

Pernambuco Imortal “The Land of chaos”

House Rules 2.0

Considerações:

As observações, limitações e os esclarecimentos aqui contidos se baseiam no enfoque ao Live Action e menor abuso de poder. Também se baseiam na premissa de que todos os nossos jogadores são maduros suficientes para entender, aceitar e não abusar.

Este documento esta sujeito a modificações sem aviso prévio. Qualquer modificação que seja feita e não seja devidamente comunicada (Listas, Site, aviso juntamente com texto impresso em dia de jogo) deve ser contestada pelos jogadores.

Sobre nossa Regra de Ouro - O Estado-Maior do evento reconhecem que podem surgir circunstâncias que exigem uma reavaliação ou re-interpretação do Regimento Interno com base em uma série de situações atenuantes. Portanto reservamo-nos o direito de, na ocasião em que exigiu, tomar liberdades para preservar o espírito do evento. Regras da Casa apresentadas são, no entanto, a norma geral que será aplicada em todas as outras circunstâncias normais. Pense nisso como "nós somos pessoas justas, mas as coisas acontecem," Regra de Ouro.

Jogo virtual – Encorajamos o jogo durante a semana e interação por e-mail e listas e outras houses, mas por favor certifiquem-se de sempre enviar suas interações para diretoria-peimortal@googlegroups.com e caso alguma informação de maior importância seja adquirida comuniquem-nos diretamente para que possamos dar maior atenção e ninguém seja prejudicado.

Fichas – As fichas serão entregues no inicio de cada sessão e deverão ser devolvidas aos narradores ao final do jogo, as fichas de todos os jogadores devem estar registradas no puppet prince.

Viagens & Visitantes – Qualquer ida de seu personagem a outra crônica, ou a chegada de personagens de outra crônica devem ser comunicadas previamente juntamente com M.O. para diretoria-peimortal@googlegroups.com . Falha nesta comunicação resulta na não aprovação de sua saída/chegada.

Habilidades

Especialização: Especialização em uma habilidade pode ser comprada quando se possuir o nível 4 da mesma habilidade. Custo de compra 1XP.

Visitantes: qualquer visitante que tenha menos de 4 níveis em uma habilidade e possua especialização, será considerado que o mesmo tenha um nível a mais na habilidade. EX.: Armas de Fogo 3, especialização em Pistolas se torna Armas de Fogo 4.

Habilidades:

Prontidão – Um nível desta habilidade pode ser cortado para cancelar um re-teste de surpresa.

Rending - A Vampire with claws can try to cause his opponent to lose more blood than usual by raking him in blood bearing areas of his body. Vampires' veins are no longer used to transfer blood; a mysterious act of osmosis instead seems to be prevalent. However there are areas of the vampire body where quantities of blood gather, such as the heart or the neck (where blood travels to the brain). Simply opening these areas is not enough to produce this special maneuver's effect, so **the Gangrel have developed a method of ripping the flesh away in huge chunks, using a hook action with their claws.** This tears the vampire open, spewing blood in such a gout that the victim cannot immediately stop its loss. The Gangrel using this ability must first succeed in a physical attack with their claws, after such attack they then engage in a static physical challenge versus 8 traits, with Rending being the ONLY retest. If successful, the victim loses blood equal to the damage dealt before applying any fortitude to soak, however armor will completely negate this effect.

Para utilizar rending o gangrel deverá estar em sua forma humana, uma vez que um cachorro não consegue ter a destreza suficiente para executar uma manobra de gancho.

Consciência – O uso desta habilidade lhe permite sentir algo estranho ou errado no local, como quando sendo observado por presenças sobrenaturais. Também pode ser usado para detectar uso de poderes em você, refletindo em uma sensação de incomodo e desconforto. **Nota:** Esta habilidade não lhe diz o que está sendo usado nem por quem. Mas lhe indica que algo sobrenatural está em ação, ou na região ao seu redor entenda-se 3 metros ou 3 passos (Caso 1) ou contra você (Caso 2).

Luta as cegas – Lhe permite cortar um nível para negar um re-teste do defensor devido a escuridão/cegueira. Não nega a penalidade de traços por lutar em escuridão total.

Cosmologia – Representa conhecimento e entendimento da Umbra Rasa, Média e Profunda, Penumbra, Plano Astral, suas interações e habitantes.

Demolição – Esta habilidade lhe permite apenas desarmar bombas e explosivos ou lhe confere conhecimento para plantá-los em partes estratégicas de um prédio para que se possa aproveitar ao

máximo seu poder explosivo, mas *não* lhe permite construí-los.

Saque-rápido – Um nível desta habilidade pode ser cortada para cancelar a surpresa de combate e iniciar seu turno armado. Sua arma deve estar ao alcance de sua mão, não oculta, livre de cobertura e travas, armas de fogo também devem estar carregadas e não precisar de mira(sniper).

Intimidação – Deve ser usada como ré-teste defensivo contra Dominação.

