

Caldas Novas by Night



REGRAS DA CASA/HOUSE RULES (versão 1.2)

1-Regras Gerais

- 1.1 Gênero:
- 1.2 Política da Crônica em relação as personagens de seus jogadores:
- 1.3 *Redline* (Anulação de ações):
- 1.4 Planilhas de Personagem:
- 1.5 Lista da Narração:
- 1.6 Visitando outras Crônicas:
- 1.7 Visitantes:
- 1.8 *Hard Proxy*:
- 1.9 Despertar:
- 2.0 Observação:
- 2.1 Transferência e Desarquivamento de Personagem
- 2.2 Ações Disciplinares

2-Criação de Personagens

3-Qualidades e Defeitos

4-Habilidades

- 4.1 Prontidão
- 4.2 Consciência
- 4.3 Armas de Fogo
- 4.4 Prestidigitação
- 4.5 Linguística
- 4.6 *Lores* (Conhecimentos/Cultura)
- 4.7 Ofícios - Armas e Armaduras

4.8 Ofícios - Esculturas, Perfumes, Pintura...

4.9 Luta às Cegas

4.10 Performance

4.11 Preparação do Sangue

5-Antecedentes

5.1 Rebanho

5.2 Lacaio/Carniçais

5.3 Fantasma Escravo

5.4 Rede de Informações

5.5 Paragon/Luminar

5.4 Recursos

5.7 Influência Espionagem

5.8 Influência Militar

5.9 Refúgio

5.10 Força Militar

5.11 Identidade Alternativa

6. Combate

6.1 Armaduras

6.2 Ordem dos Desafios

6.3 Combates em Massa

6.4 Fuga Justa

6.5 Torpor

6.6 Empalamento

7. Disciplinas

7.1 Poderes de Transformação

7.2 Auspícios

7.3 Quimerismo

7.4 Dominação

7.5 Fortitude

7.6 Ofuscação

7.7 Tenebrosidade

7.8 Potência

7.9 Presença

7.10 Quietus

7.11 Vicissitude

7.12 Taumaturgia

7.13 Rituais

7.14 Koldunismo

7.15 Demência

7.16 Tanatose

7.17 Viscerátika

7.18 Serpentis

8. Fetiches Criados por Vampiros

9. Antecedentes

9.1 Aumentar

1. REGRAS GERAIS

1.1 Gênero:

Esta é uma Crônica cujo jogo se volta ao gênero Camarilla. Ainda assim, há a possibilidade de outros Vampiros serem agregados. Toda criação de personagem passa pela aprovação dos diretores.

Vale salientar que existe uma classificação de personagens tidos como “Raros e Únicos” (R&U) – figuras históricas ou atuais, determinados Clãs e Linhagens, etc. – e que estes precisarão passar por um processo maior de elaboração e aprovação. Se você pretende que seu personagem tenha alguma chance de aprovação, é necessário que construa um Prelúdio consistente. Apesar de permitirmos R & U de acordo com o OWBN *by Laws*, a Narração do *Caldas Novas by Night* ainda se reserva ao direito de desaprovar antecipadamente qualquer R&U.

As cidades que pertencem a Crônica de Caldas Novas são: Caldas Novas, Rio Quente, Morrinhos, Marzagão, Piracanjuba, Corumbáiba, Ipameri, Santa Cruz de Goiás, Pires do Rio, Água Limpa e Buriti Alegre.

Usaremos de forma virtual também as cidades de: Nova Aurora, Goiandira, Catalão, Ouvidor, Cumari, Ananguera, Três Ranchos e Itumbiara.

1.2 Política da Crônica em relação as personagens de seus jogadores:

Personagens inativos por 3 meses consecutivos, ou mais, passarão ao controle da Narração. É possível requerer o arquivamento de um Personagem, por tempo indeterminado, e evitar essa mudança de controle. Personagens arquivados não recebem XP.

O XP será concedido avaliando a interpretação do personagem proposto, coerência com o gênero proposto, frequência de jogos, qualidade dos jogos e lisura na manutenção do jogo.

A Crônica atua na proteção do jogo. Sabendo que os jogadores eventualmente possuem múltiplos personagens, a diretoria atuará fortemente no sentido de averiguar e vetar ações que possam, eventualmente, impactar nos personagens do mesmo jogador. Ter mais de um personagem no projeto é um risco que o jogador criará para si próprio, portanto, a recomendação é que o jogador seja vigilante com suas ações e o impacto delas, mesmo que indiretamente, podem causar. Como tais situações são muito subjetivas, a atuação será bem proativa no veto de interações que possam impactar os múltiplos personagens.

1.3 Redline (Anulação de ações):

Nós preferimos não anular ações, contudo, reconhecemos que essa atitude poderá acontecer em casos excepcionais. O critério para que isto ocorra é julgado e determinado pela Narração.

1.4 Planilhas de Personagem:

Mudanças permanentes de planilha, ou usos a longo termo de *traits* (Influência, Força de Vontade, etc.) deverão ser informadas à Narração pela plataforma cabível antes de a ação tomar curso. A Crônica reconhecerá como válidas apenas as planilhas devidamente aprovadas pela Crônica do personagem.

Todo personagem da Crônica deve ter sua planilha logada na Crônica se valendo da página *Haller Games* <https://www.hallergames.com/>

Na ficha do personagem, deve constar obrigatoriamente o que segue, além das informações básicas. Tais requisitos têm o intuito de manter um histórico completo das aquisições do personagem bem como facilitar a narrativa durante os jogos:

- Informação de quem ensinou poderes do sangue ao personagem (Nome completo do personagem que ensinou e o ano);
- Carniçais (Nome, o que faz, onde costuma ficar, apenas informações básicas);
- Meta Disciplinas/Combos, descrição completa do poder em português e a indicação do livro de onde ele provém e a página;
- Meta Disciplinas/Combos *Custom* são autorizadas com aprovação prévia da Crônica. A descrição completa deve estar em português. Deve-se ter o registro do personagem que ensinou e o ano. A narração pode vetar a qualquer momento o uso de uma *Custom*;
- Sempre que gastar o XP, descrever o que foi comprado e o gasto apropriado: (Exemplo: Potência Nível 2 (3xp), Computação nível 3 (1xp), Esquiva Níveis 3 e 4 (2xp), Atributo Físico (3xp);
- Linguística: Caso o personagem tenha esta habilidade, descrever as línguas que conhece;
- Armas/Armaduras: Descrever as que possui e as que costuma utilizar consigo como padrão;
- Fama: Descrever por qual nome e por qual motivo é atribuída;
- Tenha suas Trilhas e Rituais descritos na ficha em português;
- Rituais *Custom* são autorizadas com aprovação prévia da Crônica. A descrição completa deve estar em português. Deve-se ter o registro do personagem que ensinou e o ano. A narração pode vetar a qualquer momento o uso de um Ritual *Custom*;
- Qualidades e Defeitos devem estar descritos no corpo da ficha em português, com toda mecânica deles.

Em caso de *lives* e outros jogos presenciais, o jogador que não estiver com uma cópia oficial de sua planilha em mãos durante as sessões de jogo, não poderá iniciar qualquer disputa, exceto Disputas Estáticas.

Além disso, quando desafiado, seus *traits* sempre serão considerados menores em ocasião de empates. A possibilidade de fazer retestes, estará sob decisão do Narrador ou Assistente.

1.5 Lista da Narração:

O *e-mail* de contato com a crônica *Caldas Novas by Night* é: caldasnovasbynight@gmail.com Todas ações feitas pelos personagens devem ser encaminhadas para este e-mail. O não envio acarretará anulação da ação.

A crônica também tem se valido do aplicativo *WhatsApp* para suas cenas. Ao final delas, uma cópia deve ser enviada ao *e-mail* da narração, caso o narrador não a envie.

Aos jogadores que utilizem outras plataformas como o *Discord*, deve ser enviado o conteúdo da cena/ação bem como um resumo do que ocorreu nela, copiando sempre o e-mail da Crônica onde a cena ocorreu.

1.6 Visitando outras Crônicas:

Os jogadores deverão obedecer às regras das crônicas que estiverem visitando. Sempre verificar previamente o *House Rules* da Crônica para onde estão indo, dúvidas devem ser dirimidas diretamente com a direção da Crônica que está visitando.

1.7 Visitantes:

Jogadores e Narradores de outras crônicas da *OWbN* serão bem-vindos. Para poder jogar ou agir em nossa crônica, será necessário que a (s) planilha (s) do (s) personagem (ns) a ser (em) usado(s), seja(m) enviada(s) com antecedência, ou se solicitado, sempre com seu narrador em cópia. Além disso, tais planilhas poderão ser revisadas no intento de confirmá-las com as regras aqui expostas.

Caso algum personagem de outra Crônica esteja interagindo na Crônica de Caldas Novas e não tenha enviado a ficha ele perderá automaticamente todas as disputas em que se envolver.

Os personagens enviados devem possuir suas fichas no idioma português, por que isto? Para facilitar a narração resolver eventuais disputas e usos de poderes. O uso de habilidades, poderes do sangue, rituais ou combos/meta disciplinas que estiverem em inglês, parcial ou completamente, terão falha automática no uso.

1.8 Hard Proxy:

Todas as cenas desenvolvidas na Crônica de Caldas Novas são automaticamente consideradas *Hard Proxy*.

1.9 Despertar:

Em Caldas Novas/RN, para fins de jogo, manteremos como horário de anoitecer às 19h e o amanhecer às 6h.

O nível de Humanidade de um personagem, ou a ausência dela, caso opte por seguir alguma trilha, influência em quão cedo um personagem desperta. Abaixo segue a tabela de que horas o personagem desperta, podendo se valer de todas suas características:

- Humanidade Nível 9 - 10 - Deserta às 18h.
- Humanidade Nível 7 - 8 - Desperta às 18h30min.
- Humanidade Nível 5 - 6 - Desperta às 19h.
- Humanidade Nível 3 e 4 - Desperta às 19h30min.
- Humanidade Nível 1 e 2- ou Seguidor de Trilha - Desperta às 20h00min.

2.0 Observação:

Casos omissos, ou quaisquer exceções a regras serão dirimidas de acordo com as necessidades e política da Narração, desde que não vá de encontro ao *OWBN by Laws*.

