

REGRAS DA CASA

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

- A criação de personagens novos e sua pontuação seguirá as regras da White Wolf (Leis da Noite e demais livros do gênero adequado, como livros de clã), os manuais de clã e gênero do OWBN (genre packets) e os estatutos do OWBN

- Sem prelúdio o personagem (inicial ou não) não poderá gastar xp .
Isso quer dizer que personagens com anos de jogo que não possuam prelúdio não poderão gastar seus anos de xp até algum prelúdio ser enviado para a diretoria.

- Qualquer personagem para começar como “Reconhecido” deverá possuir Conhecimento Camarilla x1 no mínimo (Lore Camarilla).

- Personagens iniciais apenas com disciplinas de nível básico, ainda que gastando pontos de bônus e de experiência.

- Reputação (boa ou má) e amizades de clã não poderão ser compradas em personagens iniciais.

Características Negativas e demais Desvantagens

- Características negativas, Defeitos(flaws), perturbações e demais desvantagens do personagem devem ser interpretadas pelo jogador. A não interpretação pode gerar perda de XP ou mesmo o diretor obrigar ao jogador pagar pelos pontos recebidos pela desvantagem. Aquilo que não for interpretável deve ser sinalizado por props ou etiquetas (por exemplo, como no caso de presença sinistra, brisa gélida, etc).

HABILIDADES

- **Consciência/Acuidade:** Funcionará com um teste mental estático contra dificuldade 8(para sentir presença de criaturas sobrenaturais) ou dificuldade 10(para sentir presença de algum poder ou fenômeno sobrenatural – a dificuldade será igual ao atributo de quem ativou o poder caso seja maior que 10).

- **Lores(Conhecimentos):** Para aprender um nível de conhecimento é necessário um professor com o nível de conhecimento pretendido. (Se quer se aprender Conhecimento Camarilla x4, basta um professor que tenha esse nível de conhecimento).

DISCIPLINAS

O aprendizado de disciplinas segue como descrito no livro Leis da Noite (Laws of the Night).

- **Transformações/Metamorfoses:** Não podem ser acumulados os bônus por transformações diferentes a não ser quando a regra expressamente definir isto.

- ***Animalismo:*** “Acalmar a Besta” dura por 1 cena/hora (o que acabar primeiro), não impede o gasto de pontos de força de vontade permanentes e não é um poder discreto (o alvo sabe que algo aconteceu assim como as pessoas que testemunham o uso deste poder).

- ***Auspícios:***

* “Leitura de Aura” detecta a intenção de mentir e não a mentira em si, e no caso de falha o leitor não consegue ler adequadamente.

- ***Potência e Rapidez:*** Os empates conferidos por potência 5 e rapidez 5 são cumulativos.

- ***Demência:***

* “Paixão” pode dar característica de *Impaciente ou *Submisso. Caso o alvo receba as duas características, elas se anulam.

* “Assombrar a Alma” garante a todos 1 reteste a mais contra o alvo desta habilidade em testes que envolvam o sentido afetado por este poder.

- ***Fortitude:*** “Aegis” não funciona contra dano massivo.

- ***Magias do Sangue/Necromancias e similares:*** O número máximo de poderes ativos em um dado momento será igual a: Nível na trilha primária x Habilidade de Reteste na trilha primária. Ex.: Trilha do

sangue 4 x Ocultismo 3 = 12 poderes ativos no máximo. Todo e qualquer item gerado por magia do sangue é considerado um poder ativos.

Estacas, contas de sangue, fita azul, cada unidade é 1 poder.

- **Ofuscação:** Animais, apenas por serem animais, não conseguem ver pessoas ofuscadas.

- **Presença:** A pessoa convocada sabe por quem estará sendo convocado, ainda assim, não poderá evitar a convocação a não ser que o convocador ofereça perigo direto e eminente ao convocado. Caso chegar até o convocador faça o convocado atravessar caminhos perigosos, o mesmo tentará contornar o obstáculo, caso isso seja impossível ele continuará tentando ao final da noite, sem nunca se colocar em perigo de vida evidente (floresta não é desculpa, mas a floresta onde é sabido que moram lobisomens já é uma boa desculpa).