Linguística – Não inclui a língua nativa do personagem e todos os idiomas devem estar descritos em sua ficha.

Linguística x1	1 Idioma
Linguística x2	2 Idiomas
Linguística x3	4 Idiomas
Linguística x4	8 Idiomas
Linguística x5	16 Idiomas

Meditação – Lhe permite 1 teste por nível para recuperar 1 ponto de força de vontade durante a semana. Recupera-se a Força de Vontade extra apenas vencendo os testes. Seu uso durante o jogo implica na sua retirada para meditar e recuperar 1(Um) ponto de força de vontade (20 Minutos tempo OOC), sendo necessário um teste mental estático dificuldade 10 + (Força de Vontade total - Força de Vontade atual), podendo-se recuperar por seção de jogo um máximo de pontos iguais a seu nível nesta habilidade. *EX.: Zé possui FV 6 e gastou 2 temporariamente. Ele possui Meditação x2, então pode se ausentar 40 minutos do jogo e fazer 2 testes mentais com dificuldade 12 para recuperar estes pontos.*

Performance e Ofícios – Qualquer arte criada com nível 3 ou mais irá encantar um Toreador.

Para criações artísticas a situação/detalhamento da obra determinará a dificuldade e o resultado é dado como:

- Vitória: Trabalho é feito no nível determinado.
- Empate: Trabalho é feito 1 nível abaixo.
- Derrota: Trabalho é feito 3 níveis abaixo.

O trabalho nunca terá nível resultante abaixo de 0(zero).

Atributos

Quantidade de traços: Assim como no novo Laws queremos diminuir a necessidade de tantas gerações baixas num cenário moderno, onde o sangue fraco deveria ser cada vez mais presente. Desta forma as gerações de 13º a 8º todas poderão ter até 13 traços em atributos.

Aposta: É necessário apostar um traço correspondente à ação que irá ser testada. *EX.: Zé vai atacar João utilizando uma espada e João irá se esquivar. Zé precisa apostar um traço relativo à força e João precisa apostar um traço relativo a destreza. Caso João fique sem traços*

relativos à destreza durante o combate ele não poderá mais tentar se esquivar.

Testes Sociais: Testes sociais não podem ser usados para forçar ninguém a fazer o que não quer. Um teste de sedução pode fazer uma pessoa que está neutra para com você ficar interessada pela sua pessoa. Um teste de Intimidação pode ser usado para assustar pessoas que não estão confiantes, ou fazê-las considerar a opção de fugir durante o combate caso elas não estejam em posição favorável. Mas mudanças drásticas no comportamento só podem ser feitas com as respectivas disciplinas.

Ações específicas: Caso você queira tentar alguma ação específica com seu personagem, deverá apostar um traço relativo aquele tipo de ação. *Ex.: Caso você queira fazer uma acrobacia poderia apostar a característica Flexível, mas a mesma característica não seria uma opção para abrir uma fechadura, enquanto Destro seria.*

Antecedentes

Fama: Sua fama no mundo mortal determina o alcance sem restrição de seus Contatos, Influências e Recursos.

Nível	Alcance da ação de suas influências
0	Ações levam 24 horas para funcionar
1	Ações funcionam na mesma noite após poucas horas
2	Ações podem afetar cidades vizinhas
3	Ações podem afetar o estado inteiro
4	Ações podem afetar toda a região Nordeste
5	Ações podem afetar todo o Brasil

Aliados: Representa seus aliados mortais que apoiam e o ajudam. Esses mortais podem ser família, amigos, ou até mesmo uma corporação legal ou organização criminosa. Aliados podem representar amigos que trabalham no necrotério, pessoas que escrevem para um Blog de destaque, ou circulam na alta sociedade de celebridades locais. Com os Aliados, você pode fazer algumas chamadas, cortar alguns negócios, e obter assistência confiável em uma ampla gama de atividades. Lembre-se de que os Aliados são mortais, e não estão conscientes do mundo sobrenatural dos vampiros. Eles realmente acreditam que você é um amigo, e eles podem pedir-lhe um favor no futuro. Se os seus aliados pedirem um favor em troca, e você for incapaz de ajudá-los, você pode perder pontos deste antecedente até você puder convence-lo de o ajudar novamente.

Sistema: Para cada ponto de Aliados que você compra, você deve definir um grupo de pessoas com quem seu personagem está aliado. Por exemplo, um personagem com três pontos de aliados pode optar por definir os Aliados como Trabalhadores de mortuárias, uma gangue local chamada Vatos, e uma banda de rock independente local conhecida como os jarros de ferro. Quando você precisar “pedir” favores, você deve dizer ao Narrador qual grupo (ou grupos) que seu personagem está entrando em contato, e explicar como esse grupo seria capaz de ajudar o seu personagem com o problema específico.

