

MANUAL DE REGRAS DA CASA

- REFÚGIOS -



Versão 2021-07-19

Autor: Marcos Eduardo Mathias

Revisão: Alexandre Mackievicz Telles / Igor Vinícius Sartorato

ÍNDICE

[Definição de Refúgio.](#)

[Nível do Refúgio.](#)

[Antecedente Haven](#)

[Como posso gastar os pontos de Refúgio?](#)

[Refúgio compartilhado.](#)

[Qualidades Específicas.](#)

[Nightclub \(Casa Noturna - 2 pontos de Qualidade\).](#)

[Modelo 1: Clube Noturno.](#)

[Modelo 2: Restaurante.](#)

[Modelo 3: Teatro.](#)

[Modelo 4: Pequena Indústria.](#)

[Modelo 5: Clínica.](#)

[Modelo 6: Laboratório.](#)

[Mansion \(Mansão - 3 pontos de Qualidade\).](#)

[Modelo 1: Mansão Habitada.](#)

[Modelo 2: Mansão Abandonada/Assombrada.](#)

[Castle \(Castelo - 5 pontos de Qualidade\).](#)

[Modelo 1: Castelo em Boas Condições.](#)

[Modelo 2: Castelo em Más Condições.](#)

[University \(Universidade - 4 pontos de Qualidade\).](#)

[Modelo: Universidade.](#)

[Holdings \(Propriedades - 1-5 pontos de Qualidade\).](#)

[Elysium Domain \(Domínio de Elysium - 1 ponto de Qualidade\).](#)

[Investindo no Refúgio.](#)

[Investindo em Habilidades.](#)

[Acadêmicos.](#)

[Armadilhas.](#)

[Armas Brancas.](#)

[Armas de Fogo.](#)

[Briga.](#)

[Ciência.](#)

[Computador.](#)

[Direito.](#)

[Empatia.](#)

[Empatia com Animais.](#)

[Enigmas.](#)

[Etiqueta.](#)

[Expressão.](#)

[Finanças.](#)

[Intimidação.](#)

[Investigação.](#)

[Lingüística.](#)

[Lores.](#)

[Medicina.](#)

[Ocultismo.](#)

[Ofícios.](#)

[Performance.](#)

[Reparos.](#)

[Segurança.](#)

[Investindo em Antecedentes e Influências.](#)

[Aliados.](#)

[Contatos.](#)

[Culto.](#)

[Fama.](#)

[Força Militar.](#)

[Giovanni: Escravos Fantasma.](#)

[Lacaios.](#)

[Nosferatu: Rede de Informações.](#)

[Tremere: Biblioteca de Ocultismo.](#)

[Rebanho.](#)

[Recursos.](#)

[Investindo em Add-ons.](#)

[Aeroporto.](#)

[Animais Defensores.](#)

[Animais Vigilantes.](#)

[Armadilhas.](#)

[Armamento de Defesa.](#)

[Biblioteca.](#)

[Campo de Caça \(Canil\).](#)

[Cofre.](#)

[Defesas Sobrenaturais.](#)

[Design Artístico.](#)

[Estruturas Reforçadas.](#)



[Labirinto.](#)

[Laboratório de Pesquisas.](#)

[Oficina Mecânica.](#)

[Porta/Passagem Secretas.](#)

[Rede de Computadores.](#)

[Segurança Eletrônica.](#)

Curitiba By Night – Regras da Casa - Refúgios

Este documento é parte do conjunto de regras da casa do Projeto de *Live Action Curitiba By Night*, filiado ao projeto OWbN. As regras encontradas neste documento são baseadas em regras já existentes em diversos suplementos dos livros da série Teatro da Mente e no documento *Genre Pack Nosferatu* do OWbN, no que se refere aos *Warrens*, o refúgio comunitário do clã Nosferatu, pois trata-se de um documento muito bem elaborado para criação do refúgio comunitário do clã Nosferatu.

Definição de Refúgio.

É considerado Refúgio toda **Propriedade** da personagem que possa fornecer algum tipo de segurança à ela. Entende-se como segurança um local onde a personagem possa se proteger eventualmente da luz do sol e outros perigos mundanos, podendo ou não fornecer algum tipo de renda e/ou fonte de influências, rebanho ou aliados.

Em termos de jogo, o Refúgio é um *Non Player Character (NPC)*, desta maneira, suas habilidades, antecedentes, ou características não podem ser controladas diretamente pelo jogador, podendo muitas vezes ser influenciadas por ele, mas controladas jamais. Assim, a decisão final de como o refúgio vai reagir às diversidades é do Narrador e não do jogador.

Há também o **Refúgio do Clã**, que está definido em ficha de personagem, e todo clã possui um. Este é o local comumente frequentado pelos membros daquele clã. Qualquer membro do clã pode investir seus recursos, habilidades e influências pessoais no Refúgio do clã, tornando ele mais forte e seguro para seus membros.

Nível do Refúgio.

Existem seis níveis de Refúgio, definidos de acordo com o antecedente *Haven* (Refúgio).

Toda personagem que não possuir o **antecedente Haven** terá um Refúgio de nível 1, o mais básico, sem característica específica alguma. Ainda sim, poderá investir no próprio refúgio, mas limitando-se ao nível máximo em características que seu nível de refúgio suporta.

O nível do Refúgio é a pontuação máxima de característica que o Refúgio pode suportar.

Antecedente *Haven*

Pré-requisito: Recursos em mesmo nível.

Antecedente <i>Haven</i> (Refúgio)	Nível do Refúgio / Pontos em Refúgios
0	Um único Refúgio de nível 1
1 •	Um único Refúgio de nível 2
2 ••	Dois pontos em Refúgio disponíveis

3 ●●●	Três pontos em Refúgio disponíveis
4 ●●●●	Quatro pontos em Refúgio disponíveis
5 ●●●●●	Cinco pontos em Refúgio disponíveis
6 ●●●●●●	Seis pontos em Refúgio disponíveis (exclusivo para personagens <i>Venture</i> com <i>Merit</i> (qualidade): <i>Paragon</i> , ou Refúgios de Clã).

Por definição, todo Refúgio de Clã é de nível 6, e possuem algumas melhorias, e é de responsabilidade dos jogadores daquele clã implementar novas melhorias nos refúgios de clã se assim desejarem.

Como posso gastar os pontos de Refúgio?

O nível máximo que um Refúgio pode ter é 5, ou 6 para personagens do clã *Venture* com o *Merit* (qualidade): *Paragon*.

Todo Refúgio inicia-se em nível 1, e cada ponto de *Haven* (Refúgio) atribuído a este mesmo Refúgio aumenta seu nível base em um, isto quer dizer, se você tiver 4 (●●●●) pontos no antecedente *Haven* e atribuir 2 destes pontos para um único refúgio, este refúgio será considerado de nível 3 (1 de nível base, e 2 do antecedente *Haven*), ainda lhe sobram 2 pontos no antecedentes para dois outros Refúgios de nível 2 ou um outro Refúgio de 3.

O(s) Refúgio(s) fornecido(s) pelo antecedente *Haven* (Refúgio) pode ser qualquer tipo de construção, caverna, labirinto, empresa, ou mesmo um trailer motorizado, a criatividade é o limite, há, porém, algumas exceções, este refúgio não pode ser do tipo de nenhuma construção coberta por um *Merit* (qualidade), como os definidos no próximo tópico: **Qualidades Específicas**.

Refúgio compartilhado.

Para Refúgios Compartilhado (*antecedente Communal Haven*) aplica-se a seguinte regra:

Para cada dois pontos gastos em *Communal Haven* (Refúgio Compartilhado), este passa a ter um nível compartilhado, isto é, se duas personagens decidirem trabalhar junto, e gastarem pontos da seguinte maneira:

- Personagem A - 4 (●●●●) pontos;
- Personagem B - 2 (●●) pontos.

Ambos teriam acesso a um refúgio compartilhado de nível 3, que seria a soma dos dois, dividido por 2.

Mas qual seria a vantagem de ter um refúgio compartilhado desta maneira?

Bom, quanto mais personagem compartilhar, menor será o custo e maior será o nível, um exemplo seria se cinco personagens compartilhassem com 2 pontos cada, teria-se um refúgio compartilhado de nível 5 para ser usado por todos.

Aquele que gastar mais ponto no refúgio compartilhado, detém o controle sobre ele, isto é, os empregados vão obedecer a ele primeiro, e em sequência o segundo com mais pontos, e assim sucessivamente.

Qualidades Específicas.

Existem diversas Qualidades que se aplicam aos refúgios das personagens, aqui listamos as que possuem regras específicas que podem ser aproveitadas para elaboração do Refúgio da personagem. Cada qualidade fornece características iniciais que o Refúgio pode ter, essas características representam o que os funcionários, empregados, e estrutura do Refúgio são ou sabem.

Por exemplo: Poderá haver abaixo Habilidades como “Briga”. Isto não quer dizer que o Refúgio sabe brigar, e sim, que algum funcionário no Refúgio sabe Brigar e usará isto para defender o refúgio contra intrusos.

Nightclub (Casa Noturna - 2 pontos de Qualidade).

Nível de Refúgio: 3

Pré-requisito: Recursos x2

Fonte: O Livro das Sombras, suplemento de Mago, página 43.

