

Jogo de influências

No Mundo das Trevas, a sociedade mortal é influenciada pelos seres sobrenaturais, sendo o antecedente “influência” a sua ligação com essa sociedade e a medida do seu poder sobre certos setores dela. É importante manter um vínculo ativo, pois, por mais que você esteja morto, você ainda retém algumas necessidades, como: abrigo, transporte, convívio, alimentação, entre outros. Esse vínculo ativo é feito pelo Jogo de Influências, feito **mês a mês**.

IMPORTANTE:

- As ações de influência de nível 1 a 5 devem seguir o Leis da Noite.
- As ações de nível 6+ devem seguir o Leis da Noite: Guia da Camarilla.
- Para adquirir influências, converse com o ST sobre as possibilidades e meios para tal.
- Cada ponto de influência pode ser utilizado somente uma única vez por mês. Esses pontos são recuperados no primeiro dia de cada mês.
- O nível máximo que o personagem pode possuir em cada área de influência é o quinto (exceto Ventrue com a qualidade Paragon). Níveis de 7 a 10 estão inacessíveis a PCs.
- O total máximo de pontos de influência que podem ser adquiridos é a soma de todos os atributos com o antecedente Carniçais, sendo que as influências com a qualidade Paragon são consideradas como tendo, no máximo, valor cinco para essa contabilização; o sexto ponto, sempre que houver, é desconsiderado.
- Influências externas podem influenciar o cenário através do antecedente Fama ou por meio do Diretório Ventrue.
- Qualquer incremento em influência deverá ter a aprovação expressa da narração.

AS ÁREAS DE INFLUÊNCIA:

Cada área limita a quem ou a que o personagem pode influenciar. Já o nível da influência delimita o impacto que a sua capacidade de influenciar pode ter naquela determinada área. Sendo assim, descreveremos aqui a abrangência de cada área de influência e, no próximo tópico, o tipo de ações que o personagem pode tomar.

Alta Sociedade: diletantes, artistas de todas as classes, antigas famílias tradicionais e abastadas, modelos, astros da música, atletas famosos e socialites, entre outras pessoas da classe alta e as organizações criadas por e para este tipo de público.

Burocracia: secretários municipais e estaduais, funcionários públicos em geral, departamentos de obras e de trânsito, inspetores e os mais diversos tipos de cartórios, entre outras pessoas e instituições com foco em documentação pública em geral.

Espionagem: 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.

Finanças: presidentes de corporações, banqueiros, corretores, caixas de banco, puxa-sacos financistas, agentes de empréstimos e empresas de investimentos, entre outras pessoas ou mesmo organizações voltadas a movimentações ou investimentos financeiros.

Igreja: organizações religiosas, padres, pastores e sacerdotes das religiões em geral, bem como os caçadores financiados por elas.

Indústria: operários em geral, engenheiros, construtores civis, todos os tipos de artesãos e sindicatos destes, bem como quaisquer pessoas, empresas ou organizações relacionadas ao segundo setor.

Legal: advogados em geral, promotores, juizes, defensores públicos, escolas de direito, firmas de advocacia e a OAB, bem como qualquer pessoa ou instituição voltada para a justiça.

Mídia: diversos tipos de repórteres, influenciadores digitais, canais de rádio e televisão, jornais e revistas ou qualquer outra pessoa ou instituição que possa influenciar a opinião pública.

Militar: militares das forças armadas (exército, marinha e aeronáutica), da polícia militar e do corpo de bombeiros militar, bem como organizações criadas por e para militares, tais como associações de classe e afins.

Ocultismo: pais de santos, guias espirituais e sacerdotes em geral de religiões não abraâmicas, bem como demais pessoas envolvidas com ocultismo.

Polícia: membros das guardas municipais, polícia civil, polícia militar, polícia científica, corpo de bombeiros militar, corpo de bombeiros civil, polícia federal, polícia rodoviária federal, polícia ferroviária federal, investigadores particulares e investigadores de seguros, bem como pessoas e instituições policiais, dedicadas a investigações em geral ou instituições criadas por e para policiais, tais como associações de classe, sindicatos e afins.

Política: pesquisadores políticos, lobistas, ativistas e membros de partidos políticos em geral, desde vereadores e prefeitos até deputados estaduais e o governador do estado.

Ruas: desabrigados, membros de gangues diversas, menores abandonados, moradores de ruas ou de favelas, pequenos criminosos, prostitutas e demais membros marginalizados das chamadas culturas “desajustadas”, bem como pessoas ou instituições criadas por ou para este tipo de público, tais como ONG, movimento de desabrigados e outros.

