

Nossas Regras

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

É necessário que se desenvolva uma idéia do que o personagem faz, como ele reage ao mundo e quem ele é (defina a identidade mortal e vampírica do seu personagem). O conceito do personagem, quando firmado e desenvolvido, pode ser traduzido em uma frase.

É importante ter em mente o conceito do seu personagem ao construir a ficha. Ele é quem definirá seu clã, natureza e comportamento, suas habilidades, poderes e atributos.

- Escolha natureza e comportamento
- Escolha um clã

Atributos

7 pontos primários, **5** pontos secundários e **3** pontos terciários. As características físicas, sociais e mentais – somente do Leis da Noite – devem ser anotadas. Podem ser adquiridas até **5** características negativas, cada uma concedendo **1** ponto de bônus.

Nenhum vampiro pode apostar ou declarar em uma ação mais traits do que o dobro de atributos permitidos pela sua geração.

Habilidades

5 pontos. As especializações (custo **1** ponto) devem ser compradas com bônus ou experiência.

Qualquer **Lore** (Cultura/Conhecimento) deve ser submetido previamente à aprovação do ST. Se o personagem não tem o Lore adequado, ele não pode falar do assunto. Alguns Lores podem ser aprendidos até o primeiro nível sem um professor. Para além do primeiro nível, os personagens devem procurar professores que possam instruí-lo.

Habilidade Linguística

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

- Sem Linguística: 1 língua (a língua nativa do seu personagem).
- Linguística x1: 2 línguas, além da nativa.
- Linguística x2: 4 línguas, além da nativa.
- Linguística x3: 7 línguas, além da nativa.
- Linguística x4: 11 línguas, além da nativa.
- Linguística x5: 16 línguas, além da nativa.

NOTA: A qualidade **Linguista nato** duplica o total de línguas faladas pelo personagem, ou seja, aqueles com Linguística x5 têm um total de 32 línguas disponíveis, além da nativa.

Antecedentes

5 pontos iniciais de criação. Qualquer antecedente está liberado, desde que devidamente justificado pelo histórico. Antecedentes tidos como “exclusivos” de clã estão sujeitos a aprovação expressa do ST para compra por outros Clãs, desde que seja fornecido pelo jogador o embasamento consistente para tal. Nesta crônica, Antecedentes além dos iniciais não custam XP, sendo obtidos sem custo conforme será descrito a seguir, no entanto o controle deste valor concedido é de responsabilidade de cada jogador, o qual deverá SEMPRE manter atualizada a **frase abaixo** no campo NOTAS da ficha, indicando de maneira fidedigna a quantia de pontos em Antecedentes recebidos gratuitamente pelo personagem.

“Este personagem recebeu XX pontos de Antecedentes adicionais sem nenhum custo”

Personagens iniciais receberão, além dos 5 pontos iniciais previstos no Leis da Noite, 10 pontos para serem gastos em Antecedentes, bem como o valor relativo ao **Antecedente Geração**, conforme Geração aprovada.

ATENÇÃO:

Sempre que um Antecedente for obtido ou perdido, o valor descrito na frase relativa aos Antecedentes deverá ser atualizado. Personagens que estejam com este campo desatualizado estarão violando esta regra da casa e sujeitos às consequências.

Assim sendo, os Antecedentes na crônica são volúveis, podendo subir ou descer conforme decisão dos STs em função das cenas/histórias. Entretanto, a elevação dos Antecedentes também poderá ser buscada em jogo de forma ativa, como por exemplo, atacando uma influência de outro personagem e tomando a mesma para si. As opções para a conquista de Antecedentes estão disponíveis conforme descrito abaixo.

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.

Importante: Os antecedentes empregados nas ações sempre precisarão estar relacionados com a ações realizadas e descritas de forma coerente para os STs. 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.

IMPORTANTE:

O teto para Influências permanece o mesmo previsto em Leis da Noite, o teto para os demais antecedentes será fixado em 100 pontos.

Além disso, alguns antecedentes seguem regras especiais:

- **Geração:** de acordo com o Sire escolhido pela crônica e/ou apontado no prelúdio. As gerações disponíveis serão limitadas de acordo com o cenário.

- **Aliados:** devem ser especificados em que área atuam, quem são e quais as relações do personagem com os Aliados.

- **Fama e Mentor:** são sujeitos à aprovação, sendo que o primeiro interfere no cenário e o segundo em interações com personagens mais antigos.

- **Rede de Informações:** semelhante aos Contatos, vide Packet Nosferatu.

- **Culto:** Pode ser usado para simular Recursos, Rebanho e uma área de influência por ponto em culto. Estas áreas devem ser escolhidas conforme o culto for adquirido e são fixas.