Representa uma propriedade que retorne algum ganho à personagem e que funcione durante a noite, não necessariamente durante toda a noite. Variações deste tema podem incluir: um restaurante, teatro, clube de comédia, arena de esportes, loja de conveniências, uma pequena indústria, uma clínica, ou mesmo um laboratório.

Características Iniciais.

A qualidade Casa Noturna fornece algumas características iniciais relativas à qualidade.

Abaixo seguem alguns exemplos que podem ser remodelados em acordo com o Narrador.

Modelo 1: Clube Noturno.

Habilidades: *Performance* x1 e *Segurança* x1.

Antecedentes: *Fama* x1, *Recursos* x1 e *Rebanho* x1.

Influências: *Alta Sociedade* x1 (para clubes comuns) ou *Submundo* x1 (para prostíbulos).

Modelo 2: Restaurante.

Habilidades: *Ofícios (Cozinhar)* x1 e *Etiqueta* x1.

Antecedentes: *Aliados* x1, *Recursos* x1 e *Contatos* x1.

Influências: *Alta Sociedade* x1.

Modelo 3: Teatro.

Habilidades: *Performance* x1 e *Expressão* x1.

Antecedentes: *Fama* x1, *Recurso* x1 e *Rebanho* x1.

Influências: *Alta Sociedade* x1.

Modelo 4: Pequena Indústria.

Habilidades: *Ofícios (de acordo com o ramo)* x1, *Reparos* x1 e *Segurança* x1.

Antecedentes: *Recursos* x1.

Influências: *Indústria* x2.

Modelo 5: Clínica.

Habilidades: *Medicina* x1 ou *Psicologia* x1.

Antecedentes: *Recursos* x1, *Rebanho* x1 e *Contatos* x1.

Influências: *Saúde* x1.

Modelo 6: Laboratório.

Habilidades: *Ciência (de acordo com o ramo)* x1 e *Acadêmicos* x1 ou *Medicina* x1 (*dependendo do tipo de laboratório*).

Antecedentes: *Recursos* x1, *Aliados* x1 ou *Rebanho* x1 (*dependendo do tipo de laboratório*)

Influências: *Saúde* x2 ou *Indústria* x2 ou *Universidade* x2 ou qualquer combinação entre os três.

Mansion (Mansão - 3 pontos de Qualidade).

Nível de Refúgio: 4

Pré-requisito: *Recursos* x4

Fonte: *O Livro das Sombras*, suplemento de Mago, página 43.

Representa uma grande mansão – uma casa com 25 ou mais quartos – assim como a propriedade ao seu redor.

A Mansão pode possuir características como nos modelos a seguir, que podem ser remodelados em acordo com o Narrador para se adaptar às características da sua mansão:

Modelo 1: Mansão Habitada.

Habilidades: *Segurança* x2, *Briga* x1 e *Investigação* x1.

Antecedentes: *Lacaios* x1 e *Aliados* x2.

Influências: *Alta Sociedade* x1.

Modelo 2: Mansão Abandonada/Assombrada.

Habilidades: *Segurança* x1, *Intimidação* x1 e *Enigmas* x1.

Antecedentes: *Contatos* x1, *Rebanho* x1 e *Fama* x1.

Influências: *Ruas* x1 e *Ocultismo* x1.

Castle (Castelo - 5 pontos de Qualidade).

Nível de Refúgio: 5

Pré-requisito: *Recursos* x5, 10x *Influência em Burocracia* e/ou *Legal*, e 3 meses para ficar pronto (cada 2x *Influência em Indústria* ou 4x *Recursos* diminui em um mês o tempo).

Fonte: Livro *Dirty secrets of the Black Hand*, página 82.

Representa uma grande construção guarnevida, com muros altos, paredes reforçadas com pedra, com pelo menos 50 quartos, podendo chegar até mesmo 500 quartos. Você controla também uma porção de terra à volta da propriedade. O castelo pode estar em boas ou más condições, como você preferir.

O Castelo pode possuir características como nos modelos a seguir, que podem ser remodelados em acordo com o Narrador para se adaptar às características do seu castelo:

Modelo 1: Castelo em Boas Condições.

Habilidades: *Segurança* x4, *Armas de Fogo* x2, *Briga* x3 e *Investigação* x3.
Antecedentes: *Lacaios* x3, *Aliados* x4, *Fama* x3.
Influências: *Alta Sociedade* x4.
Add-on: *Estruturas Reforçadas* x4.

Modelo 2: Castelo em Más Condições.

Habilidades: *Segurança* x2, *Intimidação* x4 e *Enigmas* x3.
Antecedentes: *Contatos* x3, *Rebanho* x3 e *Fama* x3.
Influências: *Submundo* x2 e *Ocultismo* x2.
Add-ons: *Estruturas Reforçadas* x3, *Passagens / Portas Secretas* x1.

University (Universidade - 4 pontos de Qualidade).

Nível de Refúgio: 4

Pré-requisito: *Recursos* x4, *Influência em Universidade* x3.

Fonte: Livro *Dirty secrets of the Black Hand*, página 83.

Representa uma instituição de ensino superior, suas instalações, laboratórios, e corpo docente. Seu personagem detém total controle sobre esta instituição.

As características iniciais da Universidade segue o seguinte modelo:

Modelo: Universidade.

Habilidades: *Acadêmicos* x4, e 10 pontos em outras habilidades a escolha do jogador.
Antecedentes: *Aliados* x3, *Contatos* x2, *Fama* x2, *Lacaios* x2, *Rebanho* x4, *Recursos* x3.
Influências: *Universidade* x4.
Add-on: 5 pontos para gastar em: *Biblioteca*, *Laboratório de Pesquisa*, *Oficina Mecânica*, e *Rede de Computadores*.

Holdings (Propriedades - 1-5 pontos de Qualidade).

O Merit (qualidade): Holdings (Propriedades) funciona como descrito na página 31 do livro *Laws of Elysium*:

Cada ponto neste mérito corresponde a duas propriedades diversas não cobertas por outras qualidades, e podendo ser usadas como refúgios de nível 2 cada propriedade.

Essas propriedades poderiam cobrir tudo que outras qualidades não o fazem, como Hotéis, Fazendas (que não tenham uma mansão no local), casa de praia, uma caverna, enfim, a imaginação é o limite. Isto não tira o valor do antecedente *Haven* (Refúgio) que pode ser algo mais dinâmico podendo alcançar níveis acima de 3 (até 5, ou 6).

Pré-requisito: 1 ponto em *Recursos* para cada ponto nesta Qualidade.

Fonte: *Laws of Elysium*, suplemento de Live Action, página 31.

Elysium Domain (Domínio de Elysium - 1 ponto de Qualidade).

Fonte: Livro *Dirty secrets of the Black Hand*, página 81.



Esta qualidade deve ser atrelada a algum dos refúgios / propriedades do jogador, e identifica o local como um Elysium da Camarilla, tornando sua localização e o responsável por ele conhecidos. Obviamente há vantagens e desvantagens de ser proprietário de um Elysium.

Investindo no Refúgio.

O investimento no refúgio se dá através de dispêndio de tempo em treinamentos aos funcionários deste, ou de animais que podem ser guardiões do refúgio, ou mesmo na compra de equipamento, ou contratação de pessoal especializado.

Um refúgio pode possuir quatro tipos de Características: Habilidades, Antecedentes, Influências e Add-ons. A seguir descreveremos cada uma e como é possível ampliar isto em seu refúgio.

***Vale lembrar que o Refúgio é uma entidade NPC, desta maneira o jogador não tem controle algum sobre como o Refúgio gerencia suas características. O jogador pode tentar direcionar como o Refúgio agirá, mas a decisão final será sempre dos Narradores.**

Investindo em Habilidades.

Habilidades do refúgio definem o quanto treinado seus empregados, seguranças, guardiões são. Investir em Habilidades é o mesmo que treinar seus empregados nestas habilidades.

Mas há um porém, nem todas as Habilidades do livro básico podem ser adquiridas para o refúgio. O Refúgio é uma entidade imóvel, por tanto, habilidades que requeiram que esta entidade se desloquem ou realizem serviços em outras áreas, não podem ser compradas. Para possuir um empregado mais especializado em seu refúgio utilize os antecedentes Aliados ou Lacaíos.

Sempre que houver uma tentativa de ataque ou invasão ao Refúgio, o Refúgio tentará se defender utilizando suas habilidades. A dificuldade dos testes que um invasor encontrará será definido pela seguinte fórmula:

Dificuldade para Testes contra o Refúgio
5 + Nível do Refúgio + Nível da Habilidade

Custo: A *Habilidade* do Refúgio pode ser adquiridas ao custo do nível desejado em pontos naquela *Habilidade*, e isto deve ser feito progressivamente, é necessário adquirir o nível 1 para poder ter o nível 2, e é necessário ter o nível 2 para o 3, e assim sucessivamente.

Um exemplo, para adquirir o nível 3 em uma *Habilidade*, o proprietário terá que no primeiro mês adquirir o nível 1 ao custo de um ponto na *Habilidade*, depois no segundo mês adquirir o segundo ponto na *Habilidade* ao custo de 2 pontos, e no terceiro mês, finalmente, ao custo de três pontos de *Habilidade* adquirir o nível 3.

