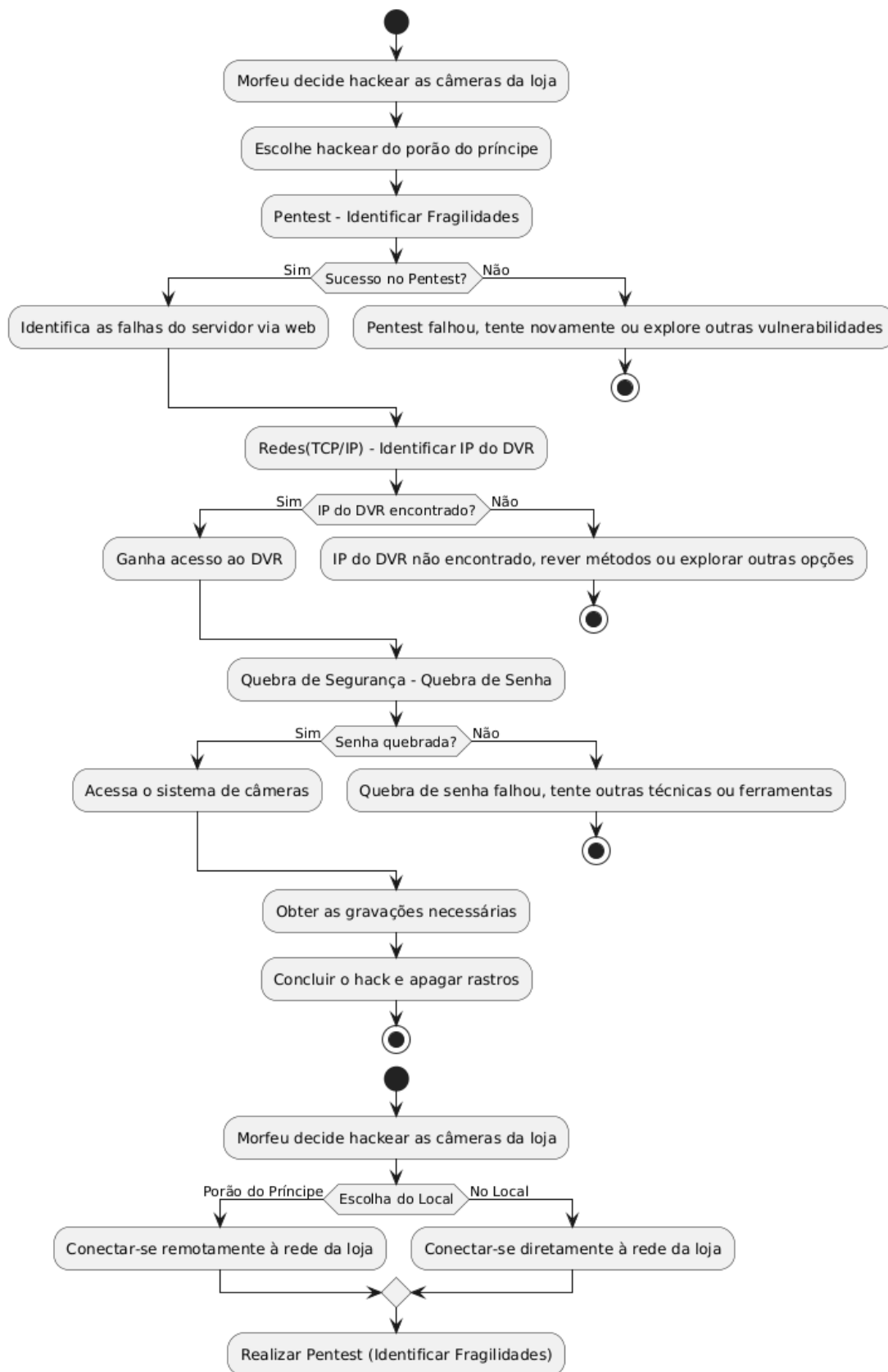
Nesse exemplo, consideramos as seguintes habilidades essenciais para um ataque cibernético:

Pentest: Identificar pontos de fragilidade em algoritmos é crucial para qualquer ataque. Para isso, o jogador precisa de habilidades como Hacking e Segurança para encontrar falhas no servidor via web e obter acesso à empresa.

Redes (TCP/IP): Uma vez no servidor, é necessário identificar o endereço IP do DVR. O personagem precisa ter conhecimento dos protocolos de rede, o que requer pontos na habilidade Computador.

Quebra de Segurança: Uma técnica comum em ataques cibernéticos é a quebra de senhas. O jogador precisa ter habilidades como Criptografia, Segurança e Hacking, entre outras que o narrador possa exigir.

Depois de atender aos pré-requisitos, o jogador deve realizar os testes necessários para passar por cada um desses tópicos. Abaixo, incluímos um fluxograma para facilitar a compreensão desse processo.