- **Lacaio / Carniçal:** Lacaio/Carniçais podem ser humanos ou animais (cada 2 animais equivalem a 1 humano, em termos de pontuação) mantidos pelos poderes do laço de sangue, Dominação, Presença, Animalismo, suborno, chantagem, desejo etc. Personagens com Necromancia também poderão ter acesso aos Lacaio/Carniçais espirituais.

- **Biblioteca do Ocultismo:** deve ser tratado como Antecedente, conforme abaixo:

Biblioteca representa que o personagem tem acesso a uma vasta coleção de conhecimentos sobre o sobrenatural que normalmente não podem ser acessados de outras maneiras ou com facilidade. Enquanto notícias e informações genéricas de assuntos mundanos podem ser encontradas em qualquer biblioteca pública ou particular, em enciclopédias ou em noticiários, você detém acesso a livros de ocultismo e magia, documentos escritos por seres sobrenaturais e relatos de acontecimentos e eventos não-naturais.

Sua biblioteca não possui fatos e informações 100% confiáveis ou reais, porém a informação contida pode ajudá-lo em pesquisas ou a descobrir partes da verdade sobre o sobrenatural. Além disso, ela contém muitas lendas, feitiços, rituais e contos que, mesmo falsos, podem ajudar-lhe quando você menos espera.

Note que quanto maior e mais precisa a sua biblioteca for, mais pontos ela custará, e mais cobiçada ela será. Muitos magos, vampiros e outras criaturas podem querer apossar-se de sua biblioteca, caso descubram sobre sua existência.

Note também que a biblioteca não precisa estar necessariamente presente na forma de livros: certos magos tecnomantes são conhecidos por guardar informações em bibliotecas de CD- ROM.

Cada nível em Biblioteca do Ocultismo pode ser usado da mesma forma que Contatos, exclusivamente para áreas relacionadas a Ocultismo, outra possibilidade de uso é o de somar seu nível de Biblioteca do Ocultismo com a Influência Ocultismo, exclusivamente para realizações de ações que visem à busca de Conhecimentos (Lore), seguindo a mesma mecânica da ação Combinar/Emprestar descrita no documento Jogo de Influências.

- Você possui alguns livros.
- Você possui uma estante cheia de livros de ocultismo.
- Você possui diversos tomos, manuscritos, tratados e livros a respeito do sobrenatural.
- Você possui uma grande área, provavelmente seu porão, sótão ou vários quartos de sua casa, cheia de livros, tomos e informações.
- Sua biblioteca compara-se à uma biblioteca pública em tamanho e variedade de livros.

- **Recursos:** cada ponto de Recursos dispõe da seguinte quantidade de dinheiro, de acordo com o nível PERMANENTE do personagem no antecedente. Rasgar um ponto permanente gera o recurso, no entanto, a nova posição na tabela deve ser aplicada ao personagem. Gastos sucessivos podem ser realizados até o zeramento dos recursos.

Recursos permanentes gastos poderão ser recomprados após 3 meses da data do gasto, com as devidas ações de embasamento realizadas para tal.

Nível no Antecedente	Descrição	Renda Mensal	Patrimônio
0	Mora de favor e locomove-se de ônibus.	R\$ 1.000	R\$ 5.000
1	Mora em apartamento alugado pequeno e usa meios baratos de transporte.	R\$ 2.500	R\$ 25.000
2	Mora em apartamento ou casa alugada e possui carro ou moto popular.	R\$ 5.000	R\$ 50.000
3	Possui casa própria e carro ou moto bacana.	R\$ 10.000	R\$ 500.000
4	Possui uma casa grande e pequenas propriedades. Dois veículos, bens supérfluos e inúteis diversos.	R\$ 50.000	R\$ 2.500.000
5	Mansão própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros e obras de arte. Milhares de itens supérfluos.	R\$ 250.000	R\$ 25.000.000
6	Personagens com a vantagem Luminar/Paragon adquirem esse nível de recursos com a aprovação do narrador.	R\$ 2.500.000,00	R\$ 250.000.000,00.

- **Influência:** A crônica utilizará mecânica própria para realização dos Jogos de Influências, baseado no Dark Epics (consultar documento “Jogos de Influências” em anexo). O jogador deve seguir o descrito nas regras acima sobre Antecedentes para obtenção de influências e estará sujeito às regras e ações descritas no documento “Jogos de Influências”. Ficam adicionadas **Influência Espionagem** e **Influência Militar** na crônica, conforme abaixo:

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. Contatos e aliados no mundo secreto incluem agentes de inteligência, analistas, ligações políticas, agentes secretos, pesquisadores classificados e especialistas em contraespionagem.

Nível 1: Conhecer várias agências. Organizar uma visita a uma instalação. Conhecer os nomes de alguns funcionários da inteligência pública.