2.1 Transferência e Desarquivamento de Personagem

Os personagens transferidos para a Crônica de Caldas Novas devem realizar o pedido de transferência por *e-mail* com a ficha do seu personagem anexada e em cópia para a Crônica de onde o personagem está vindo.

Personagens transferidos ou desarquivados têm suas influências parcialmente limitadas por um período. A justificativa é a readequação de seus contatos na nova cidade ou no caso de alguém despertar, a reconexão com seus antigos contatos.

O retorno é gradual, os primeiros níveis (1 e 2) retornam no primeiro mês, os níveis intermediários (3 e 4) retornam no segundo mês, e os demais níveis retornam no terceiro mês.

2.2 Ações Disciplinares:

É dever de todos preservar o bom andamento do jogo e a boa convivência entre os jogadores. Casos de problemas que eventualmente ocorram devem ser levados aos Diretores da Crônica.

As ações disciplinares que a Crônica de Caldas Novas poderá adotar são:

- a) Advertência: O jogador é apenas notificado do acontecido e solicitado o que for pertinente;
- b) Suspensão de Pontos de Experiência: O personagem deixa de ganhar pontos de experiência por determinado período;
- c) Banimento: O jogador é solicitado que se retire da Crônica de Caldas Novas;
- d) GNC: O jogador perde seu personagem.

2. CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A Crônica *Caldas Novas by Night* usa as regras gerais de criação de personagem dispostas no Leis da Noite Revisado, seguindo a bonificação de até 60 pontos de experiência durante a criação de personagem (e demais especificações do *Character by Laws*) dependendo da qualidade do Prelúdio, cuja versão final o jogador poderá entregar até completar 03 meses de jogo.

Na criação de personagens, não é permitido que se possua mais *traits* negativos do que positivos em uma determinada categoria. Demais regras e restrições seguem as referências do Leis da Noite Revisado.

3. QUALIDADES E DEFEITOS

Qualidade e Defeitos só podem ser comprados depois da devida aprovação da Narração, algumas em especial, exigirão explicações em Prelúdio.

É possível contrair uma qualidade ou defeito após a criação do personagem através de *roleplay* e aprovação do Narrador. Inclusive, algumas qualidades podem ser aprendidas/treinadas.

Algumas qualidades e defeitos podem ser vetados pela Narração, portanto, verificar sempre com seu narrador. Esta regra também vale para eventuais transferências de personagens de outras Crônicas bem como personagens enviados temporariamente.

Não são permitidas qualidades ou defeitos *Custom* a menos que façam parte oficial de *Packet* devidamente aprovado na *Council*.

A qualidade "Linguista Nato" (Leis da Noite, pág. 116) concede ao portador o conhecimento do dobro das línguas, conforme seu respectivo nível em Linguística.

A qualidade "Sorte" (Leis da Noite, pág. 120) concede 3 retestes por mês e não por história. Tal mudança se deve a virtualização do jogo atual. Não pode usar mais de um retestes por Sorte na mesma disputa.

As qualidades abaixo não surtem efeitos na Crônica:

- 1 - A qualidade "Imunidade ao Laço de Sangue" (Leis da Noite, Pág. 120).
- 2 - A qualidade "habilidade mágica inata" (Livro dos Jogadores ao Sabá, p.126).
- 3 - A qualidade "Good Righ, Left Rook" (*Laws of the Reckoning* pág. 156).
- 4 - A qualidade "Santidade" (Livro dos Jogadores ao Sabá, p. 73).

4. HABILIDADES

4.1 Prontidão

Usando um *trait* desta habilidade (que não pode ser substituído com Força de Vontade), um personagem pode cancelar um Reteste de Ataque Surpresa contra si.

4.2 Consciência

É a habilidade de detectar se algo estranho e místico está ocorrendo à sua volta. Normalmente nenhum tipo de detalhe especial será obtido, mas é a habilidade necessária para detectar eventos místicos ou outras presenças sobrenaturais fantasmas ou espíritos.

O uso desta habilidade não permite ver auras. O narrador sempre terá a palavra final sobre o que pode ser detectado com Consciência.

Pode ser usada também para detectar quando alguém tenta, e falha, em usar uma disciplina em você. Isso não vai informar nem quem, ou o que foi tentado, apenas que algo sobrenatural aconteceu. Entenda que apesar desta habilidade poder detectar coisas sobrenaturais ocorrendo ao seu redor, você não saberá automaticamente se foi o uso de uma disciplina vampírica.

Você não vai, necessariamente, apreender todos os detalhes do que está acontecendo com um teste bem-sucedido de habilidade. Em vez disso, seu personagem vai sentir-se estranho, ou ter a sensação exata de qual algo não está bem.

Esta habilidade deve ser declarada sempre que quiser utilizá-la e a ação demanda um turno completo no qual o personagem fica concentrado ao que ocorre a seu redor. A critério da narração, o personagem pode sentir algo mesmo o jogador não declare o uso da habilidade.

4.3 Armas de Fogo

Ações com armas de fogo acontecem sempre na parte física de um combate, mesmo quando um personagem usa *traits* Mentais em vez de Físicos para agir.

4.4 Prestidigitação

Prestidigitação, a habilidade das “mãos leves”, de furtar bolsos, e plantar evidências em pessoas sem que elas notem. Requer um teste Social ou Físico (A escolha do Narrador) dependendo do efeito desejado, e de como as pessoas estão observando.

4.5 Linguística

Esta habilidade é usada com a errata do *Laws of the East*, pág. 84-85. Lembre-se que esses números indicam as linguagens conhecidas além da língua mãe do personagem.

| | |
|-----------------|-----------------------|
| Linguística x 1 | 1 Língua Adicional |
| Linguística x 2 | 2 Línguas Adicionais |
| Linguística x 3 | 4 Línguas Adicionais |
| Linguística x 4 | 8 Línguas Adicionais |
| Linguística x 5 | 16 Línguas Adicionais |

- A qualidade “Linguista Nato” (Leis da Noite, pág. 116) concede ao portador o conhecimento do dobro das línguas, conforme o nível em Linguística.

4.6 Lores (Conhecimentos/Cultura)

Como regra, todos os *Lores* devem ser aprendidos com alguém ou vindos de alguma fonte material (exemplo: livros).

4.7 Ofícios - Armas e Armaduras

Alguns exemplos possíveis de tipos de ofícios são forja, metalurgia, marcenaria e etc. Via de regra, o personagem pode fazer apenas um item por vez. Caso opte por fazer dois, o tempo para fazê-los simultaneamente será acrescido em 2 semanas. Ambos os itens serão no máximo nível 4, o que impactará na qualidade do item criado. E assim sucessivamente, acrescentando 2 semanas aos itens criados simultaneamente podendo no máximo fazer 5 itens, cada um deles tendo apenas habilidade máxima nível 1.

Qualquer item criado com um nível dessas habilidades igual ou superior a 3, ativará a fraqueza do Clã Toreador, como citado no Leis da Noite, pág. 37. Decorar um objeto funcional não é o suficiente para ativar esse transe, apesar de que um Toreador certamente pare para observar a beleza sempre que puder. Um Toreador poderá ficar em transe com suas próprias obras. Pessoas com *traits* múltiplos de Aparência não afetam os Toreadores.

Tendo o nível 5 ou superior na habilidade (neste quesito não entram outras variáveis), e podendo aplicá-lo, o que não ocorre quando criar itens simultaneamente, é possível adicionar características as armas/armaduras, descritas do Leis da Noite Pág. 201/202, o que denominamos habilidades especiais.

Ao fazer um item com Ofícios nível 5 ou superior, a arma tem naturalmente uma das habilidades especiais descritas no Leis da Noite, a escolha do personagem que faz o item. Destacamos que a habilidade especial tem que ter relação direta com a natureza da arma.

Exemplo: Uma pistola, via de regra, não teria a vantagem empalar.

Ao fazer um item com Ofício 5 ou superior, o item construído terá as mesmas características constantes no livro Leis da Noite como parâmetro, mas, ao contrário daquelas armas/armaduras, como foi feita por alguém com enorme habilidade, ela não possuirá a característica negativa inata.

É possível adicionar outras habilidades especiais ao item, por exemplo, com habilidade Metalurgia. Para cada outra habilidade adicional empregada em nível no mínimo 4, é possível adicionar uma habilidade especial ao item, mas, em compensação, o item também irá ganhar uma característica negativa. Apenas duas habilidades adicionais poderão ser empregadas.

Exemplo: Barnabás forja uma espada, seus conhecimentos são grandes possuindo Ofícios nível 5 e Metalurgia Nível 5 e Ciência 4. Ele como tem Ofícios nível 5 faz uma espada e emprega a ela a vantagem "Velocidade", e como também tem amplo conhecimento na área, possuindo Metalurgia nível 5 e Ciência 4, adiciona a vantagem "Destruidora de Escudos" e "Perfurador de Armaduras". Por ter adicionado duas habilidades especiais a mais, a arma necessariamente ganhará duas características negativas, que no exemplo será "pesada" e "desajeitada".

Ao final, a arma de Barnabás poderá ter 3 habilidades especiais, mas necessariamente terá 2 características negativas.

Portanto, um personagem dedicado a forja de armas poderá empregar a ela, dentro da razoabilidade e concordância da narração, inúmeras habilidades especiais, mas que, necessariamente, serão balanceadas por características negativas.

Além das habilidades especiais, todas armas têm as denominadas Características de Bônus. Via de regra, a maioria das armas possuem 2 pontos, conforme exemplos de armas no Leis da Noite. Para que tenha 3 pontos, a arma deve ter no mínimo 3 vantagens aplicadas a ela, o que necessariamente deixará a arma com 2 desvantagens. O máximo de pontos Características de Bônus de uma arma será de 3 pontos no total.

É possível retirar característica negativa de uma arma/armadura/escudo criado, mas isto demanda um enorme desgaste do personagem quando o está criando. Para tal, para cada desvantagem que deseje retirar do item, é necessário o gasto de um ponto de força de vontade permanente de quem a está construindo/forjando. O gasto será feito apenas após o teste e só pode ser realizado quando da construção do item.

A título de definir a qualidade de uma criação, o jogador deve fazer um teste:

O teste abaixo é realizado após o teste de Ofícios, e apenas se o jogador foi bem-sucedido em criar sua arte/objeto.