No caso de não possuir a *Habilidade* desejada, esta pode ser comprada para o refúgio ao custo de dois pontos de *Recursos* do mês inteiro para cada ponto em *Habilidade*.

A *Habilidade* adquirida só estará disponível para ser utilizada pelo refúgio após um mês completo a contar do dia do investimento.

É importante reforçar que *Habilidades* do Refúgio não fornecem o equipamento necessário para que a *Habilidade* possa ser utilizada como um todo, para isto será necessário movimentar além das *Habilidades*, Recursos e Influências, para obter o equipamento necessário para determinadas *Habilidades* (para isto, ver tópico “Investindo em Add-ons”).

Abaixo, há uma lista de todas as *Habilidades* permitidas para o Refúgio:

Acadêmicos.

Define o quão letrado são seus empregados. O Refúgio irá utilizar esta habilidade para pesquisar ou produzir conhecimento e/ou produtos. Normalmente é encontrada em Refúgios que são também bibliotecas, ou laboratórios, ou escolas. Uma personagem que estiver em um refúgio com esta habilidade poderá diminuir a dificuldade de testes de pesquisa e estudos em assuntos mundanos em um ponto para cada ponto que houver nesta habilidade.

Armadilhas.

Determina a capacidade dos empregados locais em elaborar, preparar e construir armadilhas no refúgio. Esta habilidade será somada à dificuldade de encontrar e/ou escapar das armadilhas presentes no refúgio.

Armas Brancas.

Ver *Briga*.

Armas de Fogo.

Ver *Briga*. Com o adendo que pode chamar a atenção não desejada dependendo de como é utilizada esta habilidade.

Briga.

Determina o quão bom de Briga são os seguranças e frequentadores do Refúgio. Esta habilidade será somada aos atributos do Refúgio e retestes dos seguranças ao defender o local. É encontrado normalmente em refúgios que são clubes noturno, academias de artes marciais, etc.

Ciência.

Como *Ofícios* é necessário especificar a área de estudo. Um refúgio com esta habilidade possuirá recursos para pesquisa e desenvolvimento na sua área de atuação. Uma personagem que estiver em um refúgio com esta habilidade poderá diminuir a dificuldade de testes de pesquisa e desenvolvimento em assuntos relacionados a área especificada em um ponto para cada ponto que houver nesta habilidade. É normalmente encontrado em Refúgios que são também laboratórios.

Computador.

Define o quão conectado e seguro é a rede local de computadores do Refúgio. Esta habilidade será utilizada para que o refúgio se defenda de ataques de hackers. Em alguns refúgios esta habilidade

poderá ser utilizada pelo Refúgio para gerar produtos de informática, reparar equipamentos, ou auxiliar em pesquisa na internet.

Nota: O nível desta habilidade soma na dificuldade de invadir dispositivos no refúgio.

Direito.

Define o quão bom são os empregados do Refúgio em relação ao conhecimento de seus direitos. Será utilizado pelo clube para se defender de ataques de Influências, importunos da Polícia, e implicações legais. É normalmente encontrado em Refúgios que são também negócios, ou escritórios de advocacia.

Empatia.

Esta habilidade define o quão bom são os empregados do Refúgio em sentir as emoções de seus visitantes. O Refúgio utilizará esta habilidade para se proteger de mentiras e identificar más intenções que podem prejudicar o Refúgio. É encontrado normalmente em refúgios que são também clínicas psiquiátricas, escritórios de advocacia, lojas, etc.

Empatia com Animais.

Define o quão bem e seguros os animais se sentem no Refúgio, o quão bem tratados eles são por seus tratadores e o quão leais eles serão ao defender o local.

Esta habilidade será somada aos atributos dos animais que pertencem ao Refúgio e estiverem defendendo ele.

Enigmas.

Determina a capacidade dos empregados locais em decifrar enigmas, esconder portas secretas, labirintos, escolher e decifrar códigos secretos e senhas. Esta habilidade será somada na dificuldade em decifrar senhas, tanto da rede de computadores, como das portas e cofres internos, e será somada também na dificuldade para encontrar possíveis portas secretas e/ou não se perder em labirintos internos.

Esta habilidade é normalmente encontrada em refúgios de membros do clã Nosferatu, Setita, Tremere e membros paranóicos.

Etiqueta.

Define o quão educado e polidos são os empregados do Refúgio. O Refúgio irá utilizar esta habilidade para evitar gafes e tratar bem seus visitantes, independente da classe social ou intenções. É normalmente encontrado em restaurantes, bares, museus, etc.

Expressão.

Define o quão bem os empregados ou seus visitantes usuais sabem expressar sentimentos e palavras. É utilizado comumente pelo Refúgio para entreter e repassar informações de forma precisa e coesa. Dependendo do nível, é possível que o Refúgio atue diretamente em favor do Fascínio de membros do clã Toreador.

É normalmente encontrado em refúgios que são também teatros, bibliotecas, etc.

Finanças.

Um refúgio que visa o lucro e visa se defender de ataques relacionados ao mundo das finanças certamente possuirá esta habilidade. O Refúgio utilizará esta habilidade para se manter financeiramente sem necessidade da intervenção constante do proprietário e para se defender de ataques relacionados ao mundo dos negócios. É normalmente encontrado em Refúgios que são também negócios.

Intimidação.

Define o quanto intimidador é o Refúgio. O Refúgio que possuir esta habilidade utilizará todos os meios a seu alcance para manter qualquer pessoa longe de suas instalações, seja por boatos de assombração, por ação ativa de seus seguranças em coagir e espantar visitantes indesejados. É normalmente encontrado em casas mal assombradas, abandonadas, ou indústria de segurança, etc.

Investigação.

Define o quanto bom os empregados ou mesmo os recursos do Refúgio são em detectar invasores ou ameaças ao Refúgio. Será utilizado pelo Refúgio para vigiá-lo e em retestes contra *Furtividade*. É normalmente encontrado em locais onde há seguranças ou mesmo em empresas de investigação.

Lingüística.

Os empregados do Refúgio falam outros idiomas? São treinados em outras línguas. Esta habilidade é necessária para suprir esta necessidade. É encontrado em restaurantes, escolas de idiomas, etc.

Lores.

O Refúgio pode ser uma fonte de conhecimento. Esta Habilidade é uma exceção que não pode ser adquirida com o uso de Recursos, somente treinada com o conhecimento do proprietário. Esta habilidade define a capacidade do Refúgio em identificar as criaturas pertencentes àqueles grupos colocados no Lore. Algumas instruções podem ser dadas aos empregados para que eles reajam de acordo com o grupo identificado. Dependendo da maneira que é utilizada pode se tornar uma Quebra de Máscara. É normalmente encontrado em bibliotecas e lojas de ocultismo.

Medicina.

Define o conhecimento em procedimentos médicos que seu Refúgio mantém. O Refúgio utilizará este conhecimento para proteger seus empregados, Lacaios e Aliados. O Refúgio com esta habilidade poderá realizar alguns procedimentos médicos, pequenas cirurgias, entre outros, podendo inclusive auxiliar na recuperação de Aliados, Rebanho, Lacaios da personagem. É normalmente encontrado em Refúgios que são também clínicas, etc.

Ocultismo.

Define o conhecimento que os empregados do Refúgio possuem em relação ao oculto. Permitindo que eles identifiquem cultos menores, praticantes, entidades, componentes para rituais, etc. Um Refúgio com esta habilidade possuirá recursos e materiais necessários para práticas de rituais, seguindo a seguinte progressão:

Nível em Ocultismo	Materiais para Ritual de Nível
--------------------	--------------------------------

1 •	Básico
2 ••	Intermediário
3 •••	Avançado
4 ••••	Ancião

O Refúgio utilizará esta habilidade para se defender e detectar, na medida do possível, eventos relacionados ao oculto.

Ofícios.

É necessário especificar a área de atuação. Esta habilidade define o quanto bom são os profissionais que trabalham neste Refúgio, o quanto bem feito são os produtos criados ali. Podendo ser obras artísticas ou industriais. Dependendo do nível, é possível que o Refúgio atue diretamente em favor do Fascínio de membros do clã Toreador.

Esta habilidade será utilizada pelo refúgio para criar produtos, é normalmente encontrado em refúgios que também são indústrias.

Performance.

Define o talento artístico de alguns dos empregados do Refúgio. Dependendo do nível, é possível que o Refúgio atue diretamente em favor do Fascínio de membros do clã Toreador. É normalmente encontrado em locais onde existam divulgação da Arte, seja um Museu com pinturas, seja um clube noturno com DJs, bandas, dançarinos, etc.

Reparos.

Define o quanto equipado e preparado o Refúgio está para consertar coisas, seja o próprio Refúgio, seja um veículo da personagem. Os funcionários estão preparados e se possuírem a sua disposição ferramentas necessárias para realizar consertos, poderão fazê-los de acordo com o nível nesta habilidade. O Refúgio utilizará esta habilidade para se recuperar de dados em sua estrutura e/ou equipamentos. Cada ponto nesta habilidade diminuirá o tempo necessário para recuperação em 10% (20% no caso de haver ferramentas específicas). Claro que esta recuperação somente será possível se não houver danos irremediáveis.