Estes podem executar tarefas razoáveis, e podem ser mais capazes, se a tarefa é algo adequado para a sua profissão. Por exemplo, os Aliados no necrotério local poderiam fazer algo mundano, como assistir a um edifício. Eles seriam muito bons em algo, de acordo com a sua profissão,

como a eliminação de um corpo. No entanto, seria fora de sua área de atuação roubar a loja de bebidas local. O segundo Aliado do personagem, a gangue local, seria mais apropriado para essa tarefa.

Se a situação exige fichas de personagens para os seus aliados, o Narrador gera até três NPCs, um de nível três e dois no nível um. Todos esses NPCs são mortais, e ninguém tem quaisquer poderes sobrenaturais. Note que os Aliados são capazes de lutar, mas eles não são projetados para ser o exército pessoal de um personagem. Se os Aliados de um personagem são mortos, o personagem perde o acesso ao antecedente Aliados para os próximos dois jogos ou um mês (o que for maior). Você pode usar este antecedente uma vez para cada ponto de Aliados que o personagem tiver, por jogo.

Rebanho: Cada nível neste antecedente confere um ponto de sangue adicional no início de cada jogo.

Contatos: Você estabeleceu estreitas relações pessoais com pessoas de toda a cidade. Quando você começa a fazer chamadas telefônicas, pedindo por fofocas ou dicas, a quantidade de informação que você pode desenterrar é impressionante. Você sabe a quem subornar, manipular ou coagir ao oferecer informações e a lista de favoritos no seu celular parece um quem é quem das pessoas mais importantes da cidade.

Seus Contatos ajudam você a manter uma orelha em pé para rumores e coletar informações. Quando você chama seus Contatos, o personagem faz um telefonema, poucas chamadas, xeca seus delatores e escuta os fofoqueiros locais. O personagem recebe muito rapidamente os rumores e informações adequadas à rede que está estabelecida com este antecedente.

Sistema: Para cada ponto de contatos que você compra, você deve definir uma pessoa com quem sua personagem tem uma estreita relação. Este indivíduo é considerado muito bem servido em seu campo ou área de conhecimento, ele sabe muito, e continua a ser ativamente ciente dos acontecimentos atuais dentro de sua esfera de influência. Por exemplo, um personagem com três pontos de contatos pode optar por definir os indivíduos como Betânia, a socialite rica; Carlos, o chefe da Contabilidade em um conglomerado financeiro local e Jane Anne, o proprietário de uma das mais populares casas noturnas da cidade. Quando o jogador liga para esses contatos, ele deve dizer ao Narrador qual indivíduo (ou indivíduos), ele está em contato e explicar como o indivíduo pode saber informações de utilidade para o personagem na situação específica.

Quando você usa seus contatos, você pode perguntar ao Narrador por informações sobre uma conspiração em curso, ou você pode pedir informações sobre uma transação de influência que ocorreu na cidade no mês passado. Se usado para investigar tramas, esse contato proporcionará a informação de que o Narrador considere apropriado. Se os contatos são usados para investigar influências, o personagem ganhará uma descrição completa do resultado de influência, e informações que pode ser usadas para descobrir quem controla essa influência (se alguém). Você pode usar este antecedente uma vez para cada ponto de contatos que o personagem tem, por sessão.

Refúgio

Cada vampiro deve ter um lugar seguro, que ele pode retirar-se durante o dia, geralmente descrito como um paraíso. O refúgio pode ser em qualquer lugar que seu personagem pode sobreviver razoavelmente, uma suíte de um hotel caro, uma mansão, um parque de caravanas, um túnel escondido no sistema de esgotos, etc

Sistema: Cada vez que você compra um ponto em Refugio você pode escolher uma das seguintes vantagens:

***Guardas:** Guardiões patrulham regularmente o seu Refugio. Qualquer um que tente se infiltrar em seu Refugio deve enfrentar um carniçal de nível 5 que guarda seu refugio (você pode optar

por fazer cinco carniçais de nível 1 , ou um nível 5 ou qualquer outra combinação). Seus guardas só trabalham em seu Refugio e não pode viajar com você. Se você quer subordinados que podem deixar o seu refúgio, compre o antecedente lacaios.

*Biblioteca: Antes de fazer uma pesquisa ou teste de Lore, você pode gastar uma hora olhando as coisas em sua biblioteca e receber um bônus de +3 no seu teste.

*Local: Seu refugio está localizado em um bairro de prestígio. Quem quiser usar ações de inatividade a afetar negativamente você, deve gastar o dobro de ações de inatividade, enquanto você permanecer regularmente em seu refugio. Além disso, recebe uma série de benefícios da história (polícia responder rapidamente quando você chama, suas estradas são eliminadas em primeiro lugar quando o tempo está ruim, etc).

*Luxo: Você já encheu seu Refugio com coisas confortáveis e caras, como televisores, cadeiras automáticas, computadores ou obras de arte. Você recebe um bônus de +3 para testes Sociais contra mortais quando eles estão em seu Refugio.

*Segurança: Qualquer desafios feitos para invadir seu Refugio ou para contornar a detecção sofrem uma penalidade de -3. Além disso, você sempre vai receber pelo menos um alerta quando alguém tentar invadir seu Refugio (não importa se o atacante teve sucesso ou não).

