



Regras da Casa

“Bem-vindo ao lar, tal como ele é. Este vilarejo esquálido, essas terras corrompidas são suas agora, e você está ligado a ela” [DD]

Considerações Gerais

As regras da casa do Mossoró by Night vão tentar, ao máximo, não mudar ou criar regras além das já apresentadas nos livros oficiais, *by-laws* e pacotes oficiais. Caso tenha dúvidas, não deixe de nos procurar.

Este documento está sujeito a modificações sem aviso prévio. Quaisquer alterações realizadas que não forem devidamente comunicadas (seja por meio das listas, site oficial, ou aviso impresso entregue no dia do jogo) deverão ser contestadas pelos jogadores.

Jogo Virtual

Incentivamos a continuidade do jogo utilizando todos os meios eletrônicos disponíveis, como e-mail, Discord, aplicativos de mensagens etc. Para a validação de suas ações em jogo (narrações), envie o registro da partida para mossorobn@gmail.com ao final.

Fichas de Personagem

As fichas de todos os jogadores devem estar registradas no Puppet Prince, incluindo as devidas referências de página do livro ou suplemento utilizado. Equipamentos, descrições de combos de habilidades, trilhas taumátúrgicas, rituais e quaisquer outras informações relevantes sobre seu personagem devem constar na planilha.

Somente será considerado válido o que estiver devidamente registrado e organizado. A organização e atualização da planilha são de responsabilidade dos jogadores. Em caso de dúvidas, por favor, entrem em contato com a equipe de narração.

Visitantes

Todas as cenas em Mossoró by Night são consideradas "*Hardy Proxy*", o que significa que seu personagem está sujeito a riscos significativos, incluindo a perda. Visitantes devem enviar a ficha do personagem para o e-mail da crônica (mossorobn@gmail.com) antes de iniciar qualquer partida dentro dos territórios da crônica

Cidades de Grande Importância: Mossoró, Fernando de Noronha, Apodi, Assu, Pau dos Ferros, Areia Branca, Antônio Martins, Patu, Alexandria e Carnaúbas.

Outras Cidades: Tibau, Lagoa de Cima, Baraúna, Jucurui, Felipe Guerra, Upanema, Campo Grande, Jucurutu, Janduis, Messias Targino, Umarizal, Martins, Viçosa, Severiano Melo, Rodolfo Fernandes, Taboleiro Grande, João Dias, Encanto, Doutor Severiano, São Miguel, Riacho de Santana, Luiz Gomes, Marcelino Vieira, Água nova, Tenente Ananias, Santuário do Lima, Espírito Santo do Oeste.

Informações gerais

1º - Em *Mossoró by Night*, cada gênero sobrenatural só pode usar poderes, habilidades, qualidades e não somente fetiches, que pertençam à sua própria categoria sobrenatural (Vampiro, Mago, Wraith, entre outros).

a) Exemplo 1: Um vampiro só tem a capacidade de usar um fetiche criado por outro vampiro, não podendo utilizar um fetiche feito por um Garou ou outra criatura sobrenatural.

b) Exemplo 2: Se uma mesma habilidade ou qualidade for apresentada em um livro de Mago com um determinado efeito X e no livro de Vampiro com um efeito Y, o vampiro deve considerar como referência apenas a versão presente no livro de sua própria categoria (no caso, o livro de Vampiro).

c) Casos excepcionais serão analisados individualmente e tratados de maneira específica.

2º - Não é permitido para nenhum jogador acesso a materiais customizados, salvo pacotes oficiais do projeto OWBN que tenham passado pela votação do Conselho ou poderes aprovados pelo Coordenador representante do poder requerido.

3º - Regra dos 5, nada pode causar mais que 5 (cinco) de dano agravado ou letal em um único golpe ou uso.

4º - Danos massivos, explosões ou outras ações que resultem em morte automática não são aceitas quando executado por jogadores x jogadores, pois são ferramentas da narração.

Código de conduta e punições

Os casos serão tratados de forma individual e analisados com base nas seguintes condutas:

1. Possíveis Ofensas

- Trapaça ou prática de meta-jogo;
- Comportamento infantil ou apelativo ("mamãe e papai");
- Atitudes que remetam à famosa frase "*Inigo Montoya*" (contextos de vingança desmedida);
- Falhas ao cumprir as diretrizes estabelecidas pela equipe de Narradores em qualquer comunicação com os coordenadores;
- Mentiras, incluindo omissões intencionais;
- Hostilidade aberta ou discussões excessivas;
- Recusa em reconhecer o Estatuto ou as Regras da casa;
- Assédio de qualquer tipo, incluindo cyberbullying;
- Prática de qualquer contravenção ou crime na cidade de Natal, Rio Grande do Norte;
- Violação das regras de provedores de sites;
- Qualquer outra conduta imprópria ou prejudicial ao ambiente de jogo.

2. Possíveis Punições

As punições serão aplicadas de acordo com a gravidade da infração e podem incluir, mas não se limitar a:

- Atribuição de defeitos permanentes ao personagem;
- Remoção de méritos adquiridos;
- Negação de solicitações relacionadas a itens R&U (Raros e Únicos);
- Perda de pontos de experiência sem direito a reembolso;
- Destruição de itens pertencentes ao jogador ou ao personagem;
- Aplicação de GNC (morte administrativa do personagem);
- Suspensão temporária ou permanente do jogador na crônica;
- Expulsão definitiva da crônica;
- Acionamento das autoridades locais, quando necessário.