Nível 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.

Nível 3: Obtenha cópias de um relatório de investigação. Obtenha informações de Bureau sobre procedimentos e políticas. Acessar pequenos equipamentos de espionagem, revólveres ou dinheiro. Faça pequenas alterações nos registros federais.

Nível 4: Venda de segredos menores de inteligência para potências estrangeira. Conheça alguns dos funcionários secretos da inteligência. Acesse arquivos ou equipamentos secretos. Limpe os registros federais ou coloque alguém na lista de procurados.

Nível 5: Acesse arquivos ou equipamentos altamente secretos. Organize uma "sanção". Conheça os rumores sobre projetos além da liberação altamente secretos.

Militar

Desde o final da Guerra Fria, um excedente de pessoal extremamente qualificado e com habilidades únicas foi esquecido por seus países ou pela sociedade multilateral que vinha surgindo e sem capacidade de assimilação de tais especialistas. Surgem os novos mercenários em empresas militares privadas. Nações e organizações passaram a usar as forças militares como último recurso; a diplomacia passava a imperar, mas com um mundo multifacetário à vista e o mercado financeiro se aquecendo gradativamente. Antigos especialistas de guerra passaram a ser empregados por empresas privadas de segurança e, com os crescentes conflitos e cada vez mais indivíduos com identidades jurídicas e não jurídicas em nações falidas, ONGs e outras empresas passaram a fazer uso de tais serviços. Mais que meros combatentes, são empresas especializadas em prover treinamento, logística de pessoas, equipamentos e redes de informações, além de alta tecnologia no quesito bélico.

A Influência Militar também permite acesso às Forças Armadas em determinadas situações, com a contratação de combatentes, aluguel de equipamentos leves e pesados, armas não letais e possibilidade de incitar o toque de recolher e sitiar pequenas áreas (uso conjunto com burocracia x4). O poderio bélico não inclui aviões de combate, mas sim helicópteros e uma pequena frota naval em áreas de rios navegáveis.

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

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

Nível 1: Conhecimento de operações e treinamentos a ser realizados, conseguir armas leves e não letais, assim como munição especial e equipamentos de segurança com maior sofisticação.

Nível 2: Acesso a alguns poucos especialistas autônomos com capacidade de conseguir alguns poucos aparatos militares. Rifles de precisão e armaduras e blindagens corporais e veiculares passam a ser disponíveis em graus mais resistentes, inclusive contra explosões.

Nível 3: Possibilidade de treinar com algum especialista nas artes do combate, inclusive técnicas de tortura e interrogatório, explosivos (instalação e fabricação). A Máscara deve ser mantida e a existência do sobrenatural ainda é desconhecida.

Nível 4: Possibilidade firmar contrato com algum general que já teve algum tipo de contato sobrenatural e mantém a fé de que se deve manter esta existência em segredo a qualquer custo, um regimento máximo de 10 NPCs combatentes com veículos militares leves, como carros com metralhadoras e apenas 1 helicóptero de combate.

Nível 5: Empréstimo ou aluguel de equipamentos pesados de guerra e armas pesadas e munição própria em abundância. Os veículos incluem tanques de guerra barracuda (brasileiro) e 2 helicópteros de guerra, com capacidade de sitiar uma pequena área e de instituir o toque de recolher. Podendo contratar até 25 NPCs combatentes.

Disciplinas

3 pontos iniciais, que não podem ser usados para comprar níveis intermediários e só podem ser gastos em disciplinas de clã (Disciplinas possuem regras especiais, vide seção “Disciplinas” mais abaixo).

Virtudes

7 pontos, sendo que cada Virtude já inicia com 1 ponto. O valor da Moralidade será a soma de Consciência/Convicção + Autocontrole/Instinto. Consciência ou Convicção e Autocontrole ou Instintos são escolhidos dependendo da sua Trilha de Moralidade. A maioria dos personagens começará o jogo com a Trilha da Humanidade, sendo que exceções serão tratadas pelo narrador.

Pontos de Sangue e Força de Vontade: Definidos de acordo com a Geração.

