

Patos by Night  
Sol sem fim

Regras da Casa (House Rules)  
De 2016.1 por Emir Segundo

## **Boas Vindas**

Se você está lendo este documento deve estar entrando ou ao menos pensando em entrar no PTBN, esta direção dá as boas vindas e esperamos que aproveitem os momentos de diversão que aqui encontrarão.

## **O que é o PTBN e a OWBN?**

O Patos by Night (ou PTBN) é um grupo criado por amigos que gostam de RPG e gostariam de compartilhar essa paixão com outros que tenham o mesmo interesse e desejem partilhar de uma experiência única de imersão em um mundo fantasioso conhecido como Mundo das Trevas, onde existem as mais diversas criaturas sobrenaturais (Vampiros, Lobisomens, Fantasmas, etc.). Dentro do nosso cenário o jogador será convidado a assumir a persona de um Vampiro membro de uma das grandes seitas nomeada Movimento Anarquista, esse é o cenário central desta crônica.

Contudo o PTBN é apenas a ponta do iceberg, somos vinculados a um projeto primeiramente local chamado Parahyba by Night e logo seguida um projeto mundial chamado One World by Night (OWBN) presente em várias cidades do Brasil e Estados Unidos que jogam dentro do mesmo ambiente do Mundo das Trevas, logo o jogador terá a oportunidade, se assim desejar, de interagir com jogadores de outras partes do país e do mundo.

## **Aceitando as regras da casa**

Como todo projeto esta casa possui um conjunto de regras particulares que precisam ser aceitas para a manutenção da ordem e do gênero jogado, logo se você deseja fazer parte deste grupo é essencial que tenha ciência dessas regras para evitar transtornos futuros. Assim, ao se tornar nosso jogador esta direção assume que o jogador está ciente de todas as regras aqui dispostas neste documento.

## **Regra de Ouro**

A primeira e mais importante é a regra mais antiga em todo e qualquer RPG, a crônica goza de autonomia na maioria de suas decisões, portanto, esta direção se vale do direito de modificar fichas, anular cenas e qualquer ação que seja necessária para manutenção do bom andamento do jogo contanto que não vá de encontro a regras descritas no bylaws da OWBN.

## **Gênero**

Este jogo é voltado ao gênero Anarch, mas, com possibilidade de Vampiros independentes serem agregados.

Vale salientar que personagens "Raros & Únicos" (R&U) – figuras históricas ou atuais, determinadas linhagens, etc. – precisarão passar por votação no OWbN Council, se você pretende que seu personagem tenha alguma chance de aprovação, é necessário que construa um Prelúdio rico e consistente. Apesar de permitirmos R&U de acordo com o OWbN by Laws, a Narração do Patos by Night ainda se reserva ao direito de desaprovar antecipadamente qualquer R&U.

## **Política de Personagem**

Cada jogador pode ter apenas um personagem ativo, para sessões ou para ações downtime em nossa crônica. Personagens em downtime podem: submeter ações via e-mail, enquanto permanecerem na área abrangida pela Crônica; participar fisicamente em outras Crônicas do OWbN; e ainda atuar e interagir via e-mail.

Personagens inativos, sem qualquer atividade por mais de 3 meses consecutivos, ou com atividade downtime sem participar de pelo menos um encontro a cada 3 meses, poderão ser passados ao controle da Narração, a critério desta.

Caso o jogador tenha outro personagem em outra crônica, esse personagem não pode interagir com personagens da crônica de forma direta e não pode ceder nada que possa interferir no seu outro personagem de forma direta ou indireta.

## **Ações Downtime**

Para que o personagem possa ter suas ações validades, e assim poder usar informações, itens ou qualquer outra obtida, cópias dos e-mails, chat ou confirmação da Narração da Crônica onde se jogou deverão ser enviadas à Lista da Direção.

Ações downtime por email para efeitos de localização temporal terão suas datas de término definidas pela data de conclusão da ação, a exceto de ações definidas como retroativas ou com datas fixas definidas no início do IC pelo narrador responsável.