É normalmente encontrado em indústrias, oficinas, etc.

Segurança.

Define o quanto bem preparado o Refúgio está no quesito segurança. O que não possuir nenhum ponto nesta habilidade será considerado um refúgio tão seguro como qualquer casa comum, com fechaduras normais, sem alarme ou vigilância.

Cada ponto investido nesta habilidade permitirá aos funcionários do Refúgio conhecer normas, procedimentos e serem treinados nos em modernos sistemas deseguranças, podendo instalá-los e administrá-los com proeza.

A tabela a seguir define o tipo de equipamento que o Refúgio está preparado para suportar:

Nível em Segurança	Equipamentos permitidos
1 •	Fechadura tetra, extintor de incêndio, porteiro eletrônico, cerca elétrica, muros altos, porteiro em caso de condomínios.
2 ••	Alarme: detector de movimento e de barreira (janelas, portas, etc), vigilância com câmera analógica, porteiro eletrônico com câmera, vigilantes (podendo ser armados ou não, no caso de armados, são ilegais) com rádios analógicos, portas corta-fogo, crachá manual.
3 •••	Alarme: sensor de calor e laser, central de segurança que avisa de distúrbios pelo celular, câmeras digitais com redundância, fechadura eletrônica com senha digital, extintores de incêndio automáticos, porteiro pessoal, rádios digitais com criptografia, crachá eletrônico, vidros blindado contra munição leve, backup de energia elétrica.
4 ••••	Vigilantes armados com armamento leve (legalizado), barreira manual de pregos contra veículos não autorizados, sistema computadorizado de visão (a própria câmera detecta intrusão), fechaduras com leitor de impressão digital, crachá com chip digital, portas reforçadas de metal, sistema tratamento de ar e água independentes, vidros e portas blindadas contra munição média, central de segurança com backup automático.
5 •••••	Vigilantes armados com armamento médio (legalizado), barreira automática de pregos contra veículos não autorizados, redundância de sensores, sistema computadorizado de visão para leitura de placas de veículos, fechaduras com leitor de íris, vidros e portas blindadas contra munição pesada.
6 ••••••	Vigilantes armados com armamento pesado (legalizado), barreira anti-tank, fechaduras com identificador de voz.

*Os níveis altos possuem tudo que é descrito nele e também todos os equipamentos e sistemas descritos nos níveis inferiores a ele.

Esta habilidade é normalmente encontrada em mansões, indústrias de segurança, etc.

Investindo em Antecedentes e Influências.

Os Antecedentes e Influências de um Refúgio determinam seu papel na sociedade mortal, um refúgio que também seja um negócio, certamente gerará Recursos, podendo ter este antecedente, já uma mansão comum não justificará este antecedente, mas a mansão pode ser uma referência na política local, um local de reunião de um diretório político, podendo então ter Influência na Política.

Custo: O custo para investir em Antecedente/Influência é semelhante ao de Habilidades, é necessário o dispêndio de um ponto no Antecedente/Influência desejado por um mês inteiro para cada ponto desejado, para que o Refúgio receba um ponto naquele Antecedente/Influência, além disto, caso não possua o Antecedente/Influência desejado, pode-se também utilizar seus próprios *Recursos*, afinal, dinheiro compra quase qualquer coisa, ao custo dois pontos de *Recursos* de um mês inteiro, para um ponto em Antecedente ou Influência qualquer.

Assim como Habilidades, o Antecedente/Influência só estará disponível para o Refúgio ao completar um mês de investimento.

Todas as Influências são permitidas para o Refúgio com um porém, é necessário que haja uma justificativa para explicar como o Refúgio influencia certas áreas. Um exemplo seria para um clube noturno não seria necessário explicar sua influência em Alta Sociedade, é algo lógico, mas uma Influência em Transportes seria algo que necessitaria de uma explicação adicional.

O Refúgio utilizará todas suas influências para se defender de ataques, um exemplo seria um Refúgio com Influência: Legal, que recebe uma batida da Polícia. Este refúgio iria bloquear a batida, com impedimentos legais, evitando assim que a polícia entre no refúgio. Algumas vezes isto não será possível, dependerá de quem tenha utilizado mais influências.

Em relação aos Antecedentes, são permitidos os seguintes:

Aliados.

São pessoas que frequentam ou moram no local, que poderiam auxiliar o local no que ele precisar, inclusive, caso não haja grande risco, proteger o local.

O Refúgio utilizará este Antecedente em emergências, para se defender de ataques.

Alguns exemplos de Aliados seriam frequentadores VIPs de um clube, funcionários leais, sócios mortais de um negócio, moradores, etc.

Contatos.

São pessoas que mantêm o Refúgio informado do que está acontecendo à sua volta e do que estão falando do Refúgio.

O Refúgio utilizará este Antecedente para se manter informado sobre ele mesmo, e poder prever em alguns casos, ataques a suas instalações.

Alguns exemplos de Contatos seriam frequentadores comuns de um clube, empregados, fãs, amigos e familiares de funcionários, X-9 pagos, etc.

Culto.

São pessoas fanáticas que utilizam as instalações do Refúgio em suas adorações, religiosas ou do oculto.

O Refúgio utilizará poderá converter este antecedente em Aliados ou Força Militar para defender suas instalações.

Alguns exemplos de Cultistas são fanáticos religiosos em um Refúgio que também serve como igreja, ou estudiosos do oculto que se reúnem uma vez por semana para realizar seus estudos, ou membros de alguma sociedade secreta, como Maçonaria, que utiliza o Refúgio como uma loja Maçônica, etc.

Fama.

Define o quanto conhecido o local é ou se tornou. No momento da compra deste antecedente é necessário definir o tipo de fama que precede o Refúgio.

Este Antecedente pode ser concedido sem custo ao Refúgio pelo Narrador, de acordo com o quanto conhecido está se tornando o Refúgio.

Uma Fama pode ser boa ou ruim, o Refúgio tentará utilizar este Antecedente de forma positiva, nem sempre isto será possível. Um local muito conhecido na cidade não é um local facilmente destruído sem chamar muita atenção, mas muitas pessoas sabem onde fica.

* O Antecedente: Fama, pode ser adquirido também pelo uso de Influência em Mídia x2 durante um mês.

Força Militar.

Determina a segurança armada e bem treinada do Refúgio. Este Antecedente pode ser adquirido apenas com aprovação do Narrador e com uma ótima justificativa.

O antecedente apenas fornece o pessoal treinado e preparado para defender o Refúgio, para adquirir o equipamento, armas, uniforme, coletes, rádios, e etc, é necessário fazer através de Role Play, em jogo.

A tabela abaixo determina a quantidade de pessoal treinado que o Antecedente fornece ao Refúgio de acordo com o nível neste Antecedente:

Nível em Força Militar	Quantidade de Pessoal Treinado
1 •	1 pessoas
2 ••	2 pessoas
3 •••	4 pessoas
4 ••••	8 pessoas
5 •••••	16 pessoas
6 ••••••	32 pessoas

A última linha de defesa do Refúgio, e será utilizado para se defender ativamente de ataques ou invasões, se não determinado do contrário pelo proprietário do refúgio, será considerado qualquer tipo de invasão, inclusive a Polícia ou autoridades locais.

*** Todo o pessoal treinado são mortais com 6 Físicos, 3 Sociais, 4 Mentais, 2 de Força de Vontade, 1 em Briga, 1 em Segurança e 2 em Armas de Fogo.***

* O Antecedente: Força Militar pode ser adquirido através do uso de Influência em Submundo x2 ou Influência na Polícia x2, em ambos os casos por um mês inteiro. Caso seja utilizando uma dessas duas influências, não poderá ser utilizada a outra em nenhum outro momento, um mercenário da Polícia não trabalhará com um mercenário do Submundo.

Giovanni: Escravos Fantasma.

Permitido apenas para Refúgios de membros do clã Giovanni.

Funciona exatamente como Lacaio, com a diferença de que são fantasmas.

*Este antecedente não pode ser adquirido com Recursos.

Lacaios.

O Refúgio possui um mortal (não carniçal) que o serve fanaticamente ao Refúgio, o defendendo quase com sua própria vida. A sua lealdade está com a integridade do Refúgio e seus habitantes, possivelmente morando no local e o deixando em raras ocasiões.

O Lacaio do Refúgio é responsável por manter o Refúgio em ordem, gerenciando os empregados, recursos e contas do local.

É necessário descrever as características do Lacaio do Refúgio, suas funções e atribuições para com o local.

Alguns exemplos de Lacaios podem ser: Mordomos, Gerentes, Chefe de Segurança, Caseiro, ou mesmo alguém da Família Mortal do proprietário.

O Refúgio utilizará este antecedente para se gerenciar e liderar seu próprio pessoal.

Nosferatu: Rede de Informações.

Permitido apenas para Refúgios de membros do clã Nosferatu.

Semelhante ao Antecedente: Contatos, com a diferença de que as informações provém de fontes mais confiáveis e leais ao local. A Informação adquirida por este antecedente é mais precisa e confiável que a que provém do Antecedente: Contatos.

O Refúgio utilizará este antecedente da mesma maneira que Contatos.

*Este antecedente não pode ser adquirido com Recursos.

Tremere: Biblioteca de Ocultismo.