- **Quietus:** a quantidade de cargas que a arma pode carregar será igual ao número de características que confere. Todas as cargas são perdidas ao nascer do Sol.

Exemplo: Estaca de madeira dá 2 características adicionais, logo só pode receber 2 cargas(no máximo) de poderes de quietus por vez. Machado confere 3 características adicionais, logo permite 3 cargas. As cargas da estaca e do machado que não forem usadas até o amanhecer são perdidas.

* **Quietus x Magias:** O silêncio gerado por Quietus apenas impede a execução de magias e poderes que demandem que alguma palavra ou frase ou som seja ouvido para a disciplina ser eficaz (como Trilha das Maldições, Voz da Loucura, etc).

- **Serpentis:** “Forma de Serpente” funcionará exatamente como descrito

no livro “Faith and Fire”, gastando 1 ponto de sangue para ativar, demorando 3 rounds para ativar, conferindo um reteste para agarrar e o veneno dá 7 de dano agravado em mortais.

- *Tenebrosidade:*

* “Jogos de Sombras” e “Braços do Abismo” necessitam de sombras reais para sua ativação.

* “Jogo de sombras” dá 1 reteste para ofuscação e intimidação por uso da mesma, se o reteste for utilizado será necessário ativá-la novamente.

* O número de tentáculos máximo a serem criados por “Braços do Abismo” é igual ao número da habilidade que o usuário de tenebrosidade tem em ocultismo ou na habilidade de reteste devida.

FREQUÊNCIA EM LIVES

- Serão exigidos de todos os jogadores a frequência em ao menos 1 a cada 3 lives. Aqueles que não conseguirem atender a esta frequência poderão ter seus personagens tornados inativos, transformados em NPCs, destruídos ou, de qualquer forma, disponibilizados para o uso que a diretoria quiser. Faltas justificadas amenizaram esta cobrança. A diretoria cobrirá os casos omissos.

COMBATE

- ***Arco e flecha:*** Estacar usando arco e flecha exige 3 testes simples após a confirmação do acerto, em vez de apenas 2 (como seria o normal)

- ***Bombas:*** --Assunto a ser discutido--

CHECK IN DESK

- A crônica de Brasília passará a entregar e recolher as fichas de todos os jogadores a cada live, entregando a cada jogador a ficha, cartão de seus pontos de força de vontade, cartas de influência, cartas de itens e cartas dos poderes que possua.

- Todo o material acima descrito deverá ser entregue de volta à diretoria, senão será considerado gasto ou perdido.

- Todos os cartões acima serão cartões assinados e datados por algum dos diretores.

LIVES

- Começo e término dentro de horários marcados. Atrasos dos jogadores em chegar ao live serão atrasos dos personagens em chegar ao evento. O término dos lives poderão ser prolongados caso a diretoria julgue que é necessário tempo adicional para finalizar plots e cenas.

- Lives fora de Brasília conferem até 2 de xp apenas, respeitando os

limites mensais e semestrais. Este ganho será de 1 de xp mediante envio de relatório e 1 de xp mediante recomendação da crônica visitada.

- É proibido beber durante os lives e é proibido jogar embriagado.

AÇÕES DISCIPLINARES

- As ações disciplinares da crônica de Brasília serão: Advertência, Perda de XP, Suspensão e Banimento.

- O ato irregular será progressivamente punido na ordem acima, podendo, devido à gravidade do ato, receber uma punição de maior grau já de início.

- A crônica considera como atos irregulares todo ato que viole as regras do OWBN, do “Leis da Noite”, assim como demais regras de civilidade e boa conduta.

- Todas as ações disciplinares serão notificadas de forma publica. Somente as ações disciplinares serão notificadas ficando as razões e discussões vindouras restritas somente a diretoria e o pessoa alvo da ação.

- Advertência, perda de xp e suspensão serão julgadas e decididas pela diretoria.

- Banimento será votado pelos jogadores. Neste caso a diretoria exporá os motivos que levaram ao pedido de banimento e dirá a opinião da diretoria no assunto (favorável,

desfavorável o indiferente). Todos jogadores e STs poderão votar, com exceção do HST que possuirá o voto de minerva.