Saúde: funcionários de hospitais (médicos, enfermeiros, auxiliares de enfermagem, recepcionistas e faxineiros) públicos e particulares, farmacêuticos, empresas farmacêuticas, pesquisadores da área da saúde, terapeutas, psicólogos, psicanalistas, médicos particulares, assistentes laboratoriais, laboratórios de exames, IML ou qualquer tipo de profissionais e instituições envolvidos na área da saúde.

Submundo: mafiosos, traficantes, agentes de apostas, assassinos profissionais, receptadores, gangues criminosas, incendiários, ladrões de artes e joias, entre outras pessoas e instituições voltadas para atividades criminosas.

Transporte: caminhoneiros, empresas de transporte, portos, ferrovias, aeroportos, taxistas, alfândega, policiais rodoviários e ferroviários, agentes de trânsito, correios e diversos outros profissionais que trabalham com transporte de cargas, pessoas e valores.

Universidade: esta área de atuação envolve estudantes e funcionários de escolas e universidades (professores, secretários, diretores), conselho estudantil e organizações culturais, bem como quaisquer pessoas envolvidas com educação e instituições estudantis.

NOTA: Uma mesma pessoa ou instituição pode possuir uma natureza dupla, compondo assim mais de uma área de influência. O Instituto Médico Legal (IML) faz parte tanto da Polícia quanto da Saúde, sendo assim, pode ser influenciado diretamente por qualquer uma das duas, sendo a única diferença a origem do “pedido” (o médico legista pode receber um pedido de informações de um investigador com quem já trabalhou ou ainda de um colega dos tempos de faculdade). Entretanto, há pessoas e instituições que podem estar em duas áreas por naturezas distintas, pois nada impede que um figurão (Alta Sociedade) se torne o prefeito da cidade (Política), assim fazendo parte das duas influências ao mesmo tempo. Como a participação dele em uma independe da participação na outra, ele ainda poderá ser influenciado por ambas, mas para ações distintas. Ele poderá ser forçado a barrar uma lei com Política ou a comparecer a uma festa com Alta Sociedade, mas não o contrário.

MECÂNICA DE JOGO:

Mensalmente, os jogadores poderão realizar ações, gastando um ou mais pontos de influência para isso. As ações foram distribuídas em dois grupos: **AGIR** e **PREVENIR**.

O jogador poderá declarar de forma sucinta a quantidade e o grupo em que suas influências estão no mês corrente, no entanto, caso prefira declarar ações mais completas, conseqüentemente receberá um retorno mais completo de cada ação. Na ausência de ações declaradas, será considerado que os pontos de influência do PC estão no grupo **PREVENIR**. Se só o grupo for declarado, os STs poderão vir a definir as ações, dependendo do contexto.

ATENÇÃO: influência geralmente só pode afetar outra influência do mesmo tipo. Um personagem pode usar a sua influência *Ruas* para atacar a Influência *Ruas* de outro personagem, mas dificilmente poderia usar essa influência para atacar a influência *Alta Sociedade* de outro personagem com sucesso. Em raras ocasiões, o narrador pode permitir que influências de uma categoria possam dar assistência nos esforços de outra, em caráter excepcional como um **REFORÇO**, possivelmente como recompensa por uma boa ação. Também é possível realizar gastos adicionais para reforçar uma ação de qualquer grupo. Por exemplo, caso o jogador faça uma ação de nível 1, mas utilize 3 pontos de influência para reforçá-la, os 2 pontos excedentes serão considerados como **REFORÇO** para superar eventuais barreiras. Todas as ações permitem a utilização de **REFORÇO**.

GRUPOS DE AÇÕES:

AGIR

Realizar ação do Leis da Noite ou semelhante: Com essa ação, o jogador pode realizar ações descritas nos livros Leis da Noite e Leis da Noite Guia da Camarilla. Também serão aceitas ações semelhantes que sejam embasadas nas que estão descritas nos livros, desde que haja coerência e os custos sejam adequados, lembrando que é possível ainda realizar gastos adicionais para reforçar a ação. Por exemplo, caso o jogador faça uma ação de nível 1, mas utilize 3 pontos de influência para reforçá-la, os 2 pontos excedentes serão considerados como **REFORÇO** para superar eventuais barreiras.