- Vitória – a obra estará no nível de habilidade do personagem.
- Empate – a obra estará um nível inferior à habilidade do personagem.
- Perder – a obra estará dois níveis inferiores à habilidade do personagem.

A dificuldade será, 8 mais níveis da habilidade empregada. Caso opte por usar uma habilidade adicional, a dificuldade aumentará em 1 ponto.

Exemplo: Barnabás, tem Ofícios Forja 5 e quer fazer uma espada. Sua dificuldade será 8 mais 5, um total de dificuldade 13. Caso ele empregasse uma habilidade adicional, a dificuldade seria 14.

O jogador poderá fazer um reteste com a habilidade apropriada, mas não poderá mudar o resultado final.

No tocante ao tempo de criação, itens criados, os itens levarão uma semana por nível empregado. Caso sejam usadas habilidades adicionais, será adicionado mais uma semana por habilidade adicional empregada.

Exemplo: Barnabás deseja utilizar 3 habilidades para fazer um machado. Seu tempo de criação será de 5+1+1, totalizando 7 semanas. Ao final da sétima semana será realizado o teste.

Qualquer item advindo de outra Crônica necessariamente precisará se enquadrar nestas regras. Caberá ao jogador visitante adaptá-lo na sua ficha, caso não o faça, o item em questão terá apenas as características equivalentes do Leis da Noite. A narração não pedirá modificações, cabe ao visitante já estar com os itens adaptados conforme este *house rules*.

4.8 Ofícios - Esculturas, Perfumes, Pintura...

Além das armas e armaduras, ofícios também é utilizado para outros itens, esculturas, quadros, perfumes etc.

Alguns exemplos possíveis de tipos de ofícios são escultura, pintura, marcenaria, perfumes, roupas e etc. Via de regra, o personagem pode fazer apenas um item por vez. Caso opte por fazer dois, o tempo para fazê-los simultaneamente será acrescido em 2 semanas. Ambos os itens serão no máximo nível 4, o que impactará na qualidade do item criado. E assim sucessivamente, acrescentando 2 semanas aos itens criados simultaneamente podendo no máximo fazer 5 itens, cada um deles tendo apenas habilidade máxima nível 1.

Qualquer obra artística criada com um nível dessas habilidades igual ou superior a 3, ativará a fraqueza do Clã Toreador, como citado no Leis da Noite, pág. 37. Decorar um objeto

funcional não é o suficiente para ativar esse transe, apesar de que um Toreador certamente pare para observar a beleza sempre que puder. Um Toreador poderá ficar em transe com suas próprias obras. Pessoas com *traits* múltiplos de Aparência não afetam os Toreadores.

Tendo o nível 5 ou superior, é possível adicionar características sociais ao item, descritas do Leis da Noite, pág. 67.

Ao fazer um terno com Ofícios nível 5 ou superior, o item tem naturalmente uma característica social descrita no Leis da Noite, pág. 67, a escolha do personagem que fez o item. Destacamos que, a vantagem tem que ter relação direta com a natureza do item.

Exemplo: Um anel, via de regra, não teria a vantagem eloquente.

Ao fazer um item com Ofício 5 ou superior, o item possuirá uma característica social que poderá ser empregada pelo possuidor em desafios sociais enquanto o utilizar, o perdendo da mesma maneira que outras características sociais e servindo também para critérios de desempate.

É possível adicionar outras características ao item, por exemplo, com habilidade química. Para cada outra habilidade adicional empregada em nível no mínimo 4, é possível adicionar uma característica a mais, mas, elas não poderão ser cumuladas. Uma única característica social adicional pode ser feita por item.

Exemplo: Barnabás forja cria um anel, seus conhecimentos são grandes possuindo Ofícios nível 5 e Ourives 4. Ele como tem Ofícios nível 5 faz um anel e emprega a ela característica “Elegante”, e como também tem amplo conhecimento na área, possuindo Ourives 4, adiciona a vantagem “Sedutor”. Por ter adicionado duas características, ao utilizar o item durante o desafio, apenas uma das características poderá ser empregada por vez.

As características adicionadas não podem ser iguais. As características adicionais não podem ser somadas para um mesmo desafio. Quando utilizar múltiplos itens com diversas características, apenas uma pode ser empregada no teste e um máximo de duas delas poderão ser empregadas pelo portador dos diversos itens.

Exemplo: Barnabás vai a um evento na cidade portanto um anel com 2 características sociais, um terno feito sobre medida com 2 características sociais, uma bengala com 1 característica social e um par sapatos com 2 características sociais. Mesmo possuindo um total de 7 características sociais, ele optará, por apenas 2 delas.

Portanto, um personagem dedicado a criação de itens poderá empregar a eles, dentro da razoabilidade e concordância da narração, inúmeras vantagens, mas que, necessariamente, serão balanceadas por desvantagens.

Características Sociais também pode ser empregada em armas/armaduras ao custo de uma habilidade especial. Ao abrir mão de uma habilidade especial da arma pode-se empregar nela uma característica social.

Exemplo: Barnabás forja uma espada, seus conhecimentos são grandes possuindo Ofícios nível 5 e Metalurgia Nível 5 e Ciência 4. Ele como tem Ofícios nível 5 faz uma espada e emprega a ela a vantagem “Velocidade”, e como também tem amplo conhecimento na área, possuindo Metalurgia nível 5 e Ciência 4 (Química), adiciona a vantagem “Destruidora de Escudos” e “Perfurador de Armaduras”. Por ter adicionado duas habilidades especiais a mais, a arma necessariamente ganhará duas características negativas, que no exemplo será “pesada” e “desajeitada”.

Ao final, a arma de Barnabás poderá ter 3 habilidades especiais, mas necessariamente terá 2 características negativas. Entretanto, por Barnabás ser um perito em Química, ele decide que dará um brilho diferenciado a lâmina, e opta por abrir mão da característica especial “Perfuradora de Armaduras” e em seu lugar deixa a arma com a característica social “intimidante”.

A título de definir a qualidade de uma criação, o jogador deve fazer um teste:

O teste abaixo é realizado após o teste de Ofícios, e apenas se o jogador foi bem-sucedido em criar sua arte/objeto.

- Vitória - a obra estará no nível de habilidade do personagem.
- Empate - a obra estará um nível inferior à habilidade do personagem.
- Perder - a obra estará dois níveis inferiores à habilidade do personagem.

A dificuldade será, 8 mais níveis da habilidade empregada. Caso opte por usar uma habilidade adicional, a dificuldade aumentará em 1 ponto.

O jogador poderá fazer um reteste com a habilidade apropriada, mas não poderá mudar o resultado final.

No tocante ao tempo de criação, itens criados, os itens levarão uma semana por nível empregado. Caso sejam usadas habilidades adicionais, será adicionado mais uma semana por habilidade adicional empregada.

Exemplo: Barnabás deseja utilizar 2 habilidades para fazer um anel. Seu tempo de criação será de 5+1, totalizando 6 semanas. Ao final da sexta semana será realizado o teste.

Qualquer item advindo de outra Crônica necessariamente precisará se enquadrar nestas regras. Caberá ao jogador visitante adaptá-lo na sua ficha, caso não o faça, o item em questão terá apenas as características equivalentes do Leis da Noite. A narração não irá pedir modificações, cabe ao visitante já estar com os itens adaptados conforme este *house rules*

4.9 Luta às Cegas

Combater às cegas significa que você tem prática em lutar sem a ajuda dos olhos. Você aprendeu a usar seus instintos, audição e natureza inata de caçador ao invés da visão. Você pode usar esta habilidade para reteste em qualquer desafio de briga que ocorra no escuro ou com os olhos vendados.

Esta habilidade não garante um “senso sobrenatural” ao personagem, ele ainda depende dos outros sentidos para poder reagir, caso eles sejam comprometidos de alguma maneira, esta habilidade não poderá ser utilizada. Sua possibilidade de uso fica a critério da narração que avaliará as circunstâncias da cena.

4.10 Performance/Expressão

Para cada atividade que pretender exercer, serão necessárias perícias diferentes. Exemplos possíveis de tipos de performance/expressão são dança, canto, instrumentos, escrita etc.

A dificuldade será, 8 mais níveis da habilidade empregada. Caso opte por usar uma habilidade adicional, a dificuldade aumentará em 1 ponto.

4.11 Preparação do Sangue

A habilidade Preparação do Sangue que provém do livro *Dirty Secrets of Black Hand, Blood Preparation* pág. 70. Esta habilidade não pode ser combinada com culinária/gastronomia e habilidades correlatas. Se trata em essência de, prover a um humano substâncias para alterar o gosto de seu sangue.

5. ANTECEDENTES

5.1 Rebanho

O personagem uma vez por sessão poderá a qualquer momento (exceto em combates), realizar um teste estático com o Narrador. Em caso de vitória o jogador obtém uma quantidade de sangue igual ao seu nível de rebanho em seu *pool*, em caso de empate metade arredondado para cima no mínimo de 1. Caso o jogador queira, ele poderá gastar temporariamente seu antecedente rebanho ganhando 2 pontos de sangue para cada ponto gasto, essa quantidade de sangue é adicional a obtida através do teste estático. Os pontos gastos retornam após 30 dias seguindo as regras de influências.

5.2 Lacaios/Caniçais

Os Lacaios podem eventualmente ser conduzidos/interpretados por seus detentores, apenas em cenas que não demandem testes. Exemplos disso são lacaios que recepcionam alguém em um local e conduzem até o anfitrião.

Lacaios não são extensões de seu personagem, e não vão automaticamente fazer ou dizer aquilo que seu Regente desejar.

Lacaios podem ser humanos (sob efeito de algum controle), caniçais (sob laço de sangue), ou animais caniçais (sob laço de sangue). Humanos tem um máximo de 09 *traits* e não possuem nenhuma disciplina, ou planilha de personagem.

Caniçais tem um máximo de 10 *traits* e têm uma planilha de personagem equivalente à de um recém-criado, que deverá ser elaborada pela narração, a menos que esta autorize o jogador a fazê-la. Os Caniçais NPC possuem Potência x 1 necessariamente. Apenas podem aprender disciplinas naturais de seus Regentes.

Os personagens podem ter no máximo 5 Lacaio, sejam animais ou mortais.

Lacaio não podem ser tratados como fonte de alimento, isto é primazia do antecedente Rebanho. Caso o jogador se alimente de um Carniçal será obrigado a comprar o antecedente Rebanho em número equivalente.