### **Redlines**

Nós preferimos não anular ações, contudo, reconhecemos que essa atitude poderá acontecer em certas ocasiões.

### **Planilhas de Personagem**

Mudanças permanentes de planilha, ou usos a longo termo de traits (Influência, Força de Vontade, etc.) deverão ser informadas a Narração antes de a ação tomar curso. O Patos by Night reconhecerá como válidas apenas as planilhas mantidas e providenciadas pela Narração de outras crônicas filiadas a OWbN.

### **Visitando outras Crônicas**

Os jogadores deverão obedecer às regras das crônicas que estiverem visitando e aceitando as consequências de acordo com o By Laws. Se a crônica visitada exigir que a narração envie a ficha, o jogador deve nos notificar e a 'staff' providenciará o envio da ficha para o local desejado pelo jogador.

### **Visitando o Patos by Night**

Jogadores e Narradores de outras crônicas da OWbN serão bem vindos. Para poder jogar ou agir em nossa crônica, será necessário que as planilhas dos personagens a serem usados, sejam, preferencialmente, enviadas com pelo menos 03 dias de antecedência, ou com no máximo 01 dia de atraso ao jogo. Quando isto não for possível, uma cópia impressa da planilha, assinada e datada (com até 1 mês de diferença da data do jogo) por um Narrador da crônica do visitante será aceita e permanecerá na crônica para fim de registro. Além disso, tais planilhas poderão ser revisadas no intento de conformá-las com as regras aqui expostas.

Caso o visitante atrase o prazo de 3 dias de antecedência, automaticamente suas Metadisciplinas passam a não valer, visto que a narração não terá como se atualizar para a narrativa desses poderes.

Caso nenhum dos prazos seja cumprido e não seja trazida uma ficha com os requisitos exigidos por este house rules, o personagem será considerado um personagem construído seguindo as regras básicas de criação de personagem novo (pontuação inicial).

Todos os itens que não se encontram no livro básico (Leis da Noite Revisado), mas que sejam oficiais (outros livros MET, Packets do OWBN, V20, etc), necessitam de uma descrição completa acompanhada na planilha do personagem.

### **Jogos por M.O.**

O PTBN aceita jogos feitos por M.O.

### **Observação**

Casos omissos, ou quaisquer exceções a regras serão dirimidas de acordo com as

necessidades e política da Narração, desde que não vão de encontro ao OWbN by Laws.

## Criação de Personagem

### Atributos/Traits

O limite máximo de Característica de Atributos será delimitada pela Geração do personagem (no caso de personagens Vampiros).

#### Carniçais

O máximo de Atributo que um Carniçal pode possuir em cada categoria é 9.

#### Mortais

O máximo de Atributo que um mortal pode possuir em cada categoria é 8. A média de Atributos em cada categoria (Físico, Social e Mental) é de 3 à 6.

#### Atributos Negativos

Na criação de personagens, não é permitido que se possua mais traits negativos do que positivos em uma determinada categoria.

#### Disputas Sociais

NÃO há a possibilidade de se realizarem Disputas Sociais para obrigar alguém a fazer algo que não deseje sem o uso de uma disciplina apropriada. Sem disciplinas, é possível apenas TENTAR convencer um alvo em dúvida, o que, entretanto, ainda assim pode não ter sucesso. Afinal, esta é apenas uma ferramenta para auxiliar e não substituir o roleplay.

## Habilidades

Apenas habilidades descritas nos Livros MET do gênero Vampiro serão aceitas, qualquer uma obtida de outra fonte deve ser submetida a análise desta diretoria para sua devida aprovação.

Durante a criação o jogador só poderá ter uma habilidade com 3 pontos cuja esteja diretamente ligada ao seu prelúdio do personagem.

**Exemplo:** Zezinho em vida era um Mestre em Matemática, logo ele poderá começar com 3 em Acadêmicos.

#### Especializações

Seu personagem precisará de pelo menos 03 ranks em uma determinada habilidade para tornar possível a compra de uma especialização. Esta não poderá ser colocada de modo a agir em uma Disciplina por completo, mas poderá atuar em um poder específico. Personagens visitantes que possuírem menos de 03 ranks em uma habilidade, e possuírem uma especialização, terão sua especialização transformada em um reteste adicional.