Antecedentes

Qualquer antecedente está liberado, desde que devidamente justificado pelo histórico. Antecedentes tidos como “exclusivos” de clã estão sujeitos a aprovação

expressa do narrador para compra por outros Clãs, desde que seja fornecido pelo jogador o embasamento consistente para tal. Além disso, alguns antecedentes seguem regras especiais:

Geração

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

Aliados

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

12



Domínio

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

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

Identidade Alternativa

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

Fama e Mentor

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

Lacaio/Carniçal

Lacaio/Carniçal podem ser humanos ou animais (cada 2 animais equivalem a 1 humano, em termos de pontuação) mantidos pelos poderes do laço de sangue, Dominação, Presença, Animalismo, suborno, chantagem, desejo etc.

Personagens com Necromancia também poderão ter acesso aos Lacaio/Carniçais espirituais. (COM APROVAÇÃO DA NARRAÇÃO)

Os Lacaio serão criados seguindo a seguinte estrutura:

- Nome: Todos os Lacaio precisam ter um nome
- Arquétipo: Uma palavra que descreva sua personalidade, tipo de natureza/comportamento combinado.
- Características: 6/4/3 iniciais. Máximo de 9 em cada categoria.

- **Qualidade:** Carniçais podem ter apenas um mérito e este deve ser aprovado pelo ST.
- **Defeito:** Carniçais receberão falhas e/ou características negativas (escolhidas pelo ST) com pontuação igual a qualquer mérito escolhido.
- **Antecedentes:** Carniçais começam com 5 antecedentes (exceto influência). Nenhum antecedente de um carniçal pode ser maior que 3 pontos. Por razões óbvias, carniçais não podem ter carniçais. Carniçais/Lacaios não podem ter influências, eles cuidam das suas. Para cada ponto de Lacaios que um vampiro tiver na sua ficha, essa quantidade será adicionada ao máximo de influências que um vampiro pode administrar, segundo o Laws of the Night.

13

- **Disciplinas:** Carniçais começam com 1 ponto em uma das três disciplinas básicas (Potência, Rapidez ou Fortitude). Carniçais jamais terão nada além de disciplinas básicas, a menos que seu regente seja de 7ª geração ou inferior. Carniçais jamais terão disciplinas avançadas ou magia do sangue.
- **Moralidade:** Carniçais calculam sua moralidade igual aos vampiros. Carniçais não ganham pontos de experiência ao reduzir sua humanidade durante a criação de personagem.
- **Sangue:** Carniçais tem ao todo 10 pontos de sangue, dos quais apenas 6 são utilizáveis.
- **Força de Vontade:** Carniçais começam com 1 ponto de Força de Vontade e podem chegar ao máximo de 4 pontos.

Influências

São usadas as regras encontradas no Dark Epics para ações de Influências. As ações devem ser jogadas junto à narração através da ferramenta apropriada.

Fica adicionada a Influência Militar na crônica, conforme abaixo:

°Militar

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

jurídicas em nações falidas, ONGs e outras empresas passaram a fazer uso de tais serviços. Mais que meros combatentes, são empresas especializadas em prover treinamento, logística de pessoas, equipamentos e redes de informações, além de alta tecnologia no quesito bélico.

A Influência Militar também permite acesso às Forças Armadas em determinadas situações, com a contratação de combatentes, aluguel de equipamentos leves e pesados, armas não letais e possibilidade de incitar o toque de recolher e sitiar pequenas áreas (uso

14

conjunto com burocracia x4). O poderio bélico não inclui aviões de combate, mas sim helicópteros e uma pequena frota naval em áreas de rios navegáveis.

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

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

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

(brasileiro) e 2 helicópteros de guerra, com capacidade de sitiar uma pequena área e de instituir o toque de recolher. Podendo contratar até 25 NPCs combatentes.

- ° Nível 6: Direito de posse de um tanque de guerra, capacidade de empregar artilharia antiaérea e 4 helicópteros de guerra, com capacidade de sitiar um bairro inteiro e de instituir o toque de recolher. Podendo contratar até 40 NPCs combatentes 15

Trilhas da Moralidade

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

Para mudar sua trilha você precisará descer na sua trilha atual até o nível um e, então, descer mais um nível. Depois disso você passará 40 dias sem jogar, durante os quais seu personagem ganhará suas orientações e se encontrará consigo mesmo. Você então precisará trabalhar para subir na hierarquia de pecados da sua nova trilha.