Atacar influência: Você pode atacar a influência de outros com a sua própria, desde que você já tenha **identificado** a influência do alvo. Para atacar, você determina um número de características de influência, inclusive somando valores emprestados, se houver. Esse número determina o nível do Ataque. Caso os níveis investidos no Ataque **superem** os níveis da **INFLUÊNCIA** do alvo somado à ação **REFORÇAR DEFESA** (se houver), ele perde um nível da influência no fim do mês e também todas as suas ações de **AUMENTAR/FORTALECER** que eventualmente estejam em curso. Ter sucesso no Ataque também permite que você aumente a sua influência com maior facilidade, conforme descrito na ação **AUMENTAR/FORTALECER**.

Observar/Perceber: Você pode declarar o uso de *Observar* quando desejar descobrir o uso de ações de influência descritas no livro que estão sendo realizadas, porém, a sua influência (pontos investidos na ação) deve equivaler à ação que você deseja *Observar* além de também ter que superar a ação **CAMUFLAR** do alvo, se houver. Ao *Observar*, você vai obter o conhecimento de quando e como essa ação foi realizada durante o mês, podendo até descobrir o uso de esforços que antecederam o seu *Observar*. Você também poderá usar *Observar* para perceber qualquer outra ação dos grupos **AGIR** e **PREVENIR**, no entanto, terá que direcioná-la para tal. Perceber uma ação (ter contato) é o primeiro passo para que se possa **RASTREAR** e identificar a fonte de uma influência.

Rastrear/Procurar: Você pode usar esta ação para **encontrar a identidade de um indivíduo cuja influência tenha entrado em contato com a sua**. Não se pode apenas adivinhar que certa pessoa tenha influência numa categoria particular e depois *Rastrear*. Primeiramente, é preciso que você entre contato com ela de alguma forma. Isto pode ser realizado sofrendo um *Ataque*, notando alguma movimentação devido ao uso de *Observar*, resistindo a alguma ação com o *Bloquear* ou tendo uma de suas ações resistidas por um *Bloquear*. Além disso, pontos de Influência **emprestados pela ação *Combinar*, também podem ser rastreados**. Por fim, se um alvo algum dia lhe contar muitos detalhes sobre a sua influência, você pode realizar o *Rastreio*.

O sucesso é definido caso o nível de *Rastrear* seja superior ao **OCULTAR** colocado para guardar esta influência durante o mês. Sucesso **fornece a identidade do dono da influência** e se a influência é maior que a sua ou não. Também é fornecida uma breve descrição da influência e é permitido o uso habilidades para *Atacar* futuramente. Se você foi bem-sucedido em um *Rastreio*, não é permitido passar esta informação para outro personagem para que ele possa fazer um *Ataque*. A informação é muito complexa para ser passada para os contatos de outrem sem que eles tenham sido bem-sucedidos em suas próprias ações. Se você conseguiu realizar um *Rastreio* com sucesso, poderá passar informações para que outra pessoa possa *Rastrear* com a própria influência, sem a necessidade de ter que *Observar* primeiro.

Combinar/Emprestar: *Combinar* lhe permite ajudar o esforço de influência de outro personagem. Nenhuma ação descrita nos livros Leis da Noite pode ser tentada por um personagem que não tem o nível de influência exigido na descrição da mesma. Para cada 2 pontos que você gasta em *Combinar*, o personagem que você está ajudando ganha 1 para usar em seu esforço. Caso possua 2 níveis no antecedente Fama ou esteja utilizando *Combinar* através do Diretório Ventrue, a influência emprestada será na razão de 1 para 1 (influências externas chegam na razão de 1:1 somente com Fama 5).

Influências emprestadas por antecedentes de *Aliados* e *Mentor* também estão sujeitas a esta regra. Um personagem não pode gastar mais que 20 pontos para uma única ação, no entanto, não há limite para a quantidade de ações que podem ser realizadas. Todos os pontos gastos que excedem o necessário para a realização da ação, se for o caso, serão considerados como **REFORÇO**. É possível, ainda, *Combinar* influências para realizar uma **ação de nível 6 ou 7**, mas para isso será necessário o equivalente a **10 pontos de influência para cada ação de nível 6 ou 20 pontos de influência para cada ação de nível 7** que se pretende realizar. Por fim, como mencionado em **RASTREAR**, quem recebe influências emprestadas tem contato direto com a influência, portanto, poderá rastrear sua fonte diretamente, sem a necessidade do uso prévio de **OBSERVAR**.