**Exemplo:** um personagem visitante possui Briga x2 e é especializado em Agarrar. Enquanto estiver no Parahyba by Night, será considerado como tendo Briga x3.

**Quantidade de especializações:** Como no MET: Leis da Noite, cada habilidade só pode ter uma única especialização. Personagens visitantes que tiverem mais de uma especialização por habilidade terão as mesmas a mais transformadas em restates adicionais (desde que não ultrapassem o limite de geração).

**Exemplo:** um personagem possui Briga x4 e as especializações em Agarrar, Boxe e Mordida, enquanto estiver no Parahyba by Night, será considerado como tendo Briga x5 e uma das especializações, definida no momento do envio da ficha.

## Experiência

Conforme descrito no OWBN bylaws, personagens não poderão ultrapassar o teto de 8 de xp mensais e sua distribuição é realizada de maneira mensal.

### Gasto de Experiência

Deve ser feito com a presença da narração. O treinamento para aprendizado de algo deve prosseguir até o dia em que o XP seja gasto, mesmo que o treinamento dure muito mais que o mínimo necessário.

## Antecedentes

### Fama

Seu total em Fama determinará o alcance máximo de ações desimpedidas de uso dos antecedentes Contatos, Influências.

Traits de Fama	Alcance máximo dos Antecedentes
0	Precisa de um ciclo em downtime para funcionar.
1	Funciona na noite do uso
2	Estadual
3	Nordeste do Brasil
4	Todo o Brasil
5	Internacional

### Herd (Rebanho)

Um personagem pode fazer uso deste background durante o jogo para conseguir 2 Traits de Vitae para cada nível que possuir e usar deste antecedente. Gastos em Rebanho são restaurados em ciclos de 30 dias, assim como o antecedente Influência.

### Retainers/Ghost Retainers (Lacaios/Carniçais/Fantasmas)

Todos os lacaios serão interpretados SOMENTE por um Narrador ou Assistente. Jogadores não devem em nenhum momento interpretar seus retainers em conversas, e-mails, etc. com outro jogador. Lacaios NÃO são extensões de seu personagem, e NÃO vão automaticamente fazer ou dizer aquilo que seu "senhor" desejar. Apesar de ser aceitável que se use um laiaio para concluir ações durante o downtime, NÃO é aceitável representá-lo para outros jogadores nesse momento.

NPC retainers podem ser humanos, carniçais ou animais carniçais (o que necessariamente requer que se tenha Animalismo). Humanos tem um máximo de 08 traits e não possuem qualquer disciplina, ou planilha de personagem. Carniçais tem um máximo de 9 traits e têm uma planilha de personagem equivalente a de um recém-criado, que deverá ser elaborada pela Narração. Carniçais NPC tipicamente não possuirão Disciplinas "não-Físicas" ou mesmo Antecedentes.

Fantasmas devem seguir as regras definidas nos Giovanni Packet, excluindo a limitação de poderem ser empenhados apenas 3 pontos do antecedente apropriado ao mesmo Fantasma, poderão ser empenhados até 5 pontos.

Lacaios 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 10 pontos a mais. Lacaios mais poderosos podem ser conseguidos através das qualidades Pawn, Powerfull Ghoul, Loyal Childer, entre outras.

**Observação 1:** Se o seu personagem tiver um carniçal PC personificado por alguém, e em algum momento se torna NPC a Narração irá reestruturar a ficha dele conforme as regras aqui descritas.

**Observação 2:** Carniçais de 05 pontos, poderão ser evoluídos com experiência do próprio jogador, segundo as regras do MET Ghouls Fatal Addiction.

## Recursos

Você possui acesso a dinheiro líquido e disponível. Você possui também alguns investimentos que podem ser resgatados quando necessário. Diferentemente do uso de Finanças, estes recursos estão quase sempre disponíveis e são obtidos automaticamente através de seu trabalho, bens materiais e investimentos.