Permitido apenas para Refúgios de membros do clã Tremere. Membros de outro clã devem investir em um *Add-on* semelhante.

Determina a quantidade de informações e dados sobre o Oculto que está presente no Refúgio a disposição do proprietário.

Este Antecedente fornece ao Proprietário do local um bônus de uma característica por nível em testes que envolvam pesquisa do Oculto (que inclui *Lores*) e execução de Rituais.

*Este antecedente não pode ser adquirido com Recursos, em compensação pode ser adquirido através de Influência em Ocultismo, ao custo de dois pontos por mês para cada um ponto adquirido neste antecedente.

Rebanho.

Este antecedente representa o estoque de sangue presente no refúgio ou mesmo visitantes frequentes favoráveis à uma doação ocasional.

É o único Antecedente do Refúgio que pode ser utilizado ativamente por seu Proprietário.

Este antecedente não substitui o Antecedente de mesmo nome para membros pois funciona de maneira diferente.

Cada nível neste Antecedente do Refúgio fornece no teste de caça um ponto de sangue, além de diminuir a dificuldade neste teste em um ponto e o tempo de caça em cinco minutos.

Por Exemplo: Um membro que resolva utilizar o *Rebanho* x3 que ele possui em seu Refúgio para se alimentar realizará um teste de caça com dificuldade igual a 7 (10-3) e levará apenas 15 minutos (30-15 minutos) para adquirir 3 pontos de sangue.

O mesmo membro, caso não tenha um Refúgio com este antecedente teria dificuldade 10 no teste de caça e levaria 30 minutos para adquirir apenas 1 ponto de sangue.

Recursos.

Representa a renda gerada pelo Refúgio, normalmente quando o Refúgio também é um Negócio. O Refúgio não poderá ter mais níveis neste Antecedente que seu Proprietário, ou no caso de mais de um proprietário, o que possuir nível maior.

Este antecedente é utilizado pelo Refúgio para se sustentar, pagar contas, manter empregados e investir em si mesmo. O Recursos do Refúgio somente pode ser utilizado em *Add-ons*, não podendo ser utilizado para adquirir outras habilidades ou antecedentes.

O Proprietário do Refúgio, pode, em casos extremos utilizar dos Recursos gerados por seu Refúgio, mas ao fazer isso, o Refúgio sofrerá com o déficit financeiro, tendo consequências diretas em suas características. Cada ponto de Recurso do Refúgio, utilizado por seu Proprietário penaliza o Refúgio em um ponto de uma característica qualquer a escolha do Narrador, podendo inclusive perder Recursos do Refúgio nesta emergência.

Investindo em Add-ons.

As regras de *Add-ons* são baseadas nas regras utilizadas para a criação de *Warrens Nosferatu* publicadas no *Genre Pack Nosferatu* do OWbN.

Add-ons são construções e melhorias adicionadas ao refúgio. Diferente das habilidades que definem o conhecimento e o preparo dos empregados do refúgio, os *Add-ons* definem a parte física do refúgio: armadilhas, laboratórios equipados, portas secretas, saídas de emergência, entre outros, se encontram nesta categoria.

Para se investir nos *Add-ons* é necessário o dispêndio de Influências e Habilidades, que devem ser ou do personagem(s) proprietário(s) do Refúgio ou mesmo do próprio Refúgio.

Em substituição, no caso de não portar as Habilidades/Influências necessárias, pode-se utilizar de 2 pontos de Recursos do mês inteiro (do Proprietário, não podendo neste caso utilizar do Refúgio) para cada ponto na Habilidade/Influência desejada.

Os *Add-ons* evoluem de forma progressiva, isto quer dizer, que para se ter um nível superior, é preciso ter tido o nível inferior primeiro, respeitando todo o tempo de construção e investimento.

Por Exemplo: Para se ter o nível 3 em um determinado *Add-on* é preciso ter primeiro o nível 2, e para ter o nível 2, é preciso ter primeiro o nível 1.

No caso de não possuir todas as Habilidades e Influências a disposição, mesmo com a utilização de Recursos para auxiliar, o Proprietário do Refúgio poderá iniciar o investimento no *Add-on* desejado, tendo neste caso, a necessidade de completar todo o investimento inicial nos próximos meses; se por um acaso este investimento complementar não for realizado de forma contínua nos próximos meses subsequente ao primeiro mês de investimento, todo o investimento será perdido e será necessário iniciar novamente do zero, isto é, se o Proprietário iniciar o investimento hoje, não tendo tudo que precisa em mãos, poderá continuar investindo no próximo mês, e no próximo, e no próximo, até que todo o

investimento necessário seja completado, mas se ele deixar de investir um único mês que seja, tudo que já foi investido estará perdido. A construção do *Add-on* neste caso, só será iniciada quando todo seu custo em Habilidade e Influências estiver pago por completo.

Somente *Add-on* por tipo pode ser comprado para o Refúgio, não podem haver mais de um *Add-on* do mesmo tipo.

Cada nível do *Add-on* tem custos de Habilidades, Influência e Tempo para conclusão. Como são definidos estes custos:

Habilidades – Define o nível total de Habilidade que deve ser utilizado para ter a capacidade de projetar e construir o *Add-on*. Especializações, caso se enquadrem, contam como se fosse um nível extra nesta habilidade, podendo ser incluídos na contagem.

Influências – Define a quantidade total em pontos de Influências que deve ser gasto para adquirir materiais, autorizações, recursos, e informações gerais para a construção do *Add-on*.

Tempo – Define o tempo necessário para a conclusão da construção do *Add-on*.

Cada *Add-on* possui no final uma descrição de *Mecânica de Jogo* que define como o *Add-on* pode auxiliar na **Defesa** e **Vigilância** do Refúgio.

A tabela abaixo demonstra o nível de dificuldade inicial em relação a Defesa (dificuldade ao tentar atacar) e Vigilância (dificuldade em passar despercebido) do Refúgio.

Ação	Dificuldade para Testes contra o Refúgio
Defesa	5 + Nível do Refúgio + Nível da Habilidade Chave* + <i>Add-ons</i> **
Vigilância	5 + Nível do Refúgio + Nível da Habilidade Chave* + <i>Add-ons</i> **

***Habilidade Chave** é a Habilidade que o Refúgio possua e que possa ser usado com os *Add-Ons* instalados no Refúgio. Cada *Add-on* possui sua(s) Habilidade(s) Chave(s). A que possuir maior nível, entre todos os *Add-ons* instalados será a Habilidade Chave usada na soma das dificuldades.

****Add-ons** – Todos os *Add-ons* que o Refúgio possua naquela Ação (Defesa ou Vigilância) são somados na dificuldade total, diferente da Habilidade Chave, que somente a maior entre todas é somada.

Alguns *Add-ons* são permitidos para alguns clãs apenas, nestes estarão especificados os clãs que podem ou não construí-los. No documento *Genre Pack Nosferatu* possui outros *Add-ons* que não serão especificados nesse documento que poderão ser utilizados apenas nos Refúgios de Clã Nosferatu, os *Warrens*.

Abaixo segue a lista de *Add-ons* comuns:

Aeroporto / Heliporto.

Seu refúgio possui um local para pousar aeronaves, desde pequenos helicópteros nos níveis mais baixos até grandes aeronaves nos níveis mais altos. Obviamente, existe uma limitação de espaço, uma propriedade dentro da cidade não vai suportar nada maior que nível 3.

Pré-requisitos: Recursos (do Proprietário) em nível 5, Addon: Oficina Mecânica no mesmo nível do addon ou superior. Para níveis 3 ou mais é necessário o Merit (qualidade) Airport (Aeroporto, 4 pontos de qualidade) e Influência em Transporte x3.

Habilidades chaves: Ciência: Engenharia (qualquer)

Influências chaves: Transporte, Indústria e Burocracia

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Um heliporto para pequenos helicópteros	5	7	2 semanas
2 ••	Um heliporto para helicópteros comerciais	10	11	1 mês
3 •••	Um aeroporto para aeronaves monomotor e ultra-leves, com pista de terra	15	16	2 meses
4 ••••	Um aeroporto com pista de asfalto, suportando pequenos jatinhos, e turbo hélices de transporte de carga	20	22	3 meses
5 •••••	Um aeroporto de respeito, suportando aeronaves comerciais, talvez o maior da região	30	35	6 meses
6 ••••••	Um aeroporto internacional, suportando grandes aeronaves, e de carga pesada	40	50	1 ano

Animais Defensores.

São animais comuns treinados para defender o Refúgio, podem ser tão simples quanto cães de guarda até mesmo iguanas assassinas, é indiferente. Caso queira animais mais fortes, opte por Lacaios e não por este Add-on.

Pré-requisito: Add-on Lagoa da Desova em 3 (Warrens Nosferatu) e Rancho/Fazenda em 2 (Warrens Nosferatu) ou o dobro da habilidade e influência necessária se for na superfície.