Lacaio podem ser construídos com múltiplos pontos no antecedente de forma separada, mas não poderão exceder 05 pontos cada. Para cada ponto adicional investido no antecedente a ficha receberá 5 pontos a mais de *XP*, um carniçal x5 teria então uma ficha com 25*xp* máximos. Lacaio mais poderosos podem ser conseguidos através das qualidades, cada uma dessas qualidades gera efeito de *XP* no carniçal não sendo cumulativas, permitindo o carniçal ter até 50 *xp* (exemplo. Carniçal Poderoso), apenas 1 carniçal é afetado pelas vantagens.

Exemplo: Carniçal x3

3 Carniçais com 5 de *xp* cada.

2 Carniçais, um com 10 *xp* e outro com 5 *xp*.

1 Carniçais com 15 *XP*.

- Carniçais não podem desenvolver disciplinas além do nível intermediário, ou seja, jamais terão além do nível 4 em uma disciplina. Esta regra não se aplica a personagens de 7th geração ou inferior.
- Carniçais mortos podem ser substituídos a uma razão de 1 ponto a cada 1 mês. Portanto, um carniçal nível x5 poderia ser substituído após 5 meses de jogo.
- Lacaio podem ser utilizados para expandir o limite máximo de influência ao custo de 1 ponto por 1 Lacaio. Este lacaio é dedicado unicamente a isto e não fará mais nada além disto.

5.3 Fantasma Escravo

Este *trait* representa uma influência que você tem sobre um fantasma, ou vários fantasmas. Normalmente, essa posse é sob a forma de grilhão, ou algo que o fantasma valorizou altamente na vida, ou possivelmente um objeto ou lugar aleatório ao qual o fantasma se juntou durante o sopro.

Seja como for, você tem um controle sobre o fantasma e pode intimidar ele, ameaçando seu grilhão. Alternativamente, você pode ter informações sobre os objetivos do fantasma e pode controlá-lo, auxiliando ou impedindo-o.

O número de fantasmas e seu poder dependem de quantos pontos o personagem tem em segundo plano. Obviamente, este é um fundo aberto apenas para os membros com a Disciplina da Necromancia. A qualidade Mentor Espiritual (Leis da Noite, pág. 120) não se enquadra neste antecedente.

Fantasmas Escravos podem ser construídos com múltiplos pontos no antecedente de forma separada, mas não poderão exceder 5 pontos cada. Para cada ponto adicional investido

no antecedente a ficha receberá 5 pontos a mais de XP, um Fantasma Escravo x5 teria então uma ficha com 25xp máximo.

Exemplo: Fantasma Escravo x3
 3 Fantasmas com 5 de xp cada.
 2 Fantasmas, um com 10xp outro com 5 xp
 1 Fantasmas com 15 XP.

Exemplos de funções que você pode fazer com Escravos Fantasmas:

Monitorar Lugares
 Defender o refúgio
 Espiar outros
 Fornecer informações “de outro mundo”

5.4 Rede de Informações (Antecedente Nosferatu - Apenas para o Clã Nosferatu)

Este antecedente realiza a mesma função que o antecedente Contatos, mas funciona independente dele e a maneira como as informações são conseguidas não podem ser rastreadas de nenhuma maneira.

5.5 Paragon/Luminar

Este antecedente pode ser adquirido apenas uma única vez, salvo os personagens do Clã Ventrue que podem adquiri-lo múltiplas vezes.

5.6 Recursos

A tabela a seguir consta os valores em Real. Exemplo da Mecânica: Seu personagem tem Recursos Nível 3 e deseja comprar uma casa de R\$1.000.000,00 (Um milhão de reais). Ele pode gastar todos seus pontos em recursos de forma permanente, perdendo os pontos na ficha, que representam a dilapidação de todo patrimônio então possuído e fontes de renda, e comprar o imóvel de forma imediata, já que gerou uma receita de R\$1.500.000,00.

Outra opção é ele ir pagando aos poucos, gastando um máximo de pontos temporários em recursos no valor de R\$105.000,00 e assim não perder permanentemente seus pontos de Recursos na ficha. Entretanto, ao fazer isso, o personagem ficará com 10 meses sem quaisquer pontos de recursos temporários na ficha.

| Nível Recursos | GASTOS | | | |
|----------------|---------------|-------------------|--------------|-------------------|
| | 1 Permanente | Todos Permanentes | 1 Temporário | Todos Temporários |
| 1 | 20.000,00 | 20.000,00 | 2.000,00 | 2.000,00 |
| 2 | 100.000,00 | 200.000,00 | 10.000,00 | 20.000,00 |
| 3 | 500.000,00 | 1.500.000,00 | 35.000,00 | 105.000,00 |
| 4 | 3.000.000,00 | 12.000.000,00 | 100.000,00 | 400.000,00 |
| 5 | 10.000.000,00 | 50.000.000,00 | 350.000,00 | 1.750.000,00 |
| 6 | 50.000.000,00 | 275.000.000,00 | 1.000.000,00 | 6.000.000,00 |

- Cada ponto temporário da tabela leva em consideração o nível de Recursos. Por exemplo, um personagem com Recursos Nível 4 tem um total máximo de R\$400.000,00 reais de recursos ao queimar todos os pontos temporários. Um personagem com Recursos Nível 5 tem um total de R\$1.750.000,00 se queimar todos seus pontos temporários no mês.

5.7 Influência Espionagem

Extraída do Livro *Laws of the Hunt*, pag 59.

O mundo sombrio da inteligência está repleto de segredos, e você é versado em navegar na comunidade secreta. Essa influência pode ser usada para obter dados de espionagem, acessar informações detalhadas sobre pessoas ou obter treinamento em habilidades restritas. Contatos e aliados no mundo secreto incluem agentes de inteligência, analistas, ligações políticas, agentes secretos, pesquisadores classificados e especialistas em contraespionagem.

1 - Conhecer várias agências.

Organizar uma visita a uma instalação.

Conhecer os nomes de alguns funcionários da inteligência pública.

2 - Obtenha o registro policial de alguém.

Arrume uma "marca negra" nos registros federais de alguém.

Conheça alguns dos funcionários de inteligência menos que públicos.

3 - Obtenha cópias de um relatório de investigação.

Obtenha informações de Bureau sobre procedimentos e políticas.

Acessar pequenos equipamentos de espionagem, revólveres ou dinheiro (R \$ 250,00).

Faça pequenas alterações nos registros federais.

4 - Venda segredos menores de inteligência para potências estrangeiras (e ganhará R \$ 5.000,00, se evitar a execução)

Conheça alguns dos funcionários secretos da inteligência.

Acesse arquivos ou equipamentos secretos.

Limpe os registros federais ou coloque alguém na lista de procurados.

5 - Acesse arquivos ou equipamentos altamente secretos.

Organize uma "sanção".

Conheça os rumores sobre projetos além da liberação altamente secretos.

5.8 Influência Militar

Extraída do Livro *Laws of the Hunt*, pag 53.

Nações e organizações em todo o mundo fazem uso da força como um recurso final e definitivo. Exércitos permanentes, facções rebeldes, organizações terroristas fanáticas - todos usam a estratégia e as operações que definem os militares. Influência militar dá ao personagem algumas dicas sobre os movimentos desse tipo de organização e um contato bem colocado no

interior. Exercer os tipos adequados de influência militar permite que um personagem reúna informações úteis, direcione ações militares e adquira equipamento militar especializado. Contatos e aliados entre os militares incluem sobreviventes, malucos por armas de fogo, oficiais de suprimentos, engenheiros militares e pesquisadores, lacaios alistados e soldados reais de várias categorias. Um personagem pode usar a influência militar para obter informações precisas sobre os vendedores de armas e armaduras especiais e para "atacar" equipamentos pesados, caros ou restritos.

Observe que alguns usos de Influência Militar permitem que um personagem tenha acesso às armas ou armaduras militares pesadas. Em qualquer caso em que o personagem "peça emprestado" tal equipamento, o equipamento deve ser devolvido no final da sessão ou durante o tempo de inatividade. Afinal, os quartéis-mestres do militar mantêm registros fiéis dos equipamentos a seu cargo e não são favoráveis à liberação desses equipamentos para civis. A falsificação para devolver o equipamento certamente atrairá a ira dos militares; o personagem perde sua influência militar e chama a atenção de uma força-tarefa especial projetada para capturar ou matar o agressor e recuperar o equipamento perdido. Se um personagem deseja organizar um "mercado negro" de bens militares roubados ... bem, isso está nas mãos do Narrador.

1 - Conhecer as operações militares locais.

Desenterre algumas armas menores no mercado cinza (facas, pistolas).

Conheça alguns paramilitares locais (sobreviventes, revistas de armas, editores, assassinos psicopatas).

2 - Conhecer equipamentos militares especiais.

Repreenda um militar local.

Descubra com os pedidos pelo correio e os fornecedores tenham "o negócio real" (e tenha acesso a rifles, munição especializada e algum colete à prova de balas).

3 - Obter informações sobre operações militares que não sejam de domínio público.

Descubra quem realmente comanda as coisas em grupos militares locais.

Acessar equipamentos militares menores (fones de ouvido, munições extras, uniformes) ou caixa (R \$ 250,00).

4 - Alterar ou criar um cadastro de serviço.

"Pegar emprestado" uma arma militar ou peça de equipamento de squal (rifle de assalto, metralhadora, rifle de precisão, armadura pesada, hum-vee).

Organize uma pequena operação militar.

5 - Aprenda sobre esquadrões militares secretos.

Organize ou cancele uma corte marcial.

"Pegar emprestado" equipamento militar pesado (metralhadora, explosivos de engenharia de combate, lança-chamas)

5.9 Refúgio

Em primeiro lugar, tenha em mente que o antecedente do refúgio é totalmente opcional. Um jogador não deve ser forçado a comprar este antecedente apenas para manter seu personagem seguro e escondido enquanto o sol está alto. Os efeitos de certas outras origens (tais recursos, mentor, fama e status) todos podem incluir o acesso do personagem a um porto seguro

em qualquer dia. Um personagem com nenhuma dessas outras origens, no entanto, ainda pode ter um refúgio perfeitamente razoável contanto que tenha esse antecedente

Por exemplo, um personagem pode não ter dinheiro suficiente para pagar uma mansão palaciana na economia de hoje, mas se sua bisavó lhe deixou uma, que estava totalmente paga, não há razão para que ele não possa permanecer na residência.