O número de características gasta em Recursos indica o montante de capital que você possui. Por gastar Recursos temporariamente (que retornam a razão de um nível por mês), você pode empregar seu salário ou ganho regular e tentar retirar o valor indicado na tabela abaixo. Se você gastar Recursos permanentemente, você vende alguns de seus bens, podendo adquirir dez vezes o valor de um gasto temporário.

Note que o limite do que você pode comprar sempre fica sob a aprovação final do Narrador. Usos de Recursos realmente poderosos são feitos com moderação entre as sessões de jogo.

Nível	Disponível	1xTemporário	1xPermanente
0	200,00	Zero	Zero
1	500,00	500,00	5.000,00
2	2.000,00	4.000,00	40.000,00
3	10.000,00	30.000,00	300.000,00
4	30.000,00	120.000,00	1.200.000,00
5	100.000,00	500.000,00	5.000.000,00
6	500.000,00	5.000.000,00	50.000.000,00

Buscando sistematizar um pouco essa ação, lembramos que não basta apenas declarar o uso da pontuação. Após esse anúncio, o jogador deverá realizar uma Disputa simples, cujo único reteste é a habilidade Finanças, e, de acordo com os resultados, o montante conseguido será alterado da seguinte maneira:

- Vitória – 125% do valor em tabela;
- Empate – 100% do valor em tabela;
- Perder – 50% do valor em tabela.

### **Vitae e Alimentação**

O jogador pode utilizar o sangue dos Campos de Caça do seu clã, pegar sangue no território de outro clã ou tentar caçar em outros lugares.

Cada território de caça tem uma quantidade de sangue determinada pela densidade populacional do local. Essas características podem ser cultivadas como se fossem Influência e estão sujeitas as mesmas regras de influência.

Deve-se subtrair 1 característica para cada carniçal que o jogador tenha. Para personagens com restrição alimentar deve-se subtrair 2 características de sangue.

Para caçadas suplementares o jogador segue as seguintes regras:

**Teste de sangue:** Desafios simples (bem-sucedida em uma vitória ou empate)

**Teste de sangue inicial:** reteste com Caça ou Sobrevivência

- a) Se você conseguir, você ganha 6 no sangue.
- b) Se você falhar, você joga um segundo desafio (como mau é mau).

**Como mau é mau?:** Nenhuma capacidade de reteste

**a)** Se você conseguir este segundo desafio você ganha 6 no sangue, e a escolha do Narrador você adquire dois traços negativos durante a noite, devido a algum tipo de contaminação (drogas, álcool, etc) no sangue.

**b)** Se não, você joga um terceiro desafio (como Pior é pior).

**Como Pior é pior?:** Nenhuma capacidade retestes

**a)** Se você chegou até este ponto você vai ser necessário um narrador para descrever o que acontece. Este desafio determina a gravidade das coisas que vão errado (violação da Máscara, a vítima morre, o encontro com outros seres sobrenaturais, etc.) Este não é um teste para se perder.

Para o segundo jogo do mês em diante e para sangue gasto durante o período downtime o personagem precisa realizar caçadas, aproveitar o que resta do sangue do seu território de caça para se alimentar ou utilizar de rebanho.

### **Vitalidade & Dano**

Nada a acrescentar no momento.

### **Conhecimentos**

Nada a acrescentar no momento.



## **Moralidade**

**Sono:** Um personagem com trilha de moralidade 5 acorda logo ao anoitecer, 18:00 na Paraíba. Para cada ponto de moralidade abaixo de 5 leva mais 30 minutos para o personagem acordar. Um vampiro com trilha de moralidade 1 acordaria as 20:30.

## **Força de Vontade**

Durante a sessão de jogo, um personagem recupera força de vontade no modo que está descrito nos livros. Fora da sessão, nos intervalos entre uma sessão e outra, um personagem recupera apenas 1 ponto de força de vontade por semana.