Qualidades e Defeitos

- Podem ser adquiridos no máximo 7 pontos de Defeitos, que concedem 7 pontos de bônus. Qualidades podem ser compradas enquanto restarem pontos para isso, no entanto o que exceder 7 pontos terá o seu custo dobrado, além disso existem considerações específicas a saber:

- **Imunidade ao Laço de Sangue:** Vetado;
- **Fé Verdadeira:** R&U (Raro e Único): certos níveis dependem de aprovação da OWbN;
- **Habilidade de Oracular:** Muito raro. Sujeita à aprovação;
- **Senhor de Prestígio/Indigno, Dívida de Gratidão, Ressentimento do Senhor:** Todos sujeitos à aprovação, já que promovem um envolvimento maior com o cenário nacional/mundial. Depende de aprovação OWBN;
- **Mentor Espiritual:** Sujeito à aprovação e o personagem deve possuir Médiun ou algum poder para se comunicar com os Mortos;
- **Médiun/Visão Espiritual:** Sujeito à aprovação;
- **Paragon:** Exclusivo para o Clã Ventrue;
- **Reflexo Falso:** Exclusivo para o Clã Nosferatu;
- **Dormir Invisível:** Exclusivo para o Clã Nosferatu;
- **Sorte:** Como descrito em Leis da noite, mas entende-se como “história” uma mesma cena IC em andamento, independente da quantidade de dias OOC.
- **Home Advantage:** O mérito somente pode ser comprado para aumento de Habilidade, não Atributos;

Quaisquer Qualidades ou Defeitos de outro livro, que não o “Leis da Noite”, estão sujeitas à aprovação pelo narrador responsável pelo personagem.

Pontos de bônus

5 pontos iniciais, mais os adquiridos por Características Negativas e Defeitos, e seguem as regras do *Leis da Noite*. É importante ressaltar que:

- 1 ponto compra 1 característica de Atributo, limitado ao máximo da geração;
- 1 ponto compra 1 ponto de Habilidade, até o máximo de 5;
- 1 ponto compra 1 ponto de Antecedente. Não se aplica ao antecedente Geração;
- 2 pontos compram 1 ponto de Status na criação (Máximo 1);

- **3** pontos compram um novo poder de Disciplina. Neste estágio é permitido comprar Disciplinas fora de Clã com o custo adequado, com a aprovação do Narrador, mas ainda não é possível comprar Disciplinas Intermediárias ou Avançadas.

- **3** pontos compram **1** ponto de Força de Vontade ou Virtude;
- Podem-se adquirir Qualidades com os pontos de bônus, pelo custo listado nos livros;
- Reduzir a Moralidade em **1** ponto gera **2** pontos de bônus;
- Adquirir uma perturbação concede **2** pontos de bônus.

DISCIPLINAS

Aprendendo disciplinas/meta disciplinas

O aluno precisa ter no mínimo o primeiro passo de Laço de Sangue ativo com seu instrutor (uma dose), pois é esse vínculo de sangue que possibilitará que o dom aprendido desperte. A Valderie também supre essa necessidade.

Poderes Elders

Poderes Elders (6 ou maior) suplantam qualquer restrição imposta por Disciplinas e/ou Rituais de nível 5 ou menor. Além disso, alguns Elders mais antigos (7ª Geração ou menor) podem possuir imunidades e poderes pouco conhecidos.

Combos / Meta-disciplinas

Para efeito de comparação/testes, a utilização de Combos leva em consideração a utilização de todos os dons combinados (pré-requisitos) para produzir o efeito da Meta-disciplina, portanto, todas as eventuais restrições e/ou benefícios de cada um dos dons que compõe a Meta são aplicados, por exemplo, geração, imunidade etc.

Utilização do sinal Bomba

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

Animalismo

Animalismo 3 (*Acalmar a Besta*): Mesmo sob efeito deste poder ainda será possível utilizar da Força de Vontade, no entanto todos os gastos, para qualquer finalidade, serão considerados

como gastos permanentes. Abaixar a cabeça para tudo, é isso que significa ser Submisso. Este não é um poder discreto, o alvo sabe que algo estranho o afeta, bem como é perceptível às testemunhas. Acalmar a Besta dura por hora ou cena e não pelo resto da noite.

Auspícios

Auspícios 2 (*Percepção da Aura*): ABUSE e ENCARE quando utilizar este poder.

Auspícios 4 (*Telepatia*): Ninguém se abstém de *Telepatia* sem aviso prévio, pois não há um “identificador de chamadas” na vítima deste poder. Em caso de abrir a mente para leitura de maneira consciente ou estando inconsciente, o alvo irá automaticamente conceder acesso irrestrito à sua mente, sendo que dessa forma informações adicionais serão passadas a quem utilizou o dom. O teste de *Telepatia* deve ser checado por um Narrador.

Dominação

Você é considerado em contato visual com o último alvo que atacou no turno.

Ações consideradas destrutivas (definidas como tal a critério do narrador), não funcionam.

Fortitude

Poderes de Fortitude podem ser usados de forma reflexiva, mesmo por usuários inconscientes.