As classificações de níveis neste contexto não medem valores absolutos, mas sim uma escala de valores relativos. Eles podem refletir o quão grande é o seu refúgio ou o quão importante ele é para os mortais da sociedade. (Se for esse o caso, a classificação também mostrará o quão desejável é para outros vampiros e o quanto eles vão querer levá-la para si.) Da mesma forma, a classificação pode refletir o quão bem defendido contra invasores. Esta classificação também pode refletir o quão convenientemente localizado, tanto em termos geográficos da cidade como em relação ao Elísio. Utilizamos como paralelo as regras do BNS (*By Night Studios*) para compilar o antecedente.

Cada vez que você comprar um ponto no antecedente Refúgio escolha uma das seguintes vantagens. Não é possível selecionar a mesma vantagem mais do que uma vez para um mesmo local de Refúgio. Algumas características demandam um mínimo de Recursos.

- Guardas: Guardas patrulham regularmente seu Refúgio. Qualquer um que tente se infiltrar sem tua expressa autorização irá enfrentar 2 seguranças, equivalentes ao antecedente Força Militar 1. Os Guardas só trabalham no seu Refúgio. Precisa no mínimo Recursos 3.
- Biblioteca: Antes de fazer um teste de Investigação ou Conhecimento/*Lore*, você pode passar uma hora consultando sua biblioteca para receber um bônus de +2 no referido teste.
- Localização: Seu Refúgio está localizado em um bairro de prestígio. Além da localização privilegiada as equipes de segurança do local, caso seja um condomínio fechado, responde mais rápido bem como a polícia (a menos que ocorra uma movimentação de influência para barrar isto). O Corpo de Bombeiros e equipes de saúde tendem a chegar rapidamente ao local. Precisa no mínimo Recursos 4.
- Luxo: Você enchei seu Refúgio com itens caros e confortáveis, como televisores, cadeiras automáticas, computadores ou obras de arte. Você recebe um bônus de +2 em testes sociais contra mortais quando eles estiverem em seu refúgio. Precisa no mínimo Recursos 5.
- Segurança: Quaisquer desafios feitos para invadir seu Refúgio ou contornar seu sistema de detecção tem que apostar 3 características ao invés de uma. Além disso, você sempre receberá pelo menos um turno de aviso quando alguém tentar entrar em seu Refúgio. Precisa no Mínimo Recursos 3.
- Tamanho: Seu Refúgio é enorme, com dezenas de quartos. Você pode abrigar confortavelmente até 10 pessoas, todas elas podendo usufruir dos privilégios das outras características de seu refúgio se você assim permitir. Precisa no mínimo Recursos 4.
- Funcionários: Seu Refúgio inclui vários empregados responsáveis por suprir suas necessidades e de seus convidados. Esses funcionários normalmente não lutam, apenas cumprem tarefas da manutenção do imóvel. Precisa no mínimo Recursos 4.
- Ocultismo: Seu Refúgio contém um número de defesas simples e truques de barreiras mundanos para impedir a entrada de visitantes indesejados. As proteções vão desde runas a símbolos religiosos. Você recebe +1 em todos os testes contra fantasmas e demônios que porventura entre em seu refúgio, os mesmos são afetados pelo simbolismo disposto no local. Precisa ter no mínimo Ocultismo x 3, Influência no Ocultismo 3 e/ou Influência Igreja 5.

5.10 Força Militar

Este antecedente representa um grupo privado de forças que estão sobre seu controle de alguma maneira. Este grupo não conhece sua verdadeira natureza, portanto seu uso deve sempre levar em consideração a máscara e as implicações sobre sua eventual quebra. Geralmente são grupos privados de segurança que constituem este antecedente. Ao contrário de Lacaios e Aliados, e lealdade do grupo não é a mesma e pode-se inclusive perdê-la com facilidade.

O jogador deve estabelecer os motivos que este grupo o serve, geralmente através de pagamento. Todos os integrantes da Força Militar são necessariamente humanos sem quaisquer habilidades sobrenaturais.

- 1 - 2 "Soldados"
- 2 - 5 "Soldados"
- 3 - 10 "Soldados"
- 4 - 20 "Soldados"
- 5 - 30 "Soldados".

5.11 Identidade alternativa

Você mantém uma identidade alternativa, completa com documentos, certidões de nascimento ou qualquer outra documentação que desejar. Apenas alguns podem saber seu nome ou identidade real. Sua persona alternativa pode estar altamente envolvida no crime organizado, um membro da seita oposta, um vigarista que usa identidades alternativas para seu jogo, ou você pode simplesmente coletar informações sobre o inimigo. De fato, alguns vampiros podem conhecê-lo como um indivíduo, enquanto outros acreditam que você é inteiramente outra pessoa.

1 - Você é novo neste jogo de identidade. Às vezes você escorrega e esquece sua outra persona.

2 - Você está bem fundamentado em sua identidade alternativa. Você é convincente o suficiente para desempenhar o papel de um médico, advogado, vendedor fúnebre, contrabandista de drogas ou um espião capaz.

3 - Você tem uma reputação justa como sua persona alternativa e obtém reconhecimento de nome na área em que se infiltrou.

4 - Sua identidade alternativa tem respeito e confiança dentro de sua área de infiltração.

5 - Você comanda respeito em sua área de infiltração, e pode até ter acumulado um pouco de influência. Você tem a confiança (ou pelo menos o reconhecimento) de muitos indivíduos poderosos em sua área.

6. COMBATE

Combates só podem ser realizados com a presença de um Narrador, não importando a situação em que aconteçam.

Conforme o Leis da Noite Revisado Pag. 197 um mesmo alvo só pode ser vítima de cinco atacantes simultaneamente. Um mesmo alvo só pode ser vítima de um máximo de três ataques físicos (a depender das circunstâncias da cena), um social e um mental. Ou seja, se um alvo já foi

desafiado por alguém em um desafio social, o alvo não pode ser vítima de outro desafio no decorrer da cena.

Esta mecânica é a regra, caso alguém se valha dela para se beneficiar, como solicitar que um aliado utilize um dom para impedir que um inimigo use, uma vez que pela regra há um limite máximo, a narração pode punir o jogador ou jogadores envolvidos bem como a seu critério aumentar o limitador.

6.1 Armadura

Um personagem só pode estar utilizando um tipo de armadura por vez. Exemplos no do Leis da Noite Revisado, pág. 106. Exceção a esta regra seria uma armadura de natureza mágica, que fica a critério da narração avaliar.

6.2 Ordem dos desafios

Alacridade (Rapidez 1), Mental, Social, Físico, Agilidade (Rapidez 2), Velocidade (Rapidez 4), lembrando que o narrador pode escolher ordenar as ações opostas, em uma mesma categoria, de acordo com os *traits* (do maior para o menor), seguindo cada passo descrito aqui.

Ordem:

Rapidez 1

Teste Mental

Teste Social

Teste Físico

Rapidez 2

Rapidez 4

6.3 Combates em Massa

Com fins de agilizar combates em massa, a menos que o narrador diga o contrário, os níveis de Fortitude 3 (resiliência) e Fortitude 4 (resistência) absorvem eventuais danos de forma automática, sem necessidade de teste.

Tais combates são considerados quando há múltiplos atacantes e/ou defensores de ambos os lados. O intuito é dar uma maior agilidade à cena.

Exemplo: Brian com uma espada que causa 2 de dano, imbuída por magia que lhe permite aplicar danos agravados, ataca Jéssica e acerta o golpe. Jéssica possui Fortitude Nível 4, absorvendo assim, por completo, um de dano causado pela espada.

Os possuidores da Disciplina Viscerátika 4: Armadura de Terra não poderão se valer desta regra.

6.4 Fuga Justa

A regra da Fuga Justa não é permitida na Crônica de Caldas Novas. Um personagem que queira se evadir de uma cena deve fazê-lo jogando.

6.5 Torpor

Quando um vampiro está em torpor, seja ele voluntário ou não, não há maneira de ler sua mente. Os pensamentos do vampiro ficam confusos e profundos demais para alguém conseguir uma leitura clara.

6.6 Empalamento

Após o vampiro ser empalado ele está imobilizado fisicamente. Uma vítima imobilizada continuará consciente, podendo usar algumas disciplinas. A vítima é incapaz de se mover nem de usar pontos de sangue por vontade própria. A vítima pode ver e ouvir tudo a seu redor.

7. DISCIPLINAS

7.1 Poderes de Transformação

O personagem só poderá usar uma Disciplina de mudança corporal por vez. A mudança corporal é total ou próxima disso, mudanças pontuais, cobrindo pequenas áreas não entram nessa regra.

Exemplo: Alguém se utilizando da Forma da Besta (Metamorfose 4) pode combinar este poder com Olhos da Besta (Metamorfose 1). Alguém utilizando Forma da Besta (Metamorfose 4) não pode combinar este poder com Forma Horripilante (Vicissitude 4).

7.2 Auspícios:

Auspícios X Quimerismo: Adicione um *trait* para cada nível de Auspícios que você possuir em caso de comparação nos empates.

Auspícios X Ofuscação: Adicione um *trait* para cada nível de Auspícios que você possuir em caso de comparação nos empates.

Auspícios 2: Percepção da Aura: Este poder é evidente quando usado. Lembre-se que o poder lhe permite fazer apenas uma pergunta específica listada no Leis da Noite (Qual seu estado emocional atual? Que tipo de criatura você é? Você está sob o efeito de alguma magia? Você cometeu diablerie? A última coisa que você disse era mentira?). Não é possível ver auras mágicas em objetos. Você pode ver Fantasmas e alguém usando Auspícios 5.

Auspícios 4: Telepatia: Você pode declarar que está fazendo a sua presença ser conhecida pelo alvo (que pode então ceder no teste inicial), ou em qualquer momento depois. A menos que você faça sua presença conhecida, ou o próprio alvo possua telepatia, ele não estará ciente da sua presença em sua cabeça se você não falar com ele, mas apenas observar ou sondar informações. Lembre-se que esse poder lhe permite fazer as perguntas descritas do Leis da Noite pág. 139, bem como outras permitidas pela narração. Telepatia requer que o alvo esteja na linha de visão.