PREVENIR

Bloquear ação do Leis da Noite ou semelhante: Você pode usar sua influência para impedir ações de influência no mês atual. Qualquer ação descrita nas tabelas dos livros Leis da Noite pode ser bloqueada, desde que o seu nível de influência seja pelo menos **igual** ao nível do esforço listado nas tabelas. O número real do bloqueio é o número total de características despendidas. Um bloqueio vai afetar **todas as tentativas de uso de influência durante aquele mês**; qualquer um que tente realizar as ações bloqueadas não terá sucesso, a menos que tenha investido características suficientes para **sobrepular o bloqueio**. Bloqueios múltiplos contra o mesmo tipo de ação não são cumulativos, apenas o nível mais alto será considerado. Entretanto, será possível realizar gastos adicionais como um **REFORÇO** para uma ação, caso todos os pontos utilizados sejam empenhados em um único esforço.

Reforçar defesa: Você usa *Reforçar defesa* quando você teme que alguém irá *Atacar* sua influência. Para empregar este esforço especial, gaste o número de pontos para ter o nível de *Reforçar defesa*. Para obter êxito, o nível de qualquer ação **ATACAR** dirigida àquela influência terá que exceder o nível normal de sua influência mais o nível de **REFORÇAR DEFESA**.

Camuflar/Disfarçar: *Camuflar* é adicionado aos esforços contra o uso de **OBSERVAR/PERCEBER**. Se o número de pontos gastos para somar **CAMUFLAR** a um esforço **igualar ou exceder** o nível de *Observar/Perceber*, o esforço não é detectado. *Camuflar* pode ser aplicado a quaisquer ações, tanto do grupo **AGIR** como do grupo **PREVENIR**.

Ocultar/Esconder: *Ocultar* pode ser usado para esconder sua influência de usos de **RASTREAR**. Os números de pontos gastos geram o nível de **OCULTAR** daquele mês, que você coloca como uma proteção contra as tentativas de *Rastrear*.

Aumentar/Fortalecer: A elevação de Antecedentes por iniciativa dos jogadores também pode vir a ocorrer, desde que ações sejam realizadas, conforme uma das duas possibilidades a seguir:

- A) Deve ser realizada uma ação com o 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. Além disso, existem limitações para essas elevações, as quais serão explicadas abaixo.

Limites para a elevação: A elevação de um Antecedente dessa forma está limitada a um ponto por mês a partir do nível 2 e a quantidade de Antecedentes que se pode tentar elevar no mesmo mês é igual à Humanidade do personagem dividida por dois e arredondada para cima. Personagens com trilha têm essa proporção reduzida para um terço. Por exemplo, um personagem com Humanidade 7 pode tentar aumentar até 4 Antecedentes diferentes em um mesmo mês, desde que tenha Antecedentes disponíveis para aplicar nas ações. Entretanto, a elevação de cada um deles estará limitada a um ponto por mês a partir do nível 2, ou seja, serão necessários **4 meses** de ações para se adquirir um Antecedente do nível 0 até o nível 5.

B) Quando o personagem **ATACAR** um Antecedente de outro personagem e tiver sucesso também terá a oportunidade de elevar seus Antecedentes até o nível 5, nesse caso ele poderá obter até mesmo os 5 níveis em um mesmo mês, tanto no Antecedente que utilizou para atacar o alvo como no Antecedente que foi atacado, não sendo necessária nenhuma ação adicional. O valor das elevações possíveis nessas situações será arbitrado pelos STs conforme proporção do ataque realizado, um ataque que supere em muito as defesas do alvo irá proporcionar melhores elevações. Na prática, o personagem conseguirá cooptar o Antecedente que até então pertencia ao alvo do ataque.

REGRAS AVANÇADAS (UTILIZANDO INFLUÊNCIAS EM GRUPO):

Eventualmente, os personagens podem querer formar grupos, coterias ou associações de qualquer natureza. Estas regras (descritas em detalhes no livro V20, página 118), regulam a forma como estes personagens poderão utilizar suas **influências e antecedentes** de forma conjunta, de uma maneira mais constante e fluída do que a simples ação **COMBINAR/EMPRESTAR**.

Antecedentes combinados

Alguns antecedentes prestam-se à co-propriedade. Especificamente, os membros de um grupo podem optar por partilhar os seus antecedentes individuais de **Aliados, Contatos, Domínio, Rebanho, Influência, Recursos, Lacaios/Carniçais e Similares**.