Qualidades e Defeitos

- Podem ser adquiridos no máximo 7 pontos de Defeitos, que concedem 7 pontos de bônus. Qualidades podem ser compradas enquanto restarem pontos para isso, no entanto o que exceder 7 pontos terá o seu custo dobrado, além disso, existem considerações específicas a saber:
- Imunidade ao Laço de Sangue: Vetado;
- Fé Verdadeira: R&U(Raro e Único): certos níveis dependem de aprovação da OWbN;
- Habilidade Oracular: Muito raro. Sujeita à aprovação;
- Senhor de Prestígio/Indigno, Dívida de Gratidão, Ressentimento do Senhor: Todos sujeitos à aprovação, já que promovem um envolvimento maior com o cenário nacional/mundial. Depende de aprovação OWBN;
- Mentor Espiritual: Sujeito à aprovação e o personagem deve possuir Médiun ou algum poder para se comunicar com os Mortos;
- Médiun: Sujeito à aprovação;
- Paragon: Exclusivo para o Clã Ventrue;
- Reflexo Falso: Exclusivo para o Clã Nosferatu;
- Quaisquer Qualidades ou Defeitos de outro livro, que não o “Leis da Noite”, estão sujeitas à aprovação pelo narrador responsável pelo personagem.

Qualidade e Defeitos Vetados

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

16

Qualidades Raras

Sorte, fé verdadeira e outras são uma qualidade difícil de encontrar e para poder possuir, uma explicação crível é necessária além da aprovação da narração.

REGRAS EM GERAL

Força de Vontade

Força de Vontade é recuperada na razão de um ponto por semana ou interpretando com sucesso sua natureza. O narrador pode alterar isso como bem quiser.

Refúgios/Áreas de Caça

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

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

Por fim recomenda-se a compra de ao menos 1 ponto do Antecedente Domínio (Livro V20, pág. 112)

para todos os vampiros que possuem refúgio(s) fixo(s) e autorização IC para residir no Domínio, pois o Antecedente nada mais é do que a formalização OOC desta autorização, tanto para residir quanto para caçar em determinado local/região. Além disso, possuir o Antecedente Domínio lhe concederá outros benefícios, como descrito no antecedente.

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

Identidade

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

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

Cotidiano Vampírico

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

Para simplificar a questão, o amanhecer será sempre às 06 horas e o anoitecer às 18 horas, independentemente da estação do ano. Esta regra é importante para saber os horários que seu personagem deve obedecer para estar presente em eventos e também para contabilização do tempo despendido na preparação de rituais e outras atividades. Por exemplo, um personagem com Humanidade 4 desperta às 19:00hs e se deita às 05:00hs, portanto o tempo necessário para preparação de rituais e outras atividades deve estar inserido dentro deste horário.

Permanecendo Acordado: O Vampiro pode tentar (ou ser forçado a) acordar mais cedo, ou ainda, ficar acordado até mais tarde. As regras para tal obedecem à página 111 do livro Leis da Noite, sendo acrescentado que o teste Mental para se manter acordado será contra 8 características para situações normais, sendo permitido reteste unicamente com a utilização de Força de Vontade. Na realização de todos os testes dessa natureza (“despertar antecipado ou manter-se acordado”), deve ser considerado o limite máximo de características que podem ser apostadas pelo personagem durante o dia, sendo que na maioria dos casos esse limite corresponde ao triplo do valor atual da sua Trilha de Moralidade.

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

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

DESAFIOS E TESTES EM COMBATE

No laws e como em todo RPG as jogadas acontecem em rodadas e dentro delas existem turnos as rodadas funcionam assim por padrão são definidas por

Iniciativa mais Alta

Ação normal

Fim da rodada

Em combate as ações sócias sempre entram por último ficando assim

Iniciativa mais alta

Ação normal

Ação Social

Fim da rodada

Em geral, quando vampiros tem acessos a turnos extras (Com o uso de rapidez) dentro da mesma rodada ela é dividida da seguinte forma:

Iniciativa mais alta (Rapidez 1)

Rapidez 2

Ação Normal

Rapidez 3

Ação Social

Fim do Turno

Porem existe ainda a possibilidade de do uso da qualidade de ambidestria que te permite o uso da mão inábil sem penalidades, muitas vezes usada para dar um segundo golpe desarmado ou não, sendo assim a rodada fica dessa forma.

Iniciativa mais alta (Rapidez 1)

Rapidez 2

Ação Normal

Ambidestria (Mão inábil)

Rapidez 3

Ação Social

Fim do Turno

Pom fim ressalto que na dúvida a última palavra sempre pertence AO NARRADOR DA CENA.
Testes

Personagens Jogadores (PC) podem apostar no máximo 30 características (traits). Sob nenhuma circunstância um personagem vampiro poderá apostar mais que esse limite.

Retestes

Você só pode usar um reteste por desafio por fonte:

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

Frenesi

A Força de Vontade deve ser gasta antes do teste de Frenesi para ignorar um estímulo. Se após 15 minutos o estímulo continuar presente, você entrará em frenesi automaticamente, sem teste.