*Tamanho: Seu Refugio é enorme, com dezenas de quartos. Você pode abrigar confortavelmente até 10 personagens adicionais.

*Funcionários: Seu Refugio inclui vários serviços que vem conforme as suas necessidades você e de seus convidados. Eles normalmente não lutam, mas se forçados a entrar em combate, tratá-los como um carniçal de nível 1 sem especialidades aplicáveis ao combate.

*Oculto: Seu refugio contém um número de feitiços de proteções simples para impedir a entrada de visitantes indesejados.

Você pode ter runas esculpidas nas janelas ou uma linha de sal na porta. Independentemente dos métodos usadas, **NPCs** sobrenaturais básicos não podem entrar em seu refúgio sem ser convidado. Isto não tem efeito sobre os personagens dos jogadores ou NPCs com fichas de personagens completas. Você não pode comprar este bônus, a menos que você tenha a habilidade Ocultismo.

Lacaios:

Se vocer for jogar com um de seus lacaios devesa estar com a ficha dele. Lacaios ou qualquer NPC sem ficha serão assumidos como carniçais 7-5-3 armado com um canivete, sentado em seu carro. Lacaios, Aliados, e qualquer NPCs adicionais que venham a participar do jogo com seu PC precisam ser observados no momento do check-in com um ST ou será anulado. Todos os Lacaios do jogo devem ser representados pelo jogador designado e aprovado... Ou eles são assumidos como em outros lugares.

Qualquer uso de Lacaios NPC, fantasmas ou vários outros "capangas", como espíritos, criaturas infernais, etc... Deve ter a presença de um ST. Lacaios ganham de 1 a 2 xp por mês.

Alimentação

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

Sistema:

1. Sucesso: ganha 3 pontos de sangue
2. Empate: ganha 1 ponto de sangue
3. Falha: Você não encontrou nenhuma vitima em potencial para seu ataque.

Criação de personagens

Para a criação de um novo personagem deverá ser preenchida ficha com pontuação inicial, explícita no Laws of the Night e entregue um histórico. Caso haja uma preferência de linhagem/senhor a mesma deverá ser explicitada. De acordo com a análise de seu histórico sua geração desejada será aprovada ou não. Caso não aprovação de sua geração desejada, você terá um jogador ou um NPC menor como Senhor e geração entre 11-13 dependendo da situação. A análise de seu Histórico pode lhe conferir um máximo de 30 pontos adicionais em ficha inicial para serem gastos conforme as restrições do By Laws, nenhuma habilidade ou disciplina avançada pode ser adquirida ou conhecimentos restritos.

Para utilização de um NPC do cenário ou de um personagem que virou NPC, o mesmo deverá ser solicitado e caso se julgue viável, proveitoso e interessante será feita uma proposta ao OWbN Council para aprovação da transferência do status de NPC para PC. Caso esta votação não seja favorável resulta em morte imediata do NPC então tenham em mente que esta não será uma pratica comum.

Vantagens e Desvantagens

Todas necessitam de aprovação. Enquanto algumas nunca serão negadas, apenas questionadas sobre o possível reflexo dela em seu personagem, outras como Futuro Negro, Caçado, Noção do Perigo e afins precisarão de uma boa explicação tanto normal quanto em histórico. Sob Hipótese alguma um personagem poderá ter mais que 7 pontos em Qualidades, seja na criação ou depois disso. O limite de 7 pontos nunca poderá ser ultrapassado.

Combate

Armadura: Apenas um tipo de armadura/proteção pode ser usado por vez.

Apostas:

- 1) Para ações gerais será necessário apostar um traço referente ao atributo relacionado. Caso você não possua mais nenhum traço relacionado, não poderá realizar o teste.
- 2) Para ações específicas como mira, acrobacias e afins, será necessário um traço relacionado com a sua ação.

Escurecimento: Em escurecimento total ou cegueira um re-teste de “Cegueira” pode ser pedido contra o defensor. **Nota:** Este é um único re-teste negativo que o defensor cede uma vez por turno para todos seus atacantes e não um re-teste que cada atacante ganha.

Movimento em Combate: Qualquer um pode se mover 3 passos e atacar durante o combate. Qualquer um que se mover mais de 1 passo está sujeito a uma penalidade de 1 traço naquele turno. Qualquer um que não ataque pode se mover 6 passos desde que faça uma manobra brusca. A 12 passos de seu inimigo mais próximo fuga justa pode ser declarada. **Nota:** Estes limites são descritos um turno normal sem uso de Rapidez, o uso de rapidez aumenta suas ações no turno então lhe conferem também movimento extra para cada ação.

Ordem de Combate no Turno:

1. Ações: Alacrity, Mental, Social, Ações normais, Swiftiness, Legerity, Elder Celerity, Ambidestria.
2. Testes: 1. Aposta e declaração de traços
 2. Teste
 3. Reteste de Habilidade
 4. Reteste de situação (cegueira, surpresa etc)
 5. Reteste de Disciplina
 6. Retestes de Força de Vontade
 7. Retestes Sobrenaturais (sorte, rituais etc)
 8. Resultado final dos testes e momento de merda dos traços apostados.