Empalamento x Fortitude: Fortitude 5 (*Aegis*) previne o empalamento no turno, no entanto seu uso deve ser declarado no momento em que o primeiro ataque da arma estacante no turno for bem sucedido, antes que sejam realizados os testes simples de empalamento. O uso de Fortitude 4 (*Resistência*) pode ser usado para evitar o dano, no entanto não evita os testes da habilidade estacante. Nenhuma armadura/colete anula a habilidade estacante de uma arma.

Nota: Nenhuma Disciplina, seja Fortitude, Tanatose, Vicissitude, entre outras, permitirá o transporte de partes de um corpo para regeneração completa. Em outras palavras, fica vetado o popularmente chamado “Aegis Teleporte”.

Metamorfose

Transformações: O bônus para diferentes transformações não pode ser acumulado, a menos que a regra o permita expressamente.

Potência:

Potência 1 (Intrepidez): Recupera 5 Características físicas.

Potência 5 (Pujança): Quebra qualquer arma em que seja utilizado este nível de Potência, inclusive estacas. A exceção se aplica somente às armas que possuam a característica Puissance Grade ou sejam inquebráveis/resistentes a potência 5.

Presença

Presença 1 (*Fascínio*): É usado como no livro, mas pode ser usado como reteste pra QUALQUER teste Social, inclusive de outras Disciplinas.

Presença 4 (Convocação): Funciona a critério da narração.

Presença 5 (*Majestade*): Quem utiliza não pode ser atacado nem insultado, conforme descrito em Leis da Noite. A critério da narração, um alvo que sofra ações hostis de terceiros pode também erguer sua Majestade para se defender. Quando houver mais de um membro usando Majestade em uma mesma área, será realizada uma disputa social normal para decidir qual membro se valerá dos benefícios do poder.

Rapidez

Os bônus de Rapidez (iniciativa, ações extras, bomba, ganhar empate) podem ser usados tanto para ataque como para defesa.

Quietus

Os níveis de Quietus não gastam ação para ativar, apenas o necessário gasto de sangue ou Força de Vontade, a não ser que a descrição diga o contrário.

Quietus 1 (*Silence of Death*): Não nega o uso de Magias do Sangue.

Quietus 2 (*Scorpion Touch*): A quantidade limite de sangue que pode ser colocado na arma é seu nível de Quietus. Para recarregar, deve ser gasto um turno completo na ação, sendo que o limite de gasto de sangue por geração deve ser respeitado.

Quimerismo

Quimerismo 5 (*Cruel Realidade*): Danos causados por este nível de disciplina podem ser reduzidos e/ou absorvidos. Acreditar no dano sofrido permite que o corpo responda.

Tanatose:

Tanatose 4 (*Atrofia*): Se a cabeça do alvo vampiro for atingida com sucesso, é atrofiada, e ele **somente poderá** utilizar os poderes de Rapidez, Fortitude e Potência.

Tenebrosidade:

Tenebrosidade 2 (*Mortalha das Trevas*): Esse poder NÃO funciona como a desvantagem "cegueira" e seus efeitos estão restritos à descrição do Leis da Noite. Fogo de qualquer natureza não é extinto pela bolha, porém, também não a destrói.

Tenebrosidade x5 (*Corpo de Sombras*): Ainda que seus Pontos de Sangue sejam similares à escuridão nesta forma, é possível realizar seu gasto de sangue normalmente, sem que haja perda da imunidade pertinente a outros poderes descrita no livro Leis da Noite.

Vicissitude:

A duração das alterações realizadas por Vicissitude será determinada pela narração em cada caso. Quando não forem permanentes e após o prazo determinado, o alvo poderá desfazer a alteração ao custo de 3 pontos de Sangue e 1 ponto de Força de Vontade Permanente.

Seu uso em combate não permite cegar, grudar membros, remover ossos etc.

Vicissitude 2 (*Moldar Carne*): Pode ser usado em combate para impor até três características negativas "Repugnante" no alvo.

Vicissitude 3 (*Moldar Ossos*): Alterações corporais severas só podem ser efetuadas quando houver tempo hábil para a execução do trabalho. Como descrito no livro Leis da Noite, seu uso em combate somente irá transformar o dano contundente em letal.

Magias do Sangue

O uso de Magia do Sangue é aparente, através de palavras e gestos. Para Rituais e Itens ativos/portados existem regras específicas:

Para rituais o número máximo de efeitos ativos concomitantes é igual ao Mental Permanente do personagem x2 (Exemplo: Um personagem com Mental permanente 13 poderia ter até 26 rituais/efeitos ativos no máximo). Cada item gerado por um ritual é considerado um efeito ativo; Pedras da Forma Verdadeira, Estilhaços Servos, Pavis, etc, cada unidade é um efeito. As Wards ativas são uma exceção a esta regra e não contam neste limite.