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

Poderes Carregados

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

19

Perturbação

Para certas perturbações você pode gastar três pontos Força de Vontade para mantê-la controlada durante a noite, mas sucumbirá novamente se os gatilhos persistirem.

Combate

Em Leis da Noite, não existem regras gerais para dano direcionado em partes específicas do corpo, portanto, a menos que esteja especificado expressamente o contrário no poder/habilidade sendo

utilizado, deve ser considerado que o ataque/efeito se direciona ao corpo do alvo e não causa nenhum efeito adicional além do descrito no poder/habilidade que se está utilizando.

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

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

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

Morder

Uma ação de mordida como um ataque será permitido apenas para animais que tem focinho avantajado, em vampiros por exemplo como a qualidade Nosferatu "Oversized Fangs". Para um ataque de mordida comum, o alvo deverá ter perdido um desafio físico da manobra de combate: Agarrar. Apenas em uma segunda ação do turno após ter mordido o alvo, o membro poderá sugar pontos de sangue necessários de acordo com sua geração.

Manobra de Combate: Rasgar (Rend).

Num teste de ataque bem sucedido usando garra, gaste um nível da habilidade para fazer

seu alvo perder 2 pontos de sangue.

Utilização do sinal Bomba

20

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

O Jogo de Influência

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

Ações de Influência

Um personagem pode usar sua Influência de duas formas, ou para obter informações, ou para afetar o cenário. Além dessas duas opções, o personagem pode escolher entre mais seis ações que estão mais ligadas às próprias Influências do que aos seus efeitos, são elas:

Atacar, Defender, Aumentar, Roubar, Rastrear, Esconder.

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

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

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

Defender (0 DT) - O personagem espera que alguém deseje atacar seus negócios e prepare suas influências para evitar ser alvo, a defesa sempre é automática, afinal você cuida dos seus negócios, mas caso queira uma defesa mais forte que a básica você deve antes

Esconder (1 DT) suas atividades para que não haja rastro a ser seguido e assim não possa se tornar alvo.

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

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

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

Ataque é feito com Traits Sociais + Influência - Traits Sociais Negativos e 1 DT Defesa é feita com Traits Mentais + Esconder + Influência - Traits Mentais Negativos e 1 DT Roubar é feito com Traits Físicos + Influência - Traits Físicos Negativos e 1 DT Aumentar requer RP e número de DT para nível desejado

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, 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 no mês. 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, o alcance da influência irá depender de onde o personagem procurar ter o seu refúgio ou residência fixa.

Criando um Fetiche

Além dos requisitos básicos como manipulação espiritual , a criação de fetiche é feita através de três testes e requer Conhecimento Espiritual, Cosmologia ou Conhecimento Umbra.

Depois de determinar o que você quer fazer e ter um Narrador atribuindo um nível de poder (1-5), você deve possuir o nível de conhecimento espiritual equivalente ao nível de poder, desejado acompanhado por um nível apropriado de cosmologia, conhecimento da Umbra e habilidade em no craft para criar o item apropriado ou desejado.

-

Teste um conhecimento do espírito, encontrando o espírito correto para fazer o item que seu personagem deseja.

-

Teste dois: Conhecimento da Umbra/Cosmologia, determinando onde o espírito é encontrado e como ele pode ser encontrado.

-

Teste três: Depois de determinar qual espírito é necessário e onde ele está localizado, você

deve testar para realmente aprisionar o espírito dentro do item, criando assim o fetiche.

O teste padrão para fazer isso é o teste social versus as características do espírito pretendido. Você só pode possuir um número de fetiches ativos igual a 1/3 do seu valor permanente Força de vontade (arredondada para baixo).

Poderees que detectam itens mágicos podem detectar fetiches inativos, mas apenas identificá-los como mágico e nada mais.

Os fetiches não são detectáveis pela Percepção da Aura ou pela Visão Hermética se não estiverem ativos.

Por favor, lembre-se de que, conforme descrito no Guia para os Espíritos, nenhum Espírito de Gaia está disposto a negociar acordos com vampiros e muitas vezes ataca o vampiro assim que o avista.

Dito isto, o jogador que deseja intermediar tais negócios é avisado de que os Espíritos são únicos e têm personalidades e objetivos próprios e não desejam estar vinculados a um item usado por um vampiro. Pode haver momentos em que você se encontre em combate com um espírito irado que você tentou amarrar.

NARRAÇÃO TEM TODOS OS DIREITOS DE NEGAR QUAISQUER ITENS MÁGICOS.

ITENS MÁGICOS PODEM SER DESTRUÍDOS E EM CASO DE PERSONAGEM VISITANTE, SUA NARRAÇÃO SERÁ DEVIDAMENTE INFORMADA DO OCORRIDO