Habilidades chaves: Empatia com Animais

Influências chaves: Burocracia ou Ruas

Ação: Defesa

Nível	Quantidade de Animais	Habilidades necessárias	Influências necessárias	Tempo necessário
1 •	4 animais	1	1	3 dias
2 ••	8 animais	3	3	1 semana
3 •••	12 animais	6	6	2 semanas
4 ••••	16 animais	10	9	1 mês

5 ••••	32 animais	15	12	2 meses
6 •••••	48 animais	20	15	3 meses

Mecânica de Jogo:

Defesa: Cada nível aumenta em um a dificuldade de invadir o Refúgio pois os animais irão atacar qualquer um que não seja permitido.

Animais Vigilantes.

São animais treinados para vigiar o Refúgio e espertos o suficiente para avisar o(s) proprietário(s) sobre qualquer distúrbio incomum.

Pré-requisito: *Add-on Lagoa da Desova no mesmo Nível (Warrens Nosferatu) ou o dobro da habilidade e influência necessária se for na superfície.*

Habilidades chaves: Empatia com Animais

Influências chaves: Burocracia ou Ruas

Ação: Vigilância

Nível	Quantidade de Animais	Habilidades necessárias	Influências necessárias	Tempo necessário
1 •	4 animais	1	1	3 dias
2 ••	8 animais	3	3	1 semana
3 •••	12 animais	6	6	2 semanas
4 ••••	16 animais	10	9	1 mês
5 •••••	32 animais	15	12	2 meses
6 ••••••	48 animais	20	15	3 meses

Mecânica de Jogo: Cada nível aumenta aumenta em um a dificuldade em passar despercebido ao invadir o Refúgio, pois os animais irão avisar de qualquer presença estranha na localidade.

Os Animais Vigilantes dos Refúgios de membros que possuam a Disciplina Animalismo podem inclusive detectar membros que tentem espionar o Refúgio utilizando outros Animais, em Ofuscação, Projeção Astral, ou mesmo outros meios sobrenaturais, pois os Animais Vigilantes desses membros são mais especializados.

Armadilhas.

Ahhh, quem não lembra dos jogos de D&D tentando evitar as armadilhas nas masmorras, ou então dos filmes do Indiana Jones escapando daquelas armadilhas elaboradas... Então, a linha de frente da defesa do Refúgio.

Habilidades chaves: Enigmas ou Sobrevivência

Influências chaves: Burocracia, Indústria, ou Submundo

Ação: Defesa

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Você conseguiu esconder pelo menos algumas armadilhas de corda que você tem	1	3	1 semana
2 ••	Você diversificou os tipos de armadilhas, buracos com estacas, grades que caem, baldes de ácido, lanças e flechas que saem de buracos escondidos da parede, uma bola grande que rola por um corredor, e claro, todas ocultas	3	6	2 semanas
3 •••	Você conseguiu as mais letais armadilhas (pêndulos com lâminas afiadas, paredes com estacas que se fecham), e claro, colocou um dispositivo para rearmá-las.	5	10	3 semanas
4 ••••	Armas estacionárias, muros com estacas de madeira, lança-chamas, grandes quantidades de ácidos e placas de pressão, todos estão no seu arsenal agora.	9	15	2 meses
5 •••••	Explosivos e gatilhos remotos foram instalados (você tem o controle remoto para ativar). Em conjunto com a <i>Rede de Computadores</i> você tem uma variada gama de maneiras de matar esperando por um invasor	15	21	3 meses
6 ••••••	Abra o guia do mestre de D&D e veja a tabela de armadilhas, você pode escolher todas.	20	28	5 meses

Mecânica de Jogo: Veja *Rede de Computadores* para melhorar a sinergia de efeitos, adicionando mais danos às armadilhas. Desafio de estakeamento e mesmo decapitações não são efeitos recomendados, em vez disso, considere adicionar mais dano ou alterar o dano de letal para agravado.

Defesa: Cada nível aumenta aumenta em um a dificuldade de invadir o Refúgio.

Armamento de Defesa.

Armamentos modernos que disparam de forma inteligente, ou por controle remoto ou por controle da *Rede de Computadores*.

Pré-requisitos: Recursos (do Proprietário) no mesmo nível ou superior, e os seguintes *Add-ons* em nível 5: *Rede de Computadores*, *Vigilância Eletrônica* e *Armadilhas*.

Habilidades chaves: Enigmas ou Sobrevivência

Influências chaves: Burocracia, Indústria, ou Submundo

Ação: Defesa

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Armamentos que podem ser disparados em uma única direção controlado por uma pessoa	1	3	1 semana
2 ••	Armamentos montados em uma base giratória mas que ainda devem ser disparados por alguém	3	6	2 semanas
3 •••	Controlado por um computador com um sistema básico de análise de ameaças	5	10	3 semanas
4 ••••	Controlado por um computador com um sistema médio de análise de ameaças	9	15	2 meses
5 •••••	Controlado por um computador com um sistema de Inteligência Artificial Básico	15	21	3 meses
6 ••••••	Controlado por um computador com um sistema de Inteligência Artificial Intermediário	20	28	5 meses

Mecânica de Jogo:

Defesa: Este *Add-on* é provavelmente o mais pesado sistema de segurança do Refúgio e os Narradores devem considerar com muito cuidado o uso deste *Add-on*.

Para cada nível neste *Add-on* adicione 1 ao dano total dado ao invasor em caso de falha no teste de invasão.

Biblioteca.

Uma biblioteca é mais que uma coleção de livros, arte e materiais de apresentação. Quanto melhor uma biblioteca, maior seus recursos e mais fácil é o acesso a eles.

Habilidades chaves: Acadêmicos

Influências chaves: Universidade

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo

1 •	Uma pequena sala com uma coleção completa de enciclopédias, alguns clássicos e guias de referência	1	4	1 semana
2 ••	Algumas salas com um computador, livros de direitos, revistas, e uma coleção de publicações	2	8	1 semana
3 •••	A grande coleção de livros, algumas peças genuínas de arte, e talvez uns dois manuscritos	3	12	1 semana
4 ••••	A biblioteca tem pelo menos uma obra-prima, algumas peças genuínas de arte, publicações de Lores perdidas, e mais manuscritos	4	16	2 semanas
5 •••••	Informações que levariam décadas para serem lidas. Uma incrível fonte de conhecimento, a biblioteca possui ao menos uma obra-prima de algum artista famoso e outras tantas obra-primas de artistas não tão conhecidos	5	22	4 semanas
6 ••••••	A biblioteca possui manuscritos de autores famosos e uma gama de informações sobre todo o mundo afora	6	28	6 semanas

Mecânica de Jogo: Este *Add-on* pode ser utilizado como um professor para diversas Habilidades para o(s) Proprietário(s), inclusive alguns *Lores*. Todos devem ter a aprovação do Narrador para serem aprendidos com a biblioteca. O Nível máximo da Habilidade aprendido está limitado ao nível deste *Add-on*.

Os *Lores* podem ser aprendidos a partir do nível 2 e seu nível máximo está limitado ao Nível da Biblioteca menos um.

Campo de Caça (Canil).

Os canis são *Campos de Caça* ou armazenamento dentro do Refúgio para humanos. A definição fica a cargo do Proprietário do Refúgio. Esses canais formam uma fonte de alimento fácil para o proprietário, equivalente ao Antecedente para membros: Rebanho. Um Refúgio que possua o Antecedente: Rebanho e Campo de Caça é uma fonte quase inesgotável de alimento para seu proprietário.

Habilidades chaves: Medicina

Influências chaves: Saúde, Ruas ou Submundo

Nível	Descrição	Habilidades necessárias	Influências necessárias	Tempo necessário
1 •	2 humanos	2	10	1 semana

2 ••	4 humanos	2	10	1 semana
3 •••	8 humanos	3	15	2 semanas
4 ••••	16 humanos	3	15	2 semanas
5 •••••	24 humanos	4	20	4 semanas
6 ••••••	36 humanos	5	30	6 semanas

Mecânica de Jogo: Este Add-On funciona exatamente como o Antecedente do membro: Rebanho. Cada ponto neste Add-On permite ao proprietário(s) do Refúgio ter acesso a um ponto de sangue, que em caso de possuir mais de um proprietário, devem ser compartilhados entre eles.

Cofre.

Mesmo em um Refúgio seguro você pode querer guardar coisas em um local mais seguro ainda, que tal colocar tudo em um cofre?

Pré-requisito: O Add-on Segurança Eletrônica no mesmo nível.

Habilidades chaves: Segurança

Influências chaves: Finanças ou Indústria

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Você possui um cofre pequeno, com uma senha numérica, escondido atrás de um quadro na parede. Nível de segurança equivalente a um cofre comercial	1	2	1 semana
2 ••	Você possui um cofre grande, a prova de fogo e com uma fechadura tetra além da senha numérica, no chão de seu escritório. Nível de segurança equivalente a um cofre industrial	2	4	2 semana
3 •••	Seu cofre é uma sala com vários compartimentos, paredes, chão e teto reforçado com várias camadas de metal, hermeticamente fechado e a prova de fogo. O cofre só abre com identificação biométrica. Nível de segurança equivalente a um cofre de banco	5	10	1 mês
4 ••••	Você possui um cofre de dar inveja a qualquer banco, uma sala com vários sub cofres internos, todos muito bem protegidos, além das proteções usuais seu cofre ainda requer um reconhecimento	10	15	2 meses

	por voz. Nível de segurança equivalente ao de um cofre de cassino.			
5 •••••	O Tesouro Nacional invejaria seu cofre se o visse. O seu cofre é um cofre dentro de um cofre, duas. É preciso duas chaves e o reconhecimento biométrico e de voz de duas pessoas diferentes, definidas pelos proprietários para abri-lo. E isto só pode ser feito se ambos estiverem ao mesmo tempo. Nível de segurança equivalente ao de agências do Tesouro Nacional.	15	20	4 meses
6 ••••••	Se sua casa explodisse, certamente algo ainda estaria de pé e intacto. Nível de Segurança equivalente ao Tesouro Nacional da Suíça	25	30	8 meses

Mecânica de Jogo: Adicione o nível deste *Add-on* ao nível de Defesa de todo o Refúgio, esta seria a dificuldade no teste de Segurança para violar o cofre. Este é um teste prolongado, seria necessário acumular uma quantidade de sucessos equivalente ao nível do cofre para abri-lo.

