

Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell

“Eu sou tão velha quanto minha língua e um pouco mais velha que meus dentes”

- the Hunter, em Neverwhere de Neil Gaiman

Regras da Casa

Versão 2.1

Maio/Junho, 2009



Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell é membro do ***One World by Night (OWbN)***, uma rede global de Crônicas de jogos de interpretação (RPG) ao-vivo.

Sumário

Responsabilidade Legal do Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell
Informações sobre e Crônica
Localização IC e OOC da Crônica (Mapas)
Narradores
Regras da Casa
Parte 1 – Guia do Jogador
Conceito
Arquétipo
Clã
Pontuação
Atributos
Habilidades
Antecedentes
Geração
Recursos
Disciplinas
Virtudes
Pontos de Sangue e Força de vontade (Tabela de Geração)
Qualidades e Defeitos
Pontos de Bônus
Pontos de XP Iniciais
Histórico
Nota final sobre Criação de Personagens
Refúgio
Emenda GbN à cláusula Inigo Montoya (ver Cartilha da OWbN)
Parte 2 – Mecânicas de Jogo
Habilidades
Acuidade
Luta às Cegas
Habilidade Hobby/Professional/Especialista
Linguística
Performance, Ofícios, Expressão
Sobrevivência
Lore
Disciplinas
Animalismo
Auspícios
Dominação
Metamorfose
Ofuscação
Presença
Taumaturgia
Nota interpretativa sobre Feitiçarias em geral
Defeitos de Clã
Brujah
Gangrel
Malkavian
MMN
Nosferatu
Setita
Toreador
Antecedentes

Aliados
Contato (Rede de Informações)
Contatos e Influência
Criação de Lacaio
Lacaio/Carniçais Humanos
Lacaio Poderosos
Lacaio/Carniçais Animais
Lacaio Fantasmas
Lacaio Poderosos
Jogo de Influência
Ataque
Bloqueio
Gasto Extra
Combinar
Ocultar
Defender
Seguir
Aumentar
Camuflar
Rastrear
Observar
Caçada
Ganho e Gasto de XP
Referências
Parte 3 – Disposições Administrativas
Quanto às listas de e-mail
OOC
IC
GbN_ADM
HárpiaIC
Clã
Quanto às regras disciplinares
Punições por Gravidade das Transgressões
Relação de Transgressões passíveis de punição
Agravantes
Atenuantes
Quanto à substituição de Narradores
Cartilha da OWbN, Versão Vampiresca
Seção 3: Ressurreição de personagem
Seção 4: Regras Disciplinares
Seção 7: Morte de Ravnos
Seção 8: Príncipes declarando Caçada de Sangue contra Justicars
Seção 10: Maldição Assamita Removida
Seção 11: Secessão Gangrel da Camarilla
Seção 12: Morte dos Tremere Antitribu
Anexo 1 – Jogo de Influências
Anexo 2 – Errata Laws of the Night (Revised)
Anexo 3 - Lores

Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell Instrumento Legal

NOTA: ESTE DOCUMENTO LIMITA NOSSA RESPONSABILIDADE LEGAL – LEIA!

Participando de qualquer evento do Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell, você se compromete a ler e se adequar a estas regras.

As regras a seguir foram criadas para proteger a segurança de todos os participantes. Desobedecê-las não será tolerado, e poderá causar lesões ou dano a propriedades. Participando de qualquer evento do **Guaratinguetá by Night**, você se compromete a ler e se adequar a estas regras.