Auspícios 5: Projeção Psíquica: Podem ser usados poderes ou disciplinas que gastem sangue.

7.3 Quimerismo:

Quimerismo X Auspícios: Adicione um *trait* para cada nível de Quimerismo que você tiver quando estiver comparando os *traits* no empate.

Quimerismo e Fadas: Fadas (e todos aqueles que possuem Mytherceria) não poderão tentar desacreditar as ilusões de Quimerismo e sempre serão consideradas reais para eles.

Quimerismo 5: Cruel Realidade: Para esse poder funcionar o alvo precisa estar na linha de visão. O usuário do poder deve estar presencialmente no mesmo ambiente que o alvo. O alvo do poder pode usar seus níveis de Fortitude para absorver os danos causados. O alvo do

poder pode usar seus níveis de Fortitude para absorver os danos causados. Na eventualidade dos danos causadas ensejarem gastos de Aegis (Fortitude 5), os pontos gastos retornam tão logo o alvo do poder desacredite que sofreu danos por uma ilusão.

7.4 Dominação:

Todos poderes que envolvem a disciplina Dominação devem levar em consideração para sua efetividade as regras concernentes a geração.

Dominação 5: Possessão: Não é possível ativar disciplinas vampíricas que exigem gasto de sangue caso esteja possuindo o corpo de um mortal. Possuir Carniçais suprime essa condição, desde que o carniçal esteja com sangue vampírico em seu organismo. Um Carniçal pode portar no máximo 3 pontos de sangue vampírico em seu organismo.

7.5 Fortitude:

Fortitude 5: Escudo/*Aegis*: Previne empalamento se declarada no mesmo turno. O poder não o torna impossível de se cortar ou ferir. Como o efeito pode ser declarado ao final do turno, ao utilizá-lo é como se todas as feridas simplesmente não conseguissem perfurá-lo/cortá-lo de forma efetiva.

7.6 Ofuscação:

Ofuscação X Auspícios: Adicione cada nível de ofuscação aos *traits* quando estiver comparando os *traits* nos empates contra Auspícios.

Ofuscação x Rapidez: O uso de Rapidez automaticamente quebra os efeitos da disciplina Ofuscação, com exceção do Nível Três de Ofuscação (A Máscara das Mil Faces).

Ofuscação 3: A Máscara das Mil Faces: Apenas ofusca a aparência do personagem, nunca suas roupas e demais objetos que carregue. O poder se mantém mesmo com o usuário do poder interagindo com o ambiente, se desfazendo apenas pela vontade do usuário, até que durma, fique inconsciente, entre em torpor, ou seja, morto.

7.7 Tenebrosidade:

Tenebrosidade 3: Braços do Abismo: O usuário só poderá ter a mesma quantidade de tentáculos que seu nível na habilidade ocultismo. Tentáculos não podem empunhar armas nem realizar nenhuma manobra que exigiria uma habilidade específica. Portanto eles não podem estacar.

7.8 Potência:

Potência 2: Força: Um reteste de Força não poderá ser cancelado, e é o último reteste para o usuário.

7.9 Presença:

Presença 1: Fascínio: Os retestes de Fascínio não podem ser cancelados. Só poderá ser usada nas pessoas que estiverem na presença física do vampiro (não poderá ser usado para Convocação). Fascínio não atrai a visão dos demais para si, apenas concede o reteste.

Presença 4: Convocação: Uma Convocação cessará seu efeito no momento em que o personagem perceber que está entrando em uma área obviamente perigosa para ele, alguma informação que ele detenha ou que ele identifique ao se aproximar, estando a decisão desse fato a critério do Narrador. Todas as tentativas de convocação deverão ser realizadas por Narradores.

Caso o personagem já se encontre em uma área que ele considera de risco e for alvo do poder de alguém que também está na mesma área, o poder funciona normalmente.

Presença 5: Majestade: O usuário do poder não pode ser atacado nem insultado. Alguém que está sendo alvo de Majestade e que esteja sendo atacado por um terceiro, pode erguer sua própria majestade para defender-se. Quando dois usuários de Majestade estão na mesma área será realizada uma disputa social entre ambos, reteste por liderança. Quem perder, terá que desfazer sua Majestade. Caso alguém tente ativar sua majestade já dentro da área de alguém que está com ela ativa, primeiro deve gastar um ponto de força de vontade para confrontar e realizar a disputa social, bem como gastar a força de vontade do custo da ativação do poder, tendo conseguido ativar ela ou não.

7.10 Quietus:

Quietus 1: Silêncio Mortal: Não inviabiliza o uso de Taumaturgia/Feiticeira ou outras formas de magia do sangue ou magias verdadeiras a menos que seja exigido que o alvo(s) escute o conjurador.

Quietus 2: O Toque do Escorpião: O máximo de sangue que pode ser imbuído na arma é igual ao número de *traits* da arma.

Quietus 4: A Carícia de Baal: O máximo de sangue que pode ser imbuído na arma é igual ao número de *traits* da arma.

Quietus para Feiticeiros:

Quietus 4: A Carícia de Baal: Este poder funciona apenas no próprio membro. Este poder permite ver espíritos desmaterializados, fantasmas, fadas e demônios. Estes seres devem estar no mesmo plano em que o personagem está para serem vistos. O máximo de sangue que pode ser imbuído na arma é igual ao número de *traits* da arma.

7.11 Vicissitude:

Vicissitude e Geração: Modificações de vicissitude podem ser regeneradas como dano agravado, desde que sua geração seja igual ou mais forte que a do usuário do poder. Exemplo: Caso um vampiro de 10th geração seja alvo de uma modificação corporal por um vampiro de 9th geração, ele não poderá se curar da modificação feita.

Vicissitude 2 e 3: Moldar a Carne e Moldar os Ossos: Não podem ser utilizados em combate.

Vicissitude 4: Forma Horripilante Não é possível fazer movimentos delicados quando estiver nessa forma (é proibido o uso de Necromancia, Taumaturgia, etc.)

Vicissitude 5: Forma Sanguínea: Não pode usar Disciplinas físicas ou *traits* de força.

7.12 Taumaturgia:

Maestria Elemental (Camarilla Guide pág. 76 a 78)

Maestria Elemental 4: Animar o Inanimado: Objetos animados por esse poder têm *traits* físicos iguais aos pontos de Força de Vontade atuais do taumaturgo e *traits* de briga igual ao do Thaumaturgo -1. Todos objetos causam um nível de dano, o tipo é determinado pelo narrador. (Regra baseada em Caminho Verde *Camarilla Guide* pág. 79).

Caminho da Transmutação (Storyteller's Guide pág. 60 a 61)

Caminho da Transmutação 4: Prisão/*Gaol*: Usando essa magia para prender alguém, será preciso fazer um teste Mental Estático cuja dificuldade será o total atual de *traits* Físicos do

alvo. Quem estiver dentro, não poderá usar disciplinas para afetar os que estiverem fora e vice-versa, com exceções, como Presença 4. Caso o alvo aprisionado possa sair de alguma maneira da Prisão, ele pode usar qualquer poder que seja permitido por outras regras. A Prisão pode ser destruída com níveis elevados de Potência (Potência 6 ou maior). O poder desaparece com o raiar do sol ou quando o Taumaturgo assim desejar. As Prisões criadas não podem ser deslocadas.

Caminho Verde (*Camarilla Guide* pág. 78 a 81)

Caminho Verde 5: Despertando os Gigantes da Floresta: O dano que a árvore causa varia com o tamanho da planta variando de 2 de dano contusivo (igual ao nível - Dança das Vinhas) a 4 contusivos. As árvores podem tentar estacar com seus galhos pois possuem briga igual ao Taumaturgo. A vitalidade da árvore depende do tamanho da mesma.

Pequena a média - 2 danos contusivos/3 a 6 níveis de vitalidade Exemplo. Oliveira, Pau Brasil, Chichá-do-cerrado Grande a imensa - 4 danos contusivos/9 a 15 níveis de vitalidade Exemplo. Pau Brasil Velho, Baobá dos Reis Adulta, Sequoia gigante Adulta.

Caminho de Netuno (*Camarilla Guide* pág. 81 a 83)

Caminho de Netuno: Sangue em Água: Poderá converter um máximo de 3 *traits* de sangue por uso.

Manipulação Espiritual (*Camarilla Guide* pág. 90 a 91)

Manipulação Espiritual 4: Apanhar Efêmera: Independente de resistências sobrenaturais colocadas no Fetiche (ex: *Blood Tempering*, *Libellus Sanguinis* 3, p.66), o Fetiche irá se quebrar caso o usuário falhe nos testes de ativação do Fetiche.

Para prender um *spirit* em um fetiche é necessário vencê-lo em uma disputa resistida de Força de Vontade, onde a vontade do alvo deverá ser sobrepujada. Quando a Força de Vontade *spirit* alvo do poder for zerada, ele será preso ao objeto determinado, criando assim o Fetiche.

7.13 Rituais:

Básico: Foco Principal de Infusão de Vitae, *Principal Focus of Vitae Infusion* (Leis da Noite Revisado, pág. 186): O taumaturgo poderá ter no máximo seu nível de Ocultismo x 2 em Focos de infusão.

Básico: Condenação Burocrática, *Bureaucratic Condenation* (*Blood Magic*, pág. 91): A imagem do alvo pode ser alguma costumeiramente utilizada por ele, um exemplo, é alguém que costuma se apresentar ofuscado rotineiramente da mesma maneira.

Básico: Protegendo o Batismo, *Warding Baptism* (*Blood Sacrifice*, pág 47): Só protege contra um único caminho taumatúrgico, conforme descrição do próprio livro.

Intermediário: Passagem Incorpórea, *Incorporeal Passage* (Leis da Noite Revisado, pág. 186): Poderá ser preparada com antecedência, porém apenas 1 espelho por noite. É permitido o uso de poderes mentais enquanto sob efeito do ritual, porém com as mesmas limitações de forma de névoa.

Intermediário: Escudo da Presença Pútrida, *Pavis of Foul Presence* (Leis da Noite Revisado, pág 186): Quando você é alvo da disciplina Presença, ao ser afetado, a fita azul do ritual se rompe, acabando seu efeito. Os poderes de Presença são refletidos contra quem os usou, e apenas esta pessoa.