Defesas Sobre naturais.

Somente membros de clãs que possuem Blood Magic podem investir neste Add-on.

Este *Add-on* define o tipo de proteções mágicas e rituais que seu Refúgio possui. Isto não substitui os Rituais de Círculos de Proteção. Este *Add-on* apenas permite que algumas criaturas sobrenaturais sejam mais facilmente detectadas por outros sistemas de segurança.

Pré-requisito: Influência em Ocultismo no mesmo nível ou superior.

Habilidades chaves: Ocultismo

Influências chaves: Ocultismo

Ação: Vigilância

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Inscrições mágicas, apitos sobrenaturais, ventos em locais fechados, avisam da presença de algumas criaturas sobrenaturais menores. Pode detectar um carniçal ou alguém com Fé Verdadeira	1	5	1 semana
2 ••	Quadros que viram os olhos para acompanhar alguém, plantas que murcham, ampulhetas que faz a areia subir ao invés de cair, avisam da presença de algumas criaturas sobrenaturais	2	10	2 semanas

	intermediárias. Pode detectar espíritos e alguns fomores			
3 •••	Portas que rangem, espelhos que refletem uma imagem distorcida, água que muda de cor, podem ser indícios de que alguma criatura sobrenatural maior está presente no Refúgio. Pode detectar vampiros, lobisomens, fadas. * Ou Fantasmas, no caso de Refúgio de membros de clã com Necromancia	3	15	3 semanas
4 ••••	Torneiras que se abrem, aparelhos eletrônicos que se ligam sem razão alguma, vozes que ecoam em determinados cômodos avisam da presença de criaturas sobrenaturais superiores. Pode detectar vampiros ofuscados ou em projeção astral, lobisomens na umbra, fantasmas.	4	30	1 mês
5 •••••	Portas que se fecham e se trancam, barulhos de pessoas correndo por toda parte, gritos estridentes, sangue que escorre da parede, avisam da presença de criaturas poderosas no Refúgio. Pode detectar presença de demônios ou magos. Podendo inclusive avisar a distância. * Ou Demônios Sebau, no caso do Refúgio de membros clã Setita.	5	35	3 meses
6 ••••••	Estátuas que barram a entrada, paredes que falam, água que “caem” do chão para o teto, avisam da presença de criaturas desconhecidas, mas ainda sim, poderosas. Pode detectar a presença de uso de poderes sobrenaturais no local, de criaturas cujo o conhecimento já está muito esquecido, ou mesmo distúrbios que nada tem haver com criaturas, mas está presente no local.	6	40	6 meses

Mecânica de Jogo: Como o Refúgio vai detectar a criatura sobrenatural não importa, fica a cargo do narrador descrever a cena ao Proprietário do Refúgio. Este *Add-on* não identifica o tipo de criatura que está invadindo o Refúgio, apenas diz que tem alguma coisa que não deveria estar ali.
 Para mecânica de jogo, adicione o nível deste *Add-on* à dificuldade de passar despercebido.

Design Artístico.

Define o quanto impressionante é a construção do Refúgio, em termos de arquitetura e design, interior e exterior.

Habilidades chaves: Ofícios: Arquitetura (tem que ser gasto em uma única vez, não podendo continuar o investimento no mês seguinte)

Influências chaves: Indústria

Nível	Descrição	Habilidades necessárias	Influências necessárias	Tempo necessário
1 •	Agradável (Ofícios x1)	1	5	1 semana
2 ••	Agradável (Ofícios x2)	2	7	2 semanas
3 •••	Impressionante (Ofícios x3)	3	10	1 mês
4 ••••	Impressionante (Ofícios x4)	4	14	2 meses
5 •••••	Majestoso (Ofícios x5)	5	19	6 meses
6 ••••••	Majestoso (Ofícios x6)	6	25	1 ano

Mecânica de Jogo: Não influencia na Defesa ou Vigilância do Refúgio. Um Refúgio que tenha nível 3 ou mais neste *Add-on* automaticamente receberá um ponto no Antecedente: Fama, relacionado à sua impressionante arquitetura.

Estruturas Reforçadas.

Determina o quanto forte e resistente são as paredes e portas de seu refúgio. Quanto de força é necessário para romper as estruturas. É disto que este *Add-on* se trata.

Habilidades chaves: Ofícios: Arquitetura ou Ciência: Engenharia

Influências chaves: Indústria

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	As paredes são de tijolos, as portas de metal, é necessário algum tempo e uma marreta para	1	5	1 semana

	derrubar. Alguém com Potência x1 e algum tempo poderia derrubar esta parede fácil.			
2 ••	Alguém com Potência x2 levaria um bom tempo para derrubar esta parede	1	10	1 semana
3 •••	Alguém com Potência x3 ou uma britadeira levaria algum tempo para romper esta parede	1	15	1 semana
4 ••••	Alguém com Potência x4 e algum tempo ou uma pequena quantidade de explosivos poderiam derrubar esta parede	2	20	1 semana
5 •••••	Alguém com Potência x5 e algum tempo ou uma média quantidade de explosivos poderiam derrubar esta parede	3	30	2 semanas
6 ••••••	As paredes apenas vibram em um grande terremoto. Materiais feitos para resistir a terremotos foram utilizados na construção destas paredes para prevenir que sejam derrubadas	5	40	3 semanas

Mecânica de Jogo: O nível deste *Add-on* define a força necessária para romper com as paredes do Refúgio. O nível de Potência listado define a que tipo de força as paredes são resistentes, se utilizar aquele nível descrito ou inferior o invasor levaria algum tempo para romper a estrutura, algo entre dezenas de minutos e horas, isto não quer dizer que não consigam, eventualmente conseguirão, mas quer dizer que levarão algum tempo.

Utilizando um nível acima do nível suportado pela Estrutura, o invasor necessita em média de 10 minutos para romper a barreira.

Utilizando dois níveis acima do nível suportado pela Estrutura, o invasor necessita em média de 5 minutos para romper a barreira. E esta contagem segue dividindo este tempo por 2 a cada nível excedente acima. (2:30 minutos para 3, 1:15 minutos para 4 e 3 turnos para 5).

Labirinto.

Dentro do Refúgio existe um Labirinto, um conjunto de entradas, portas, paredes, construídos de forma tal que membros desavisados se percam. É uma maneira cara mas eficiente de Defesa do Refúgio. Os níveis cinco e seis deste *Add-on* é exclusivo para os *Warrens Nosferatu*, pois envolvem câmaras e acessos subterrâneos.

Pré-requisito: *Add-on Túneis Extras (Warrens Nosferatu)* ou o dobro da habilidade e influência necessária.

Habilidades chaves: Enigmas

Influências chaves: Indústria

Ação: Defesa e Vigilância

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Dois corredores, se você pegar o da esquerda encontrará o caminho	1	3	1 mês
2 ••	Um único piso, mas um desafio menor	2	5	2 meses
3 •••	Dois ou três pisos, ou algumas centenas de metros quadrados, um verdadeiro desafio	3	8	3 meses
4 ••••	Muitos pisos (4-6), ou alguns quilômetros quadrados, e muito complexo, algumas paredes escondem alavancas que abrem portas secretas. Uma vez vi um minotauro andando por aqui	4	12	4 meses

Mecânica de Jogo:

Defesa: Uma vez que algum invasor consiga chegar ao Labirinto interno do Refúgio ele deve fazer um teste estático com a dificuldade igual a 5 + Habilidade Enigmas do Refúgio + Nível do Add-on: Labirinto. O invasor poderá retestar com a Habilidade Enigmas, se ainda sim falhar, ele se perde no labirinto, ficando perdido pelas próximas duas horas, podendo então testar novamente.

Vigilância: Cada nível aumenta aumenta em um a dificuldade em passar despercebido ao invadir o Refúgio.

Laboratório de Pesquisas.

Pesquisas nestes laboratórios podem ampliar os horizontes da ciência em determinadas especialidades. Este Add-on tem a função de auxiliar em vários projetos que o proprietário do Refúgio possa querer realizar.

Pré-requisitos: Recursos (do Proprietário) em mesmo nível ou superior e o Add-on Biblioteca no mesmo nível ou superior.