Dano:

1. Nenhum dano em combate ultrapassará o Torpor. Uma vez Torpor e fora de combate, será necessário mais um golpe para a destruição final. Em caso de fontes de dano contínuo (chamas, ácido etc) contam-se os turnos de exposição.

Sangue:

1. O Vampiro que fique sem sangue numa luta não cairá em torpor mas estará praticamente em um frenesi, um teste de frenesi deverá ser feito com dificuldade 5 ao menos dos estímulos.

Disciplinas

Poderes que mudam sua forma:

mudanças de forma não se acumulam para fins de acúmulo de traços. Você só pode obter os benefícios de uma forma por vez, para as seguintes formas:

- Skin of the adder (Serpentis)
- Form of the Cobra (Serpentis)
- Typhonic Beast (Serpentis Combo)
- Black metamorphosis (Obtenebration)
- Shadow body (Obtenebration)
- Armor of Darkness/Armory of the Abyss (Obtenebration Combos)
- Drinking the Blood of Ahriman (Abyssal Mysticism)
- Horrid Form (Vicissitude)
- Blood Form (Vicissitude)
- Mist Form (Protean)
- Beast Form (Protean)

Demonic Form (Infernal Gift)
Ghost Body (Assamite Sorcery: Hunter's Winds)
Armor of Caine's Fury (Valeren)
Elemental Shape (Thaumaturgy: Elemental Mastery)

Força de Vontade, sangue, e Perdas Traço

Sangue, Força de Vontade e perda de Traços precisam ser controladas com precisão. Não há tal coisa como traços livres - se um poder requer o gasto de um traço a ser usado (Awe telepatia, etc) você perdeu essa característica. Não há tal coisa como mágica livre - se alguma coisa custa do sangue (como todos os taumaturgia e feitiçaria fazer) e / ou de uma Força de Vontade (Koldunismo) você perdeu essas características. Você é obrigado a manter o controle de sua perda de forma ética. Se você precisa executar uma ação que iria repor o sangue ou a força de vontade, por favor consulte um ST.

Disciplinas Específicas

Animalismo: Usos que necessitam de aposta de traços utilizam Características Sociais de Carisma.

- *Acalmar a Besta(3):* Previne o uso de pontos de Força de Vontade Temporários apenas mas não permanentes. Pode ser utilizado também na tentativa de remover alguém do frenesi.
- *Dominar o Espírito(4):* A localização de seu corpo deve estar dentro dos limites da crônica. Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo real está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST a execução da cena.
- *Expulsando a Besta (5):* Sua Besta sempre retornará para você no pôr do sol seguinte.

Auspícios: Usos que necessitam de aposta de traços utilizam Características Mentais de Percepção.

- Auspícios vs Ofuscação vs Quimerismo: O sistema de bônus de 1-5 Traços Mentais será usado para perfurar e defender esses poderes em relação aos seus níveis de 1-5 da disciplina que você possui.
- Projeção psíquica: Você não pode usar disciplinas que necessitam de sangue enquanto na projeção Psíquica. Você deve ter um cartão assinado pelo ST do jogo, com as informações sobre onde seu corpo está e o que está sendo feito com ele, ou será deixado ao critério do ST à execução da cena.

Rapidez: Agilidade e Velocidade podem ser usadas com armas de fogo de alcance desde que se aposte um traço de Destreza se quiser usar Bomba ou Ganhar Empates.

Quimerismo

- Auspícios vs Ofuscação vs Quimerismo: O sistema de bônus de 1-5 Traços Mentais será usado para perfurar e defender esses poderes em relação aos seus níveis de 1-5 da disciplina que você possui.
- Cruel Realidade: Todos os usos deste poder requer um a presença de um ST. Todas as tentativas

"para desacreditar" depois de qualquer utilização bem sucedida de Quimerismo "deve ter uma explicação razoável e óbvia a respeito de porque há uma razão potencial para a descrença". Você não pode simplesmente... "desacreditar".

Fortitude

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

Melpominee

● Todos os usos deste poder tem de ser feita de forma natural o uso de megafones não mudara em nada a área afetada.

Tenebrosidade

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

Ofuscação: Usos que necessitam de aposta de traços utilizam Características Mentais de Raciocínio.

- Auspícios vs Ofuscação vs Quimerismo: O sistema de bônus de 1-5 Traços Mentais será usado para perfurar e defender esses poderes em relação aos seus níveis de 1-5 da disciplina que você possui.

Presença: Usos que necessitam de aposta de traços utilizam Características Sociais de Aparência quando relacionado a fascínio ou Carisma quando relacionado a controle dependente da visão do ST da cena. Como padrão segue: Nível 2 e 4 utiliza Manipulação; Nível 3 Aparência.