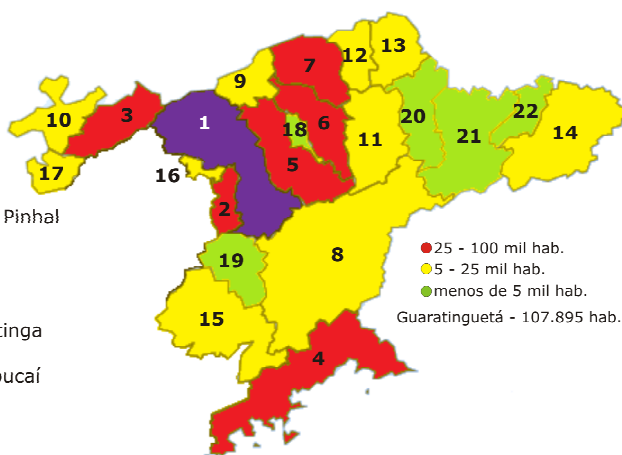
1. NENHUMA ARMA, BEBIDA ALCOÓLICA ou DROGA ILÍCITA será permitida. Não poderão participar de NENHUM evento aqueles sob INFLUÊNCIA de drogas e álcool.
2. É APENAS UM JOGO. QUALQUER ATITUDE QUE PONHA VOCÊ E/OU OUTROS EM RISCO ESTÁ PROIBIDA. NINGUÉM TEM PERMISSÃO DE TOCAR OU ABUSAR FISICAMENTE DE OUTRO PARTICIPANTE EM QUALQUER EVENTO.
3. Se violar alguma LEI, você será convidado a se retirar, e a polícia será chamada.
4. TODOS OS JOGADORES SE ATERÃO ÀS REGRAS PADRÃO DO *MIND'S EYE THEATRE™* (também conhecidas como “As Únicas Regras Que Importam” e “Faça Isso Ou Caia Fora”), COMO PUBLICADO PELA *WHITE WOLF* EM SEUS LIVROS BÁSICOS COMO LEIS DA NOITE, *LAWS OF THE WILD*, ETC. Os textos completos dessas regras podem ser encontrados nos referidos livros, e estão disponíveis com qualquer Narrador para sua inspeção. Resumindo brevemente, essas regras são: 1) É apenas um jogo, 2) Não toque, 3) Você não é seu “Dublê”, 4) Sem armas, 5) Sem drogas e sem álcool, 6) Seja cuidadoso com os outros, 7) Regras são flexíveis e 8) DIVIRTA-SE!
5. **Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell** promove jogos de ação ao vivo (Live Action) como um **serviço**, visando somente o entretenimento. **Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell** não tem intenção de se tornar uma organização lucrativa e todas as taxas e doações (se houver alguma) são para cobrir, única e exclusivamente, os gastos com os eventos. Em retorno pela prestação deste serviço, você concorda em ser responsável O TEMPO TODO por sua própria segurança e conduta. **Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell** não pode controlar ou se responsabilizar pela conduta de seus participantes. PARTICIPANDO DE QUALQUER EVENTO, VOCÊ SE COMPROMETE A NÃO PROCESSAR OU FAZER QUALQUER QUEIXA CONTRA O **GUARATINGUETÁ BY NIGHT: A DRINK IN HELL** OU QUALQUER DE SEUS ORGANIZADORES, MEMBROS OU PROPRIETÁRIO DAS (POSSÍVEIS) LOCAÇÕES POR QUALQUER LESÃO OU PERDA QUE POSSA OCORRER ENQUANTO PARTICIPA DO EVENTO.
6. Eventos de LARP (live action role-play) realizados pelo **Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell** utilizam o sistema de regras *Mind's Eye Theatre™* da *White Wolf* e são ambientadas no universo de jogo do *Mundo das Trevas™*. Este sistema de regras e universo de jogo faz uso de elementos do sobrenatural, do metafísico e do oculto para ambientações e histórias. Tal uso é estritamente para propósitos de entretenimento. Além disso, esses eventos podem conter temas e linguagem adulta, e são indicados para pessoas maduras. É recomendado que menores de idade participem com a ciência de seus pais.

SEÇÃO 2

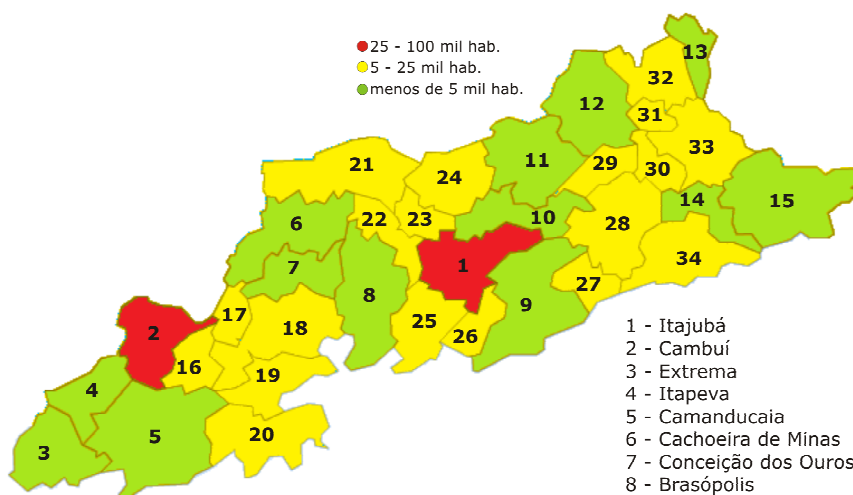
Informações Gerais sobre a Crônica

1. **Localização física da Crônica:** Guaratinguetá, SP
2. **Localização In-Character (IC) do jogo:**