Esses antecedentes compartilhados ficam à disposição do grupo, mas todos que possuem utilização mensal só podem ser usados uma única vez, por um único membro do grupo. Esses antecedentes são apartados na ficha e marcados como “cedidos”, sendo que nenhuma combinação de jogadores pode usar um ponto ao mesmo tempo. Além disso, uma combinação de 7 pontos em Rebanho não concede acesso às ações do nível 7, o teto é o nível 5, no entanto com o equivalente a 10 pontos de influência combinados será possível realizar uma ação de nível 6 e com 20 pontos de influência combinados será possível realizar uma

ação de nível 7. Uma influência permanente nível 6 equivale a 10 pontos combinados, assim como uma influência nível 7 permanente equivale a 20 pontos combinados.

Para utilizar os **antecedentes combinados** é preciso definir um **antecedente Âncora**.

A Âncora

Você e os outros jogadores escolhem um **antecedente** como **âncora**, a qual manterá os recursos compartilhados juntos. Uma vez escolhido, o antecedente âncora **não poderá ser trocado**, passando a funcionar como uma liga/teto para o “pool” de influências do grupo.

Por exemplo, este antecedente pode ser o Domínio (Antecedente), com o local físico que os personagens reivindicam como seu refúgio e para a caça, que também atua como um ponto de encontro para os mortais com quem lidam, um repositório de sua riqueza e assim por diante. Qualquer um dos **antecedentes combinados** pode servir neste papel, no entanto: **Rebanho** pode ser a chave deste círculo de sustentação e estabilidade.

Antecedentes combinados não podem extrapolar o teto estabelecido pelo **antecedente âncora**, ou seja, se existem 10 pontos investidos na **âncora**, esse será o máximo que poderá ser investido e utilizado também em cada um dos **antecedentes combinados**. Se a **âncora** sofrer perdas por eventos durante o jogo ou entre as sessões (a explosão de um refúgio que seja a âncora, por exemplo), todos os **antecedentes combinados** ficarão inacessíveis aos personagens do grupo e será preciso esforço para reconquistar a **âncora**, sendo que somente após isso será recuperado acesso aos **antecedentes combinados**.

Desde que a âncora não esteja danificada, qualquer personagem do grupo pode retirar sua participação a qualquer momento. Essa retirada, no entanto, gera prejuízo: o personagem recebe de volta 1 ponto a menos em cada antecedente que ele investiu (âncora e combinados).

O valor máximo que um grupo pode investir/ceder para o **antecedente âncora** é **20**.

Usando antecedentes combinados:

Antecedentes combinados são recursos compartilhados; essencialmente propriedade comunitária do grupo. Qualquer pessoa que contribui para a combinação (não importa o quanto contribua) tem acesso igual ao pool de influência do grupo. Mesmo que o personagem doe para apenas um tipo de antecedente do montante, ele ainda tem acesso igual aos demais.

*Exemplo: Quatro jogadores decidem que seus personagens estão formando uma **combinação de antecedentes**. Sua **âncora** é **Recursos** (o próspero comércio de boneca de sangue entre os anciões cansados) e que desejam obter pontos em **Contatos** (a partir dos próprios anciões), **Domínio** (reconhecimento de locais de caça soberanos aos anciões para quem estão fornecendo fontes frescas) e **Lacaios** (alguns poucos lacaios que podem se mover durante o dia). Jeff contribui com três pontos de Recursos; Michelle contribui com mais dois pontos de Recursos e dois de Domínio; Joe contribui com mais dois pontos de Lacaios, dois para Contatos e um para o Domínio. Finalmente, Kelley, que tem poucos pontos, contribui apenas com um ponto de Lacaios. Isso faz com que a combinação de Recursos 5, Contatos 2,*

Domínio 3 e Lacaios 3. Todos os jogadores podem ter seus personagens utilizando a combinação, mesmo Kelley, que contribuiu com apenas um único ponto.

Os gastos e investimentos deverão ser sempre registrados no e-mail da narração para o devido controle pelos STs, a fim de que não parem dúvidas sobre os valores existentes. Em caso de divergência ou ausência de registro, a narração arbitrar a solução. Também, dentro de um contexto definido com os STs, os jogadores poderão concordar em colocar limites de acesso individual aos **antecedentes combinados**, para refletir quaisquer acordos que seus personagens façam uns com os outros. Às vezes, o membro que contribuiu menos em antecedentes do que os outros têm suas próprias considerações.

As demais regras para uso dessas influências não se alteram, respeitando o que está descrito em **Grupos de Ações (AGIR e PREVENIR)**.