- *Fascínio(1)*: Um re-teste por este poder não pode ser cancelado. Pode apenas ser usado em pessoas que estão em sua presença. Não é um re-teste válido contra *Soul Steal*, mas pode ser usado como um re-teste defensivo contra o mesmo. Não se pode usar este poder para atrair atenção de outros.
- *Convocação(4)*: A Convocação só funciona dentro da crônica a qual você se encontra e é quebrada ao amanhecer. Caso a convocação seja para uma armadilha ou com intenções prejudiciais, o alvo terá a opção de responder ou não e terá consciência de estar indo para uma situação de perigo e assim poderá ir preparado para tal.
- *Masjestade(5)*: Limitado a linha de Interação. Se você pode interagir com o personagem, você está sob os efeitos da Majestade. Este poder não se traduz através de meios eletrônicos de comunicação, como um telefonema.

Metamorfose:

- *Shape of the Beast(4)*: Você pode causar entre 1-2 nível extra de dano em sua "forma de combate" ganha de 5 para serem distribuídos entre físicos e mentais.

Serpentis:

- *Olho da serpente*: Este poder imediatamente quebra quando a vida da vítima é colocada em

uma situação perigosa, ou é atacada.

Tanatose

- *Atrofia*: Se a cabeça for atrofiada a pessoa poderá apenas utilizar suas disciplinas físicas. Aegis pode ser gasto para restaurar um membro perdido.

Vicissitude: Modificações com este poder devem ser compradas como Vantagens ou desaparecerão a cada amanhecer.

Horrid Form(4): Nenhum gesto delicado pode ser utilizado nesta forma (impede o uso de qualquer Magia do Sangue também).

Blood Form(5): Não se pode utilizar disciplinas físicas ou traços relacionados a Força nesta forma. Dano recebido nesta forma é subtraído de seus Pontos de Sangue. O volume desta forma é determinado pela sua quantidade de pontos de sangue no momento da transformação. Qualquer um que beba sua última gota de sangue durante esta forma terá diablerizado você.

Blood Magic

Taumaturgia: Usos de Taumaturgia que necessitam de aposta de traços utilizam Características Mentais de Inteligência ou Raciocínio.

Creo Ignem – Firewall: Você pode criar apenas uma barreira de fogo por vez.

Elemental Mastery – Animate de Unmoving: Objetos animados com este poder tem traços físicos iguais aos pontos temporários de Força de Vontade do Taumaturgo e causam 1 nível de dano, natureza do dano determinada pelo ST.

Spiritual Manipulation: Para criação de fetiches permanentes, o conjurador deve selar o espírito no objeto com parte de sua própria essência, gastando 1 ponto de Força de Vontade permanente para tanto. Do contrário, o item deixará de ser encantado após 1 semana.

Focused Mind – Dual Thought: Permite uma ação mental extra por turno, mas para poderes taumátúrgicos que utilizam apenas uma ação simples ao invés de um turno inteiro para serem usados. EX.: Engolfar funcionaria, já Caldeirão de Sangue não.

Path of Transmutation – Gaol: Para prender um alvo o Taumaturgo faz um Teste Mental contra os Físico de seu alvo. Nenhum tipo de poder pode ser utilizado por quem está dentro da barreira para afetar quem está fora, ou por alguém que está fora para afetar quem está dentro.

Trilha do Sangue, Potência do Sangue: Você não ganha automaticamente o sangue para a geração que você tem agora alcançado. Você só tem capacidade para armazenar tanto sangue.

Poder de Netuno Sangue em Água: Máximo de 3 traços. Isto não é Caldeirão de sangue.

Dom de Morpheus, Enchanted Slumber: Se o corpo adormecido levar dano, ele desperta.

Vingança do Pai: Você deve recitar as passagens do Livro de Nod, quando esta disciplina é usada.

Ritual: Básico: Foco da Infusão de Vitae: Isto requer um cartão de ponto, obtido no início da seção. Máximo igual o seu nível de ocultismo. Você não pode ativar isto para dar-lhe mais do que o máximo de que sua geração permite por turno.

Ritual: Intermediário: Pedra da forma verdadeira: Este poder só pode ser usado por quem fez o ritual.

Ritual: Intermediário: Pavis of Foul Presence: Este Ritual não funciona contra Fascínio, nem olhar Aterrorizante bem como os poderes de nível avançado ou superior.

Ritual: Básico: Engaging the Vessel of Transference: É necessário Ocultismo 4 ou Lore Tremere 3 para identificar a sensação de quando o objeto encantado por este ritual é ativado.

Ritual: Intermediário: Scry: Este Ritual não funciona contra aqueles que possuem níveis Elder de Ofuscação ou Arcano 4 ou maior.

Ritual: Avançado: Seeing with the Sky's Eyes: Não funciona em Mortais mortos ou Wraiths.

Ritual: Intermediário: Pele de papel: Isso dura à cena ou o combate apenas. Você deve possuir o nome verdadeiro da vítima. Este ritual requer um ST para ser executado.