Habilidades

Linguística – Não inclui a língua nativa do personagem e todos os idiomas devem estar descritos em sua ficha. Linguística x1 = 1 / Linguística x2 = 2 / Linguística x3 = 4 / Linguística x4 = 8 / Linguística x5 = 16

Alimentação

A qualquer momento durante o jogo você pode se ausentar durante 15 minutos para caçar e conseguir sangue. Retestes com sobrevivência.

Sistema:

- Sucesso: Ganha 3 pontos de sangue
- Empate: Ganha 1 ponto de sangue
- Falha: Você não encontrou nenhuma vítima em potencial para seu ataque.

Criação de personagens

Para a criação de um novo personagem deverá ser preenchida ficha com pontuação inicial, explícita no Laws of the Night e entrega de um histórico. Caso haja uma preferência de linhagem/senhor a mesma deverá ser explicitada.

A geração é fornecida pela narração do Mossoró by Night.

A análise de seu histórico pode lhe conferir um máximo de 160 pontos adicionais em ficha inicial para serem gastos conforme as restrições do By Laws

Personagens iniciais tem grátis quinze (15) pontos de antecedentes. Nenhuma influência pode começar acima do nível dois.

Influência

Mossoró by Night usa em sua integralidade o Dark Epics.

Força de Vontade, Sangue, Traços

Uso de Força de Vontade, Sangue ou Traços deve ser anotado com precisão na planilha.

Disciplinas

1º - Regras dos 3 – Qualquer poder que não descreva quantos traços podem ser gastos para um determinado efeito ou resolução, tem seu máximo fixado em 3.

Poderes que mudam sua forma

Mudanças de forma não se acumulam para fins de somatório de traços. Você só pode obter os benefícios de uma forma por vez, como exemplo.

- Metamorfose Sombria (Tenebrosidade)
- Forma horripilante (Vicissitude)
- A forma da besta (Metamorfose)

Animalismo

- *Acalmar a besta (3)*: Impede o gasto do seu gasto de força de vontade temporário e permanente.
- *Dominar o Espírito (4)*: A localização de seu corpo deve estar dentro dos limites da crônica. Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo real está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST a execução da cena.
- *Expulsando a Besta (5)*: Sua Besta sempre retornará para você no dia seguinte.

Auspícios

- *Projeção Astral (5)*: Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST à execução da cena.

Quimerismo

- *Cruel Realidade (5)*: Todos os usos deste poder requerem a presença de um ST. Todas as tentativas "para desacreditar" depois de qualquer utilização bem-sucedida de Quimerismo "deve ter uma explicação razoável e óbvia a respeito de porque há uma razão potencial para a descrença".

Fortitude

- *Aegis vs ser Empalado*: Você pode gastar um Aegis para negar ser empalado declarando antes dos dois testes simples, não depois.

Tenebrosidade

- Braços do Abismo (3): Você pode controlar tantos braços quanto seu nível em Tenebrosidade.

Tanatose

- *Atrofia*: Se a cabeça for atrofiada a pessoa poderá apenas utilizar suas disciplinas físicas

Dominação

- Possessão (5) A localização de seu corpo deve estar dentro dos limites da crônica. Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo real está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST a execução da cena

Magia do Sangue e rituais

- Somente a primeira trilha de magia de sangue deve ter seu custo pago como disciplina dentro do Clã. Com exceção do Clã Tremere. Todos as demais compras devem ser tratadas como disciplinas fora do Clã. (custo fora de Clã 4/4/7/7/10)
- Os custos de uso da magia de sangue ou rituais, devem ser observados na descrição mais atualizada desses poderes.
- Testes para magias do sangue e rituais seguem em suas descrições em seus respectivos livros, pacotes ou afins.
- Rituais taumatúrgicos seguem em sua execução, dificuldade 5 para básico, 7 para intermediário e 9 nove para avançados. O tempo de execução para cada, na ordem é 10, 20 e 30 minutos. (Pag. 185 Leis da Noite)
- Rituais necromânticos, para sua execução exige uma dificuldade de 9, exceto se em sua descrição falar o contrário. O tempo de execução para cada na ordem é 10, 20 e 30 minutos. (Pag. 157 Leis da Noite)

Rituais

- Ritual: Intermediário: Pedra da forma verdadeira: Este poder só funciona se usado por quem fez o ritual.

Regras de Pontos de Experiência

Variação

- • 0-200XP: doze (12) pontos de experiência em um único mês
- • 201-400XP: dez (10) pontos de experiência em um único mês
- • 401+: oito (8) pontos de experiência em um único mês

Data de Entrega Trimestral

Entregue na primeira semana de cada trimestre, diretamente na planilha no puppet Prince. Para seus pontos procure a equipe de narração.

Observações

- Qualquer dúvida procure a equipe de narração
- Personagens não cadastrados no Puppet Prince não recebem pontos de experiência.
- Personagens em desacordo com as regras de construção ou organização de planilha não recebem pontos de experiência.

Atualizado

Kley Anderson

HST Mossoró by Night

05.05.2025