Exemplo: Quando alguém usa Presença 5 sob um Tremere que esteja usando o Escudo da Presença Pútrida, o ritual é ativado, e o usuário da Presença é alvo de Presença 5. Deve-se destacar que apenas quem usou a presença é afetado, afinal, o Tremere não está ativando a disciplina em área, apenas refletindo contra seu agressor.

Avançado: *Vires Aquirit Eundo* (Secrets of Blood Magia, pág. 98): O Ritual aumenta as variáveis ou efeitos de rituais, porém seguindo os seguintes limites:

Dano: Aumente o dano em 1.

Área: Dobra

Duração: Dobra

Volume: Dobra

Força do Ritual: Dobra

A decisão final compete a Narração da Crônica.

Círculos de Proteção e Repelentes: Apenas protegem a área ou o objeto do contato físico.

Exemplo: Um vampiro se valendo de Projeção Astral (Auspícios 5) pode entrar em uma área com Círculo de Proteção contra Vampiros.

7.14 Koldunismo

Geral: Ativar qualquer poder de Koldunismo sempre gasta sangue além dos gastos descritos especificamente no poder.

Caminho do Espírito: Não é capaz de ver o plano astral (umbra). Não se vê tudo ao mesmo tempo. Sendo necessário focar sua visão em 1 plano de existência por vez, e sendo necessário dar um “zoom” para ter detalhes de criaturas e objetos específicos.

Quando focando em um plano de existência o Koldun sofre penalidade de 3 traits em todos os desafios referentes a ações que venham de um plano que ele não esteja focado.

Para conseguir focar em algo específico (utilizar outros caminhos em alguém) o Koldun deve realizar um teste estático (Mental x 10 traits) reteste por investigação. Esse teste deverá ser repetido toda vez que o Koldun desejar “mudar” de foco.

Como descrito em *Tzimisce genre and Koldunism packet*, ao utilizar qualquer outro caminho Koldun em conjunto com Caminho do Espírito, é necessário gastar 1 ponto de Força de Vontade além dos gastos normais de sangue e os descritos no poder.

7.15 Demência

Demência 3: Olhos do Caos: Sempre que um personagem gasta uma Característica Mental para evitar surpresa, ele também recebe um novo teste de Olhos do Caos para qualquer Desafio durante aquela hora/cena que ele poderia ter “visto algo chegando”.

Demência 4: Vozes da Loucura: O usuário do poder decide se vai causar Frenesi ou Röttschreck. Apenas alvos presenciais podem ser afetados. A Força de Vontade não pode ser utilizada para ignorar a realização deste teste. O uso de amplificadores de som, para atingir uma área maior, não funcionam para causar o efeito do poder.

7.16 Tanatose

Tanatose 4: Atrofia: A errata do poder pode ser encontrada no Livro *MET Journal 6*, pág. 8. Um vampiro ao ser afetado só pode usar as Disciplinas Rapidez, Fortitude e Potência se sua cabeça for atingida. Nenhuma outra disciplina pode ser usada. Combinações de disciplinas que envolvam unicamente Rapidez, Fortitude e Potência podem ser utilizadas.

7.17 Viscerátika

Conforme nosso entendimento do descrito no *Laws of The Night Camarilla Guide*, pág. 70, todo possuidor desta disciplina, a partir do nível 4 *Armor of Terra*, possui a forma de uma gárgula, portando ao aprende-a, sua aparência se transformará na de uma gárgula bem como adquirirá alguns defeitos por desenvolver esta forma.

O personagem deixa de poder ter os *traits* encantador, lindo ou sedutor sem se valer de algum poder especial, como ofuscação. Além disso, todos que possuem Viscerátika sofrem de traços negativos repugnante ou bestial sempre que suas verdadeiras formas são aparentes. Essas características não podem ser removidas com traços de experiência. Assim como uma Gárgula, qualquer um que possua Viscerátika não poderá iniciar qualquer desafio social em sua forma verdadeira, excesso um desafio de intimidação, embora possa defender contra os desafios sociais normalmente.

- Os possuidores de Viscerátika são incapazes de usar meta disciplina/combo denominada **Pele Mortal**/*Mortal Skin*. Eles podem aprender o poder e eventualmente ensinar, mas qualquer um que possuir Viscerátika será incapaz de se valer de seus benefícios.

Viscerátika 4: Armadura de Terra. Nos combates em massa, o personagem que tiver Fortitude e Viscerátika 4 não poderá se valer da regra da Crônica para combates em massa, item 6.3 deste *House Rules*.

7.18 Serpentis

A disciplina Serpentis só pode ser possuída por um Setita ou um Seguidor de Set, salvo exceções de membros do Sabá. Membros da Camarilla, Anarquistas e/ou Independentes, seguem a regra descrita.

8. FETICHES CRIADOS POR VAMPIROS

Todos os Fetiches vampíricos são gambiarras criadas através do aprisionamento. Eles são muito inferiores aos fetiches dos Lobisomens, porém muito mais perigosos para quem os cria e usa.

A tabela abaixo oferece exemplos de níveis de poder possíveis e máximos para fetiches vampíricos permitidos na Crônica de Caldas Novas. A tabela indica o nível do mínimo do espírito, representado pela essência para que seja criado o item.

O narrador distribuirá a essência entre Força de Vontade, Gnose e fúria do espírito e escolher os “*charms*” desejados - Referência *Laws of the Wild* pág. 240.

| Nível Fetiche/Risco | Exemplo Fetiche/ Nível Essência Will/Gnose/Fúria-Qnt.Dons |
|---------------------|---|
| 1 / Baixo Risco | Lanterna da pilha eterna / Essência 8 Ex.2/3/3- Charm 1 (Ex.Realm Sense) |
| 2 / Moderado Risco | Espada de dano agravado / Essência 12 Ex.3/5/3- Charm 1 a 2 (Ex. Blast, Materialize) |
| 3 / Alto Risco | <i>Phoebe's Veil</i> / Essência 18 + Possui <i>Brood</i> Ex.7/7/4 - Charm 3 a 4 (Ex. Blast, Materialize, Armor, Corruption) |

Criar um fetiche de nível 3 é suficiente para que os espíritos da *brood* iniciem uma procura pelo seu semelhante. Caso achem a causa do desaparecimento, o vampiro terá sérios problemas.

Para efeitos de narração, vale como um fetiche nível 3 a soma dos níveis abaixo. Exemplo: 2 fetiches níveis 2 ou 3 níveis 1.

Observação: Espíritos jamais entrarão de bom grado em um fetiche criado por um vampiro. Outros Espíritos podem sentir os espíritos presos em fetiches.

9. ANTECEDENTES

Todos personagens devem constar em suas fichas os pontos que possuem em antecedentes com a seguinte menção nas notas, "**Este personagem recebeu XX pontos de Antecedentes adicionais sem nenhum custo**".

Novos personagens receberão os 5 pontos iniciais (que estão previstos no Leis da Noite), acrescido de mais 10 pontos para serem gastos em antecedentes, todos devidamente justificados em seus históricos. Nenhum personagem recém-criado pode sair com uma influência em níveis 4 ou superior.

Os pontos em antecedentes são dinâmicos, o jogador podendo ganhar e perder conforme entendimento da Narração e em virtude de ações próprias do personagem ou de outros jogadores.

Para **Aumentar Antecedentes** o jogador deve realizar uma ação, devidamente enviada para o *e-mail* da Narração com os gastos e descrições.

Deve ser realizada uma ação com gasto de no mínimo 3 pontos de Antecedentes para adquirir cada nível Básico de um Antecedente.

Deve ser realizada uma ação com gasto de no mínimo 6 pontos de Antecedentes para adquirir cada nível Intermediário de um Antecedente.

Deve ser realizada uma ação com gasto de no mínimo 9 pontos de Antecedentes para adquirir um nível Avançado de um Antecedente (níveis 5 e 6), ou seja, para a conquista de um Antecedente em nível 5 será necessário realizar ações que juntas somem ao menos 27 pontos de Antecedentes destinados para este objetivo.

Ex: Morgana deseja elevar sua influência em Polícia de 4 para 5. Ela precisa então de 9 pontos de antecedentes para isto. Ela então utiliza Recursos 3, para subornar alguns policiais, Submundo 3 e Ruas 3 para passar informações a polícia melhor agir e assim garantir um melhor acesso dela.

Ex: Morgana deseja elevar seu Rebanho de 2 para 3. Ela precisa então de 6 pontos de antecedentes para isto. Ela então utiliza Recursos 3 para promover algumas festas particulares utilizando-se também de Alta Sociedade 2 e Burocracia 1, tanto para promoção como para analisar eventuais alvos.

Ex: Morgana deseja elevar seus contatos de 0 para 1. Ela precisa então de 3 pontos de antecedentes para isto. Morgana se vale de seus Recursos 1 e Mídia 2 para formar uma rede de informantes que possam lhe dar detalhes de assuntos que a interessem.

A elevação de um antecedente dessa forma está limitada a um ponto por mês no mesmo antecedente e no máximo três pontos por mês em todos antecedentes. Caso o personagem tenha humanidade 7/8 ele pode aumentar até quatro pontos no mês. Caso o personagem tenha humanidade 9/10 ele pode aumentar até cinco pontos mês.

O aumento de antecedentes, são declarados do dia 1º até o dia 10 do mês. Favor não enviar fora destas datas. Envios posteriores serão desconsiderados.

Os gastos em aumento de antecedentes limitam a capacidade do personagem usar os antecedentes envolvidos no aumento.

9.1 Influências

Influências acima do nível 5 podem ser consultadas no *Laws of the Nigh Camarilla Guide* págs. 26 a 35.

O jogo de influências em Caldas Novas segue as regras estabelecidas no Livro *Dark Epics*, com as devidas exceções aqui apresentadas. Seus pontos totais de influência não podem exceder a soma de seus pontos permanentes em atributos físicos, sociais e mentais.

Os denominados Esforços, listados abaixo, são declarados do dia 1º até o dia 10 do mês. Favor não enviar fora destas datas. Envios posteriores serão desconsiderados.

• Os gastos em esforços limitam a capacidade do personagem usar suas influências. Se um personagem tem Influência na indústria 4, gasta 2 pontos em Esforços, só terá disponível seu nível 2 de influências para realizar algo, compatível com até nível 2.