Já para itens mágicos (fetiches) o máximo que pode ser portado por um usuário está limitado pelo Ocultismo permanente do personagem. A habilidade Ocultismo para efeitos de magia do sangue não é alterada por Home Advantage ou qualquer outro aumento.

Necromancia:

Trilha dos Ossos 4 (*Roubar Almas*): A alma é presa ao corpo, portanto, corpos possuídos (Dominação 5) ainda possuem alma própria, assim sendo Roubar Almas retira a alma do corpo que está possuído e não daquele que está utilizando da Possessão (Dominação 5). Se um corpo

possuído (Dominação 5) tem sua alma arrancada, a possessão encerra-se automaticamente. Pelo mesmo princípio, Roubar Almas não afeta uma Projeção Astral.

Roubar Almas não funciona em corpos conjurados e afins, falhando automaticamente. Corpos conjurados não possuem alma, portanto estão suscetíveis a Demonic Possession (Necromancia 5). Caso o corpo conjurado esteja possuído (Dominação 5) e seja alvo de Demonic Possession (Necromancia 5), a Possessão (Dominação 5) encerra-se automaticamente e o corpo conjurado estará automaticamente sob controle da alma colocada nele pelo Necromante.

A duração de Roubar Almas é por cena ou hora. Uma alma retirada se torna um fantasma materializado, visível e poderá utilizar somente Disciplinas Mentais e/ou Sociais que não envolvam contato físico ou manipulem um corpo físico, exceto Necromancia ou qualquer outra Taumaturgia Espiritual. A alma retirada pode ser atacada por meios espirituais que a afetem, sendo que para seu corpo inerte é permitido somente a utilização da Disciplina Fortitude de forma reflexiva. A alma será tratada como descrito em “Journey”, na pág. 75 do Laws of Elysium.

Taumaturgia

Transmutação 4 (*Gaol*): Nada pode ser usado para atacar de qualquer forma a pessoa no interior da prisão. A prisão pode ser afetada normalmente por outros poderes dessa Trilha e destruída pelo uso de Potência 6 ou superior. A prisão nunca ficará translúcida, mas sim opaca, como determinado na descrição. A prisão também não pode ser movida, a não ser pelo uso de Potência 6 ou superior.

Way of Harmony 4 (Generosity): O personagem pode fazer no alvo tantos rituais quanto o alvo tiver de Willpower, no entanto somente rituais que tenham tempo de conjuração inferiores a uma hora podem ser lançados dessa forma. Os Rituais lançados em terceiros mantêm sua duração base, mas aqueles sem duração definida e que sejam transferidos dessa forma passarão a ter a duração base de 6 meses e impactarão o limite (Willpower) durante todo esse período.

Rituais

Os rituais somente podem ser usados pelo próprio conjurador, a menos que a descrição do ritual diga o contrário. Da mesma forma, os rituais ativos devem ser renovados a cada noite de acordo com o tempo de preparação descrito. Na ausência de especificação, o tempo para preparação é de: Básico (10 minutos), Intermediário (20 minutos), Avançado (30 minutos).

- Escudo da Presença Pútrida: Concede imunidade a uso de Presença 1, 4 e 5, refletindo os níveis 2 e 3.

- Corte da Verdade Santificada: O Conjurador pode utilizar o sangue de outro vampiro no ritual, permitindo assim que este atue como juiz, recebendo os benefícios do ritual.
- Pedra da Forma Verdadeira: Qualquer criatura que tocar ou for tocada pela Pedra (a qual só pode ser usada uma vez, tendo seu efeito descarregado ao primeiro toque) precisa assumir sua forma natural: Garou mudam para a sua linhagem, Gangrel com Metamorfose reverterem à forma vampírica (incluindo perdas temporárias de Garras), Nosferatu abandonam sua Máscara das Mil Faces, Tzimisce com Vicissitude voltam à aparência que tinham ao serem Abraçados e assim por diante. Entrar em contato com a Pedra é considerado como sofrer um ataque mágico, razão pela qual tanto forma de névoa, como forma de sombra e afins são afetadas. Importante: somente o Taumaturgo que realizou o ritual de criação da Pedra pode tocá-la sem descarregar seu efeito, sendo que roupas, como por exemplo, luvas, não impedem que o efeito da Pedra seja ativado, tornando assim muito difícil que outros, que não o Taumaturgo, consigam utilizar a Pedra de forma efetiva. Uma vez atingida pela Pedra, a vítima fica impedida de mudar de forma por uma cena, após a qual readquire sua capacidade de metamorfosear-se.
- Ritual Warding Baptism: O ritual não afeta Necromancia, apenas Taumaturgia.
- Suspension of Incantation: Não é "personal", então Way of Harmony não se aplica. Pode ser feito em objetos ou locais, ou seja, o ritual fica vinculado ao objeto até que seja lançado conforme condições estabelecidas. Dessa forma rituais "personal" podem ser passados para outrem, mas enquanto isso não ocorrer, o slot de Suspension fica sendo utilizado. Aquele que executa o ritual pode ter apenas Ocultismo x2 encantamentos suspensos. Suspension of Incantation não conta como ritual ativo quando associado a rituais, da mesma forma que outros rituais que alteram rituais como Vires Acquirit Eundo ou Unraveling Arcane Coil. Entretanto, Suspension of Incantation conta como ritual ativo quando associado a Trilhas. As suspensões terão duração base de 6 meses, portanto se não utilizadas perderão seu efeito após este período.
- Trigger (Lesser Trigger): Não é "personal", ou seja, **pode ser feito em outra pessoa, mas não em objetos**. Rituais "personal" podem ser passados dessa forma, mas apenas um gatilho pode estar em ativo sobre o indivíduo. Para que um novo Trigger possa substituir um Trigger que está ativo em um alvo, o primeiro necessariamente precisa já ter sido utilizado, no entanto caso o Trigger não seja utilizado dentro do prazo de 6 meses seu efeito cessará, o gatilho tendo sido cumprido ou não. Aquele que executa o ritual pode ter no máximo Ocultismo x2 Triggers ativos/lançados.