Habilidades chaves: Acadêmicos

Influências chaves: Universidade

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	O laboratório possui ferramentas o suficiente para realizar algumas experiências básicas	1	3	3 dias
2 ••	O laboratório possui recursos para realizar pesquisas novas e expandir o conhecimento em várias áreas. Mais de um cientista pode trabalhar ao mesmo tempo neste local	2	6	3 dias

3 •••	O laboratório tem salas e equipamento para suportar vários cientistas e potencialmente grandes cientistas. Seus recursos podem produzir trabalhos originais e de grande influência	3	9	1 semana
4 ••••	O laboratório tem equipamentos únicos para suportar uma figura significativa da área científica. Trabalhos verdadeiramente originais podem ser produzidos neste departamento. Este laboratório pode publicar regularmente teses científicas	4	12	1 semana
5 •••••	Este laboratório pode competir com grandes laboratórios de pesquisa. Tudo que um laboratório precisa, ele tem. Ele pode produzir patentes o suficiente para ter seu mérito reconhecido mundialmente, mas isso não quer dizer que ele divulgue isso para o mundo mortal	5	15	2 semanas
6 ••••••	Este laboratório é uma referência para seu campo de estudo. Boatos de seu trabalho correm pelos grandes círculos de seu campo de estudo.	6	18	1 mês

Mecânica de Jogo: Este Add-on pode ser utilizado para agilizar e simplificar a produção de pesquisas, materiais e experiências. Ele pode ser usado para aprender e ensinar habilidades. Ele pode ser utilizado para desenvolver uma Habilidade específica. Ou então para arrecadar Aliados ou Contatos devido às pesquisas desenvolvidas aqui.

O proprietário pode adicionar o nível do Laboratório em suas características como bônus quando estiver realizando alguma pesquisa ou desenvolvendo uma nova tecnologia.

Lago.

Seu refúgio possui um lago, natural ou artificial, que pode ser utilizado para diversos propósitos. Os níveis acima de 2 deste Add-on é exclusivo para os *Warrens Nosferatu*, pois envolvem sistemas hídricos complexos.

Pré-requisitos: Um curso de água próximo ou Add-on Sistema Hídrico em 5.

Habilidades chaves: Ciência: Engenharia (qualquer)

Influências chaves: Burocracia

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Um pequeno lago, mais parecido com uma lagoa, com cerca de meio acre de tamanho.	1	5	1 semana

2 ••	Um pequeno lago com pequenos peixes, com cerca de um acre de tamanho.	2	10	1 semana
------	---	---	----	----------

Oficina Mecânica.

Este local é onde as coisas quebradas são consertadas. É um local apropriado com um set completo de ferramentas e utensílios necessários para executar tal função.

Habilidades chaves: Reparos

Influências chaves: Burocracia ou Indústria

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Uma oficina humilde, com um pequeno set de ferramentas, você pode trocar uma fechadura ou pregar algumas tábuas aqui	1	5	1 semana
2 ••	Um conjunto respeitável de ferramenta, assim como uma mesa apropriada, você pode consertar equipamentos e/ou <i>Add-ons</i> de até nível 2	2	8	1 semana
3 •••	Algumas ferramentas incomuns está presente no local, como serra tico-tico entre outras, pode consertar equipamentos de até nível 3	4	12	1 semana
4 ••••	Uma grande gama de ferramentas, algumas restrita a construção civil, pode se encontrar bombas de ar, britadeira, torqueadeira, tudo a disposição, pode se reparar equipamentos de até nível 4	8	16	1 semana
5 •••••	Tudo que precisa numa oficina tem ali, um escavadeira está estacionada no canto, cabos e vigas de aço no teto permite o transporte fácil de equipamento pesado, pode consertar equipamentos de até nível 5	12	20	2 semanas
6 ••••••	Você tem ferramentas modificadas para cada equipamento em seu refúgio. Pode arrumar qualquer coisa de nível 6 ou inferior	18	24	3 semanas

Mecânica de Jogo: Adicione o nível deste *Add-on* como característica de bônus para o Proprietário quando este estiver utilizando os recursos da Oficina para consertar ou modificar algum equipamento.

Porta/Passagem Secretas.

Estas portas ou passagens secretas somente podem ser abertas por alguém que a conheça previamente.

Habilidades chaves: Enigmas

Influências chaves: Indústria

Ação: Vigilância

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Você tem uma estante de livros na frente da porta ou passagem secreta, se olhar bem, ainda pode ver a luz em volta da estante, ou então sentir uma brisa da parede a volta	1	2	1 semana
2 ••	A porta se camufla perfeitamente com a parede. O dispositivo que permite abrir esta passagem é difícil de se encontrar	2	4	1 semana
3 •••	As portas são vedadas contra passagem de ar e luz, e além disso pode haver um dispositivo falso	3	6	2 semanas
4 ••••	Leitores de retina e de impressão digital podem esconder portas secretas, tudo isso combinado com vários dispositivos de abertura verdadeiros e vários outros falsos	4	8	3 semanas
5 •••••	Portas e passagens secretas agora foram projetadas para enganar até aparelhos ultra-sônicos, que iriam detectar a passagem como sendo uma parede sólida qualquer. Dispositivos podem possuir sofisticados sistemas de troca de códigos automáticos e os dispositivos de abertura falsos podem esconder armadilhas letais	5	12	5 semanas
6 ••••••	As portas possuem técnicas avançadas que identificam todos os membros autorizados a passar por elas, sistemas como identificação biométricas podem ser usados	6	16	2 meses

Mecânica de Jogo: Se alguém falhar no teste de ataque ao Refúgio, faça imediatamente um segundo teste, se novamente falhar a pessoa se perde, pois fica preso entre algumas portas secretas sem encontrar o dispositivo de abertura. Após falhar e ficar perdido, será necessário realizar 2 outros testes estáticos para cada nível neste *Add-on* para poder encontrar o dispositivo de abertura da porta novamente.

Vigilância: Cada nível aumenta aumenta em um a dificuldade em passar despercebido ao invadir o Refúgio.

Rede de Computadores.

Este *Add-on* define como é estruturada a rede de computadores do seu Refúgio, podendo ser utilizado para sistema de vigilância e segurança, controle de portas, iluminação e encriptação de dados.

Habilidades chaves: Computação

Influências chaves: Burocracia, Indústria, Polícia, ou Universidade

Ação: Defesa (+2 no nível 4 ou superior) e Vigilância

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Computadores independentes	1	1	1 semana
2 ••	Uma rede local com um pequeno servidor e acesso a internet banda larga	2	3	1 semana
3 •••	Uma rede real com servidores dedicados, IP privado/públicos. O nível de segurança é o padrão industrial se equiparando a grandes empresas.	4	5	2 semanas
4 ••••	Um cluster completo de servidores, intranet completamente criptografada, sistema de wireless com criptografia superior ao padrão do governo, sistema de ativação por voz, nível de segurança semelhante às agências de inteligência.	10	15	3 semanas
5 •••••	Sistema básico de Inteligência Artificial. A segurança de seu sistema é o que todo governo gostaria de ter. Este sistema pode controlar quase que sozinho todos os aspectos de seu Refúgio.	15	20	1 mês
6 ••••••	Sistema intermediário de Inteligência Artificial. Vários aspectos do Refúgio são controlados completamente pelos computadores. Seus computadores estão conectados a um sistema de identificação biométrica para controle de acesso de pessoas não autorizadas ao Refúgio.	25	30	2 meses

Mecânica de Jogo: Cada nível neste *Add-On* aumenta uma característica de bônus ao Proprietário do Refúgio em ações que envolvam computador quando utilizando as instalações de seu Refúgio.

Vigilância: Cada nível aumenta aumenta em um a dificuldade em passar despercebido ao invadir o Refúgio.

Defesa: A partir do Nível 4, adicione +2 de Dano nas Armas Remotas e Armadilhas instaladas no Refúgio.

Segurança Eletrônica.

A arte de ver sem visto. Este *Add-on* é muito mais que isto, ele define a capacidade de detectar e identificar qualquer coisa que esteja nas proximidades do Refúgio e ter um computador esperto o suficiente para identificar se se trata de uma ameaça ou não.

Pré-requisitos: Recursos (do Proprietário) em nível 3 e o *Add-on Rede de Computadores* na metade do nível deste ou superior.

Habilidades chaves: Segurança

Influências chaves: Burocracia, Indústria, Polícia, ou Submundo.

Ação: Vigilância

Nível	Descrição	Hab.	Infl.	Tempo
1 •	Conjunto de câmeras preto e branco analógicas	1	2	1 semana
2 ••	Câmeras infra-vermelhas/noturnas e sensores de movimento, ambos instalados em locais escondidos	3	4	1 semana
3 •••	Uma pequena rede de lasers e microfones instalados em paredes estratégias que detectam e analisam o som por tipo (humanóides caminhando, pequenos animais quadrúpedes caminhando)	6	6	2 semanas
4 ••••	Rede de lasers para análise de dimensão e placas de pressão para análise de peso	10	10	3 semanas
5 •••••	Computador que analisa as informações acima e identifica possíveis ameaças	15	15	1 mês
6 ••••••	Computador ligado a rede de computadores interna que analisa os dados e define o tipo de ameaça ou reconhece a pessoa autorizada de acordo com as informações armazenadas em seus banco de dados	20	25	2 meses

Mecânica de Jogo: Cada nível aumenta aumenta em um a dificuldade em passar despercebido ao invadir o Refúgio.