Todos os meses que o personagem deseje realizar um esforço, deve enviar um *e-mail*. Se não foi enviado até o dia 10, não poderá retroagir.

Os esforços possíveis são **Ataque, Bloqueio, Impulso, Combinar, Ocultar, Defender, Furtividade e Rastrear**.

Resumo:

-**Ataque:** Permite atacar e reduzir a influência de alguém. Se usa o nível gasto contra o nível do adversário.

- **Bloqueio:** Impede que outros possam usar determinado nível de influência. Faz com que quem queira realizar algo precise superar esta barreira com mais pontos.

- **Impulso:** É usar mais influência que a usual para superar o Bloqueio de alguém e realizar a tarefa desejada.

- **Combinar:** Permite combinar influência com um ou mais indivíduos. A influência emprestada é sempre reduzida pela metade.

- **Ocultar:** Permite esconder uma influência dos demais.

- **Defender:** Permite se defender de um ataque à sua influência. O gasto de defesa é somado ao nível da influência para comparações.

- **Furtividade:** Permite esconder o uso de influência.

- **Rastrear:** Permite descobrir a influência de alguém e o que está sendo feito, antes é necessário ter tido contato com a influência, que pode ser através de um Ataque, Bloqueio, Combinar ou Defender.

9.1 Ataque

Você pode atacar a influência de outra pessoa com a sua própria, desde que tenha anteriormente rastreado a influência do alvo. Para atacar, você atribui uma série de *traits* de influências. Os *traits* gastos se tornam o número do nível de esforço de Ataque. Se o nível excede o nível de influência da vítima, a vítima diminui um nível de sua influência no fim do mês.

As características reservadas para o crescimento também são perdidas, mesmo se tivessem dado à vítima uma nova influência de nível mais alto no início do próximo mês.

Exemplo de mecânica: Scott e Wade têm influência na mídia, nos níveis cinco e dois respectivamente. Scott rastreou a influência de Wade com sucesso no mês passado, e ele deseja fazer um Ataque sobre ele neste mês. Ele gasta quatro características no esforço para atacar, o que significa que o nível do Ataque é quatro.

Uma vez que o nível do Ataque de Scott é maior que o nível de influência da mídia de Wade, Wade terá apenas uma mídia de nível um para trabalhar no próximo mês. Se Wade estivesse gastando Características para o Crescimento e tivesse acumulado três ou mais, ele aplicaria imediatamente três deles para trazê-lo de volta ao nível dois.

9.2 Bloqueio

Você pode usar sua influência para evitar que esforços de influência ocorram naquele mês. O Bloqueio atinge todos de maneira igual. Um Bloqueio afetará todas tentativas no empreendimento selecionado durante aquele mês; qualquer um tentando realizar uma ação na cidade não terá sucesso a menos que tenham adicionado níveis suficientes de Impulsionar para o esforço.

Bloqueios múltiplos contra o mesmo tipo de empreendimento não têm efeito cumulativo.

Se mais de um bloco for colocado no mesmo empreendimento, use apenas o nível mais alto ao calcular o sucesso daqueles que tentam o esforço.

Exemplo de mecânica: Jana tem quatro níveis de influência legal. Porque ela é capaz de arranjar uma liberdade condicional, ela é, portanto, capaz de colocar um Bloqueio nessa empreitada. Ela decide gastar duas de suas Características de Influência Legal para criar um nível dois de Bloqueio. Quem quiser conseguir liberdade condicional na cidade neste mês deve gastar duas ou mais Características de Influência adicionais no Impulsionar para ter sucesso.

9.3 Impulso

Impulso é simplesmente um termo usado para descrever o gasto adicional de influência para realizar um esforço, apenas no caso de alguém ter colocado um Bloqueio que precisa ser superado. Se as características gastas no Impulso forem iguais ao nível do Bloqueio, a ação é bem-sucedida. O Bloqueio não vai embora se uma ação o vencer. Ainda pode ser eficaz contra quaisquer tentativas adicionais nesse esforço naquele mês.

Exemplo de mecânica: Matthew usou uma característica de sua influência na saúde, colocou um ponto em Bloqueio para obter sangue mortal. Sarah tenta adquirir uma Característica de Sangue usando uma característica de sua influência na saúde de nível quatro.

Quando o Narrador informa que ela não tem sucesso por causa de um Bloqueio, Sarah tenta novamente, desta vez adicionando seus dois últimos *traits* impulsionando, aumentando assim o custo de sua segunda tentativa para três pontos de Saúde.

Uma vez que o nível do Impulso é, pelo menos, igual ao nível do Bloqueio, Sarah é bem-sucedida e adquire a Característica de Sangue.

9.4 Combinar

Combinar permite que você ajude o esforço de influência de outro personagem. Para cada duas características que você gastar em Combinar, o personagem que você está ajudando ganha uma ação para usar em direção a seu esforço.

Influência emprestada através dos Aliados e Mentores também estão sujeitos a esta regra. Um personagem não pode gastar mais do que 20 características em um único empreendimento por mês, incluindo todas as ações gastas para modificações como Combinar.

Exemplo de mecânica: Corey tem quatro níveis de influência política. Ele quer representar alguma legislação menor na cidade, o que custaria a ele todos os quatro de sua influência política características do mês. Corey já usou um *trait* de influência política este mês, então ele não tem o suficiente. Ele pede a um amigo para combinar sua influência política com a dele. Cynthia tem apenas dois níveis, mas ela os empresta a Corey. Uma vez que o número de características emprestadas é efetivamente reduzido pela metade ao usar Combinar, Corey recebe apenas um *trait* de influência política extra para o mês, mas isso é tudo que ele precisa para promulgar a legislação menor.

9.5 Ocultar

Ocultar pode ser usado para ocultar sua influência do uso do Rastreamento. O número de ações gastas para ocultar geram o nível de ocultação daquele mês, que você coloca contra tentativas de rastreá-lo.

Exemplo de mecânica: Jess ouviu um boato de que Tim vai rastrear sua Influência da Universidade. Ele gasta todas as quatro de suas características universitárias para esconder-se.

Por três meses consecutivos, ele continua a gastar seus quatro *traits* de Ocultar. No quarto mês, Jess espera que Tim tenha perdido o interesse em Influência da Universidade e volta a usá-la para o Crescimento.

9.6 Defender

Você usa o esforço de defesa quando teme que alguém vá atacar sua influência. Para empregar este esforço especial, atribua uma série de características como nível de defesa. O nível de quaisquer ataques dirigidos a essa influência deve exceder o nível de Defesa mais o nível da influência que o defensor possui para ter sucesso.

Exemplo de mecânica: Eric teme que alguém ataque sua Influência no Submundo neste mês, então ele apresenta uma defesa para protegê-la. Ele atribui três de seus quatro *traits* do submundo para a defesa. Um ataque recebido agora deve ser de nível oito ou superior para afetar sua influência.

Mecânica: Eric tem 3 (gasto defesa) + 4 (Sua Influência) = 7 *Traits* de defesa.

9.7 Furtividade

Furtividade é adicionado aos esforços para combater o uso de Rastrear. Se o número de características gastas para adicionar Furtividade a um esforço igual ou superior ao nível de Rastrear, o esforço permanece sem ser detectado.

A Furtividade pode ser aplicada a qualquer das ações nos gráficos, bem como para Atacar, Bloquear ou Assistir.

Exemplo de mecânica: Donny deseja usar sua influência financeira para levantar capital para comprar uma pequena empresa. Fazer isso normalmente exigiria apenas duas de suas cinco características em Finanças, mas porque Donny não quer que ninguém saiba o que ele está fazendo, ele adiciona as outras três características para furtividade. Se alguém gastar três características ou menos em Observar para perceber essa atividade na cidade, ela não detectaria a manobra de Donny. Se quem utilizar Rastrear colocar um relógio de nível quatro ou superior, a Furtividade de Donny não o teria escondido de seus olhos curiosos.

9.8 Rastrear

Você pode usar este esforço para estabelecer a identidade de um personagem cuja influência você entrou em contato. Você não pode simplesmente adivinhar que um personagem tem uma Influência em uma categoria específica e tentar rastreá-la. Você deve primeiro ter entrado em contato com ele de uma das várias maneiras. Isso pode ser feito sofrendo um Ataque da influência do alvo, ao perceber um dos esforços do alvo com o uso de Vigilância, parando um dos esforços do alvo com um Bloqueio, ou tendo um de seus próprios esforços interrompidos pelo uso de Bloqueio pelo alvo.

Além disso, se alguém emprestar influência com Combinar, você pode rastreá-lo. Finalmente, se o alvo disser detalhadamente sobre sua influência (ou seja, concorda em permitir que você rastreie), você pode Rastrear.

O total de ações gastas Rastrear define seu nível. Se o nível deste esforço excede o nível mais alto de Ocultação ou Furtividade colocado para proteger a influência naquele mês, o rastreamento foi bem-sucedido. O sucesso diz a você a identidade do proprietário da influência, e se o seu nível de influência é superior ao seu ou não.

Também fornece uma descrição geral da influência e a capacidade de gastar características para atacá-lo.

Não é possível transmitir o sucesso obtido com Rastrear para que outra pessoa realize um Ataque, por exemplo. Se você executou um rastreamento com sucesso, você pode retransmitir informações suficientes para que outra pessoa execute um Rastreamento com sua própria influência.

Ou seja, os resultados obtidos com Rastrear não podem ser usados de forma automática por um terceiro, mas permite a este executar seu próprio esforço em Rastrear.

Exemplo de mecânica: Pauline tem influência policial de nível quatro. Recentemente ela tentou acessar armas confiscadas e foi interrompida pelo Bloqueio de nível dois de Carl.

Tendo estabelecido contato, Pauline decide Rastrear a influência de Carl. No próximo mês, ela gasta todas as quatro características para Rastrear. Carl, que tem nível cinco de Influência na Polícia, está gastando duas características para Bloquear novamente este mês, e porque teme que outros irão rastreá-lo, ele coloca suas três características restantes em Ocultar. Enquanto o nível de Rastreamento de Pauline mais do que igual ao nível de Ocultação de Carl, Pauline descobre que a influência que bloqueou seu esforço no mês passado pertence a Carl.

Ela descobre sua descrição geral (definida por Carl quando ele criou seu personagem) e que seu nível é superior ao dela.