- Escape to a True Haven / Escape to a True Friend ou demais rituais semelhantes: A quantidade máxima total de círculos que o personagem pode possuir ativos é igual ao seu Ocultismo, sendo que cada círculo tem como duração base 6 meses.
- Foco Principal de Infusão de Vitae: As contas de Sangue máxima que o personagem pode possuir é igual a Ocultismo x2. Nesse limite estão incluídas todas as contas que o personagem pode fazer, inclusive as que eventualmente fornecer a outros, por quaisquer meios possíveis. As contas de sangue têm duração base de 6 meses, após esse período perdem seu efeito. Para utilização, o primeiro comando mental para que a conta de sangue se desfaça será tratado como ação livre. Comandos subsequentes em um mesmo turno gastarão uma ação mental para cada novo comando mental dado.
- Despertar do aço é "Assamite only". Utiliza-se a recomendação do Packet Assamita, no entanto não há limite de dano por ataque. Entretanto, somente um efeito do poder funcionará por turno em um alvo, independente da quantidade de fontes que o atinjam.

Nota: Objetos Pessoais

Objetos pessoais, para fins de rituais que o exigem como componente, devem ter significado para seu proprietário. Objetos íntimos nem sempre se qualificam como objetos pessoais. Os STs se reservam ao direito de vetar objetos que não considerarem plausíveis de serem classificados como pessoais para determinado alvo. Caso isso aconteça, a tentativa de realizar o ritual com o referido objeto simplesmente falhará.

OUTRAS REGRAS E CONSIDERAÇÕES

- **Combate**

Em Leis da Noite, não existem regras gerais para dano direcionado em partes específicas do corpo, portanto, a menos que esteja especificado expressamente o contrário no poder/habilidade sendo utilizado, deve ser considerado que o ataque/efeito se direciona ao corpo do alvo e não causa nenhum efeito adicional além do descrito no poder/habilidade que se está utilizando. As ações dos turnos de combate são resolvidas na seguinte ordem:

- 1) Ações Normais de todos os personagens; físicas, sociais e mentais, nesta ordem.
- 2) Ações adicionais: Rapidez, Mente Focada, entre outras.
- 3) Final do turno: Ambidestria, Ofuscação, entre outras.

Obs: Exceto se especificado o contrário na descrição de um poder utilizado, o efeito do mesmo ocorre de imediato, ou seja, no momento da ação apropriada. Além disso, não há ordem específica para pedir ou cortar testes, a menos que expressamente determinado no livro Leis da Noite, como é o caso do reteste de Potência 2, por exemplo, o qual deve ser o último solicitado.

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

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

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

- **Refúgios/Áreas de Caça**

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

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

Por fim, todos os personagens da crônica recebem 1 ponto sem custo no **Antecedente Domínio** (Livro V20, pág. 112), desde que possuam refúgio(s) fixo(s) no território da crônica, pois o Antecedente nada mais é do que a formalização OOC deste território, tanto para residir quanto para caçar. Além disso, possuir o Antecedente Domínio lhe concederá outros benefícios, como descrito no antecedente. Personagens podem ainda combinar pontos de Domínio, fortalecendo/ampliando um refúgio/área compartilhada.

- **Laços de Sangue**

A regra para quebra do Laço de Sangue prevista no livro Leis da Noite se aplica na diminuição de cada passo do laço, ou seja, a cada X meses, atendidas às condições previstas nas regras, os efeitos de cada passo/dose diminuem em um, até a sua quebra total.