Assamita Sorcery / Dur-An-Ki

Pebble da Montanha: Isso só será permitido ser usado por Assamitas.

Blood Tempering: Gasta 1 ponto de Força de Vontade permanente, para reforçar armas ou armaduras com seu sangue.

Feitiçaria Koldun

Caminho do Espírito: Usamos as regras opcionais do pack de Koldunismo.

Necromancia

Usos que necessitam de aposta de traços utilizam Características Sociais de Manipulação.

Linha dos Ossos – Soul Stealing (4): Caso o corpo de alguém que teve sua alma removida seja ferido a alma retorna ao corpo. **Nota:** Retorna no final do turno em que recebeu o ferimento e poderá agir apenas no turno seguinte.

Feitiçaria Setita / Akhu

Os Rituais seguintes não são permitidos: **Cippus Warding.**

Caminho da Du'at: Consignação para Du'at: Se o corpo sofre dano, o alvo desperta.

Experiência

XP será dado mensalmente de 1 -8 seguindo os seguintes critérios:

1 Ponto por interpretação

1 Ponto por envolvimento e desenvolvimento de plots

1 Pontos por interações durante a semana em listas

1-5 Pontos pelo pagamento da mensalidade que será de R\$ 5,00.

*Caso você pague, R\$ 5,00 reais receber é 5xp fora os outros 3 pontos listados acima, caso não pague não recebera esse Xp adicional.

Esse dinheiro será guardado para ajudar em nossos lives e para comprar tinta de impressora e papel para impressão das fichas.

Diablerie

Um dos maiores pecados que um vampiro pode cometer é o de realizar o ato sujo e hediondo conhecido como diablerie, também conhecido como amaranto. Esta prática requer um vampiro beber de outro, drenando toda essência da vítima, isso torna o diablerista com o sangue mais potente. Este ato aterroriza os anciões, que temem o tempo que um jovem vampiro, de sangue ralo vai tentar roubar o seu poder, consumindo sua alma no processo. Vampiros conhecidos por ter praticado tal ato são normalmente caçados e destruídos.

Há muitas crenças espirituais sobre diablerie. Alguns clãs acreditam que é um ato espiritual, que une para sempre a alma do diablerista com sua vítima. Outros afirmam que é uma maneira do vampiro se entregar a Deus, a maior punição, a remoção de uma alma particularmente mal deste ciclo para sempre. Muitas religiões vampíricas têm doutrinas que explicam a natureza da diablerie dentro de seus sistemas de crenças, e mesmo fora dessas crenças religiosas, os vampiros são altamente supersticioso e tem medo do ato.

Lendas contam historias sombrias de crias assassinas traindo e canibalizando seus senhores, e é por essa razão, mais do que qualquer outra, que os vampiros mais velhos possuem uma grande desconfiança para com os vampiros mais novos. Além disso, a diablerie é viciante, e aqueles que cometem esse pecado uma única vez, quando estão com a besta aflorada sentem um desejo indomável de fazê-lo novamente. Mesmo séculos mais tarde, eles ainda lembram o gosto do coração, o poder do sangue, e ocasionalmente despertam de sonhos em que eles estavam experimentando o momento mais feliz de sua sede mais uma vez.

Aqueles que cometem diablerie tem a experiência da fusão espiritual da alma consumida em seus corpos. Memórias, juntamente com o poder do sangue do indivíduo, são transmitidos através do momento, e aquelas memórias vão o acompanhar por toda sua existência. Em dias antigos, clãs, como o Salubri e Assamitas afirmaram conhecer segredos que permitiram diableristas acessar as memórias de suas vítimas, livremente e viver em paz com aqueles que tinham consumido. Poucos vampiros modernos têm essa capacidade ou conhecimento. O diablerista encontra-se mudado para sempre, sua personalidade é afetada pela ressonância da pessoa que ela diablerizou. Ao contrário da Besta, espírito da vítima, não é palpável dentro do diablerista, mas existe como uma influência sutil, como velhos hábitos ou crenças inquestionáveis. O diablerista vai encontrar-se lembrando ocasionalmente de momentos de sua vítima, como se a vida da vítima fosse sua própria vida, e vai descobrir que a sua perspectiva sobre o mundo sempre foi colorido pela personalidade do indivíduo cujo espírito ele consumiu.

Cometer Diablerie

Para cometer diablerie você deve colocar em torpor um vampiro e drenar todo o seu sangue. Uma vez que ela está em torpor e sem sangue deve usar cinco ações padrão devorando sua alma. Essas ações devem ser usados em turnos consecutivos. Se for interrompido, você deve reiniciar

o processo.

Quando você comete diablerie em um personagem de melhor Geração, a Geração melhora em um passo. Se o sua nova Geração for mais baixa que a anterior, você deve comprar um novo Ponto neste antecedente. Se você não tem o suficiente XP guardado para comprar o ponto deste antecedente, o próximo XP recebido deve ser gasto em geração.