## **Antecedentes**

Nada a acrescentar no momento.

## **Influências**

Alta Sociedade, Burocracia, Finanças, Igreja, Indústria, Justiça, Mídia, Ocultismo, Polícia, Política, Ruas, Saúde, Submundo, Transportes e Universidade tem limites de quantidade na crônica, o limite está registrado em planilha pela crônica e não é divulgado, após completar o teto de influências, só se conseguirá crescer se a pontuação for tomada de outro jogador.

\* Seguir regras do Dark Epics para jogo de influência.

## **Qualidades e Defeitos**

**Ingerir Comida:** Para Lives, considera-se que todos os personagens tem a qualidade ingerir comida.

## **Desafios**

Nada a acrescentar no momento.

## **Combates**

Nada a acrescentar no momento.

## **Frenesi & Rotschreck**

Nada a acrescentar no momento.

## **Disciplinas**

*\* É necessário um nível a mais na disciplina para ensinar para alguém. Ex. Para ensinar o nível Avançado, é necessário possui o nível Elder.*

## **Animalismo: Acalmar a Besta**

Esse poder impede o uso de Força de Vontade tanto temporária como permanente, impedindo assim o gasto para fins de Aegis.

## **Fortitude: Aegis**

Como descrito no MET: Leis da Noites, poderes que impeçam o uso de Força de Vontade (Ex: Acalmar a Besta) também impedem o uso dela para Aégis, contudo não impede que Traits Físicos sejam utilizados para ativar o poder.

## **Presença: Convocação**

*Exemplificação do Funcionamento do poder:*

**Exemplo 1:**

Herrera Convoca Uriel para Mossoró, esperando ele chegar para matá-lo.

Uriel pegaria suas coisas, e sairia discreta e rapidamente de onde estivesse, e seguiria para Mossoró.

Ele não sabe que está indo para lá,

Ele não diz que precisa ir ver alguém,

Ele simplesmente precisa sair de onde está e ir.

Não vai ficar se explicando para quem estiver por perto, porque isso é perder tempo.

Mas ao chegar perto das fronteiras de Natal ele pode escolher parar por dois fatores:

1. Ele sabe que vai entrar em risco de morte (bonus do poder);
2. Está sendo convocado por um pretense algoz. (bonus do narrador, que eu sugiro ser deixado claro)

**Exemplo 2:**

Anita foi capturada pelo sabá e está sendo levada para Mossoró... Convoca seus aliados da Camarilla

Seus aliados fariam o mesmo que Uriel, no exemplo acima.

MAS, ao chegar as fronteiras de Natal, eles poderiam escolher parar por um motivo:

Sabem que vão entrar em perigo de Morte (Bonus do poder).

**Taumaturgia e Necromancia**

**Necromancia:** Roubar a Alma

O personagem que tiver a alma roubada, permanece shadowlands por 1 hora ou 1 cena. Se o corpo do personagem for atacado, o mesmo retornará para o corpo imediatamente. O espírito enquanto na umbra dos mortos mesmo que preso a um objeto, retornará ao corpo assim que seu corpo for atacado.

**Rituais**

*Um personagem só pode ter ativos um número de rituais igual a soma dos seus níveis de Taumaturgia, isso inclui todos os rituais, inclusive os passivos como foco de infusão do vitae, rituais de proteção, dardo da paz eterna, pedra de sangue, etc. Ex: se o personagem tem Trilha do sangue x4 e Controle do Clima x2, ele pode ter ativos 3x focos de infusão do vitae, escudo da presença pútrida, 1x dardo da paz eterna e 1x círculo de proteção contra fantasmas no seu refúgio.*

**Escudo da presença pútrida:** Esse ritual retorna o uso da disciplina presença até o nível 3 (Transe). Acima do nível 3 o poder é cancelado para os níveis que seja menores ou igual a taumaturgia do usuário do ritual.

Ex.: Taumaturgia 4 retornaria o efeito até o nível 3, cancelaria o efeito do nível 4 e sofreria normalmente o efeito de presença 5.