- **Diablerie**

Os sinais da Diablerie não desaparecem do sangue, portanto poderes que sejam capazes de analisar esse aspecto da vitae irão detectar a Diablerie, independente do tempo que tenha se passado do fato.

- **Frenesi/ Röttschreck**

Ao ser submetido a uma situação que possa levar ao Frenesi ou ao Röttschreck, os testes serão resolvidos da seguinte forma para resistência:

Primeiro teste: O personagem testa Autocontrole para Frenesi ou Coragem para Röttschreck.

Testes Adicionais: O personagem pode utilizar eventuais testes adicionais (Sorte, Ritual, etc.).

Teste Final: O personagem pode utilizar um ponto de Força de vontade temporário para tal.

* Falhar nestes testes faz com que o vampiro seja afetado pelo Frenesi/Röttschreck, conforme seja o caso. Para sair do efeito, o personagem tem então as seguintes opções:

A) É possível usar um ponto de Força de Vontade Temporária por turno para um novo teste de resistência, em caso de sucesso o vampiro fica imune aos efeitos do Frenesi/Röttschreck daquela fonte por 10 minutos. Após esse período, se o Vampiro ainda estiver na presença da ameaça, terá que realizar o teste novamente.

B) Um terceiro pode realizar um teste social para acalmá-lo, conforme leis da noite pág. 209.

C) Poderes que acalmem o vampiro também podem ser utilizados.

Importante: Cada situação/fonte geradora do Frenesi/Röttschreck é tratada separadamente, conforme mecânica acima, assim sendo um personagem pode eventualmente vir a ter que resistir a múltiplas fontes geradoras de Frenesi/Röttschreck em uma mesma cena.

- **Identidade**

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

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

- **Cotidiano Vampírico**

Vampiros estão conscientes e atuantes durante a noite, devendo dormir durante todo o dia, ou até mais tempo. Os vampiros com Humanidade de 7 a 10 sempre acordam ao anoitecer (18:00hs) e devem dormir ao amanhecer (06:00hs). Cada nível de Humanidade menor que 7 resulta em despertar meia hora mais tarde e dormir meia hora mais cedo. A mesma regra é aplicada a personagens que sigam outras Trilhas, no entanto estes sempre acordam uma hora mais tarde e dormem uma hora mais cedo, em comparação a personagens que sigam Humanidade.

Para simplificar a questão, o amanhecer será sempre às 06 horas e o anoitecer às 18 horas, independentemente da estação do ano. Esta regra é importante para saber os horários que seu personagem deve obedecer para estar presente em eventos e também para contabilização do tempo despendido na preparação de rituais e outras atividades. Por exemplo, um personagem com Humanidade 5 desperta às 19:00hs e se deita às 05:00hs, portanto o tempo necessário para preparação de rituais e outras atividades deve estar inserido dentro deste horário.

Permanecendo Acordado: O Vampiro pode tentar (ou ser forçado a) acordar mais cedo, ou ainda, ficar acordado até mais tarde. As regras para tal obedecem à página 111 do livro Leis da Noite, sendo acrescentado que o teste Mental para se manter acordado será contra 6 características para situações normais, sendo permitido retestes com a utilização de Sorte e Força de Vontade. Na realização de todos os testes dessa natureza (“despertar antecipado ou manter-se acordado”), deve ser considerado o limite máximo de características que podem ser apostadas pelo personagem durante o dia, sendo que na maioria dos casos (via Humanitas) esse limite corresponde ao triplo da metade (arredondado para cima) do valor atual da sua Moralidade.

Com sucesso no teste o Vampiro poderá permanecer acordado por um dia inteiro, no entanto no próximo anoitecer o Vampiro obrigatoriamente terá que gastar um Ponto de Força de Vontade Temporário ou Permanente por Hora para se manter acordado à noite, ou adormecerá imediatamente. Caso o vampiro tenha repousado durante o dia por ao menos 6 horas, essa necessidade passa ser de um Ponto de Força de Vontade Temporário ou Permanente a cada Duas Horas. Nos dois casos, nenhum ponto de Força de Vontade, Característica, Ferimento, etc., serão recuperados até que o repouso total seja realizado.

* Qualidade **Sono Leve:** O Vampiro acorda às 18:00hs e dorme às 06:00hs, independentemente do valor da sua Moralidade. Além do descrito em Leis da Noite, esta qualidade faz com que a dificuldade do teste para se manter acordado seja de 2 características.

* Defeito **Sono Pesado:** O Vampiro acorda uma hora mais tarde do que normalmente acordaria de acordo com a sua Moralidade. Conforme descrito no livro Leis da Noite, a dificuldade do teste para se manter acordado será de 10 características.