Toda vez que você cometer diablerie você ganha temporariamente o primeiro ponto de uma disciplina ou habilidade que sua vítima possuía.

Para saber quanto tempo esse impulso temporário dura, subtraia a sua geração pela de sua vítima. Se você acabar com um número positivo seu poder temporário / habilidade dura pelo resultado da subtração em meses. Se a sua vítima é de geração igual ou maior, então o seu poder temporário tem a duração de um mês. Se você ganhar XP o suficiente para comprar o poder ou habilidade antes que ele expire, você pode comprá-lo sem um professor. Note que, se você é obrigado a comprar um novo ponto de geração, você deve gastar XP em sua nova geração antes de comprar novos poderes. Nenhum personagem pode se beneficiar de mais do que uma diablerie por vez. Se você diableriza um segundo vampiro antes que os efeitos da primeira diablerie desapareçam, você perde o acesso à disciplina / habilidade adquirida com a primeira diablerie, a menos que a tenha comprado com XP.

Aprendizado de Disciplinas

Quando um jogador escolhe o clã de seu personagem, o personagem ganha acesso as três disciplinas inatas desse clã. Após a criação do personagem, o jogador pode livremente comprar disciplinas do clã do personagem.

Disciplinas comuns:

Na maioria dos casos são, Animalismo, Auspícios, Rapidez, Dominação, Fortitude, Ofuscação, Potência, Presença. Quando nos referimos a um personagem comprando disciplinas comuns, estas são as disciplinas que queremos falar. Para aprender um único poder de uma disciplina fora do clã:

- O aluno deve beber um ponto de sangue de um indivíduo que possui essa disciplina no clã, no nível que pretende ensinar. Beber sangue desperta o potencial para aprender uma disciplina inata daquele sangue para o próximo mês. Se o aluno já possui um ponto nessa disciplina, ela pode pular esta etapa.
- O professor deve gastar um ponto de Força de Vontade para cada poder a ser ensinado, e informar ao aluno que disciplina (e que poderes), ele está ensinando a ele. O aluno não pode aprender outros poderes ou disciplinas a partir da ingestão deste sangue.
- O professor deve estar em contato com o aluno e deve dar a sua instrução ao longo do tempo, mas o ensino não consome tempo de jogo. O aluno deve treinar ativamente e, portanto, deve passar o período de tempo entre jogos (15 dias) para aprender o poder.
- O aluno deve gastar XP para adquirir o poder ou poderes.

O gasto de Força de Vontade para ensinar disciplinas não volta normalmente. Cada ponto gasto volta depois de dois jogos ou um mês (o que for maior).

Uma vez que um personagem tenha ativado uma disciplina fora do clã, aprendendo o primeiro nível, ele não precisa beber mais sangue, para aprender mais níveis da disciplina. Mesmo depois de o vínculo de sangue ter desaparecido, ele ainda mantém a capacidade para aprender outros níveis da disciplina. No entanto, ele vai precisar de mais instrução (com o gasto de força de vontade relacionado) de um professor qualificado que tenha a disciplina inata no sangue como de clã (embora possa ser um professor diferente daquele que inicialmente ensinou o primeiro nível).

Exemplo:

Dominick o Brujah tem 4 pontos de Potência, e deseja ensinar Potencia para Tanya a Toreador. Potência é uma disciplina de clã para o Brujah. Tanya bebe um ponto de Sangue de Dominick, ativando assim Potencia dentro de seu próprio sangue. Ela agora tem um mês para aprender a disciplina. Dominick então gasta 1 ponto de Força de Vontade, e Tanya passa o periodo de entre jogo. Por último, informa o seu Storyteller que Dominick está ensinando Tanya o primeiro ponto de Potência.

Depois de jogar em dois jogos, Dominick recupera sua Força de Vontade gasta. Tanya quer aprender mais Potência e Dominick concorda em lhe ensinar. Tanya não vai precisar beber um outro ponto de sangue, ela tem permanentemente Potência em seu sangue, aprendendo com sucesso o primeiro ponto da disciplina.

Dominick poderia optar por gastar 3 pontos de Força de Vontade e ensinar a Tanya os próximos 3 pontos de Potência de uma só vez (supondo que Tanya tinha XP suficiente guardado para comprar esses poderes). Se ele faz isso, Dominick teria 3 pontos de Força de Vontade a menos nos próximos dois jogos (ou um mês); 2 pontos de Força de Vontade a menos por quatro jogos (ou dois meses), e 1 de Força de Vontade a menos por seis jogos (ou três meses). Depois disso, a força de vontade de Dominick retorna ao normal.

Dominick é incapaz de ensinar Tanya o quinto ponto de Potência até depois que ele compre seu sexto nível.

Necromancia e Taumaturgia

Taumaturgia e Necromancia não são aprendidas tão facilmente como outras disciplinas. Para adquirir um caminho de Taumaturgia ou Necromancia, você deve possuir a aprovação previa do respectivo coordenador de clã.