- 1 - Guaratinguetá
- 2 - Aparecida
- 3 - Campos do Jordão
- 4 - Ubatuba
- 5 - Lorena
- 6 - Cachoeira Paulista
- 7 - Cruzelro
- 8 - Cunha
- 9 - Piquete
- 10 - Santo Antonio do Pinhal
- 11 - Silveiras
- 12 - Lavrinhas
- 13 - Queluz
- 14 - Bananal
- 15 - São Luís do Paraítinga
- 16 - Potim
- 17 - São Bento do Sapucaí
- 18 - Canas
- 19 - Lagoinha
- 20 - Areias
- 21 - São José do Barreiro
- 22 - Arapeí



- 25 - 100 mil hab.
● 5 - 25 mil hab.
● menos de 5 mil hab.



- 10 - Maria da Fé
 - 11 - Cristina
 - 12 - Carmo de Minas
 - 13 - Caxambu
 - 14 - Itanhandu
 - 15 - Itamonte
 - 16 - Córrego do Bom Jesus
 - 17 - Consolação
 - 18 - Paraisópolis
 - 19 - Gonçalves
 - 20 - Sapucaí-Mirim
 - 21 - Santa Rita do Sapucaí
 - 22 - Piranguinho
 - 23 - São José Alegre
 - 24 - Pedralva
 - 25 - Piranguçu
 - 26 - Wenceslau Braz
 - 27 - Marmelópolis
 - 28 - Virgínia
 - 29 - Dom Viçoso
 - 30 - São Sebastião do Rio Verde
 - 31 - São Lourenço
 - 32 - Soledade de Minas
 - 33 - Pouso Alto
 - 34 - Passa Quatro
- 1 - Itajubá
 - 2 - Cambuí
 - 3 - Extrema
 - 4 - Itapeva
 - 5 - Camanducaia
 - 6 - Cachoeira de Minas
 - 7 - Conceição dos Ouros
 - 8 - Brasópolis
 - 9 - Delfim Moreira

3. **Nome da Crônica:** A Drink in Hell

4. **Head Storyteller (HST):**

- a. **Nome:** Luís Fernando Teberga [Lelo]
- b. E-mail: luisteberga@gmail.com
- c. Atribuições: Definir os rumos da crônica, em âmbito geral; zelar pela história local para evitar incoerências; resolver impasses quanto a decisões de toda a junta; arbitrar testes feitos pelos jogadores; atuar como coordenador local dos clãs **Lasombra** e **Tremere**; atuar como coordenador local de **Feitiçarias** e **Taumaturgia**; representar a crônica como Membro do Conselho da OWbN

5. **Assistent Storyteller (ST):**

- a. **Nome:** Antonio Aires [Tonho]
- b. E-mail: antonio.aires@gmail.com

- c. Atribuições: Assessorar o Head Storyteller nas decisões gerais do projeto; redigir partes pré-estipuladas da história local (geralmente pertinentes aos clãs/seres sobrenaturais de sua responsabilidade); arbitrar testes feitos pelos jogadores e atuar como coordenador local dos clãs **Setita** e **Malkavian**.
- d. Nome: Felipe Hashimoto [Xixi]**
- e. E-mail: felipe_hashimoto@yahoo.com.br
- f. Atribuições: Assessorar o Head Storyteller nas decisões gerais do projeto; redigir partes pré-estipuladas da história local (geralmente pertinentes aos clãs/seres sobrenaturais de sua responsabilidade); arbitrar testes feitos pelos jogadores e atuar como coordenador local dos clãs **Brujah** e **Assamita**.
- g. Nome: Fernando Nunes [Ferpa]**
- h. E-mail: theferpa@yahoo.com.br
- i. Atribuições: Assessorar o Head Storyteller nas decisões gerais do projeto; redigir partes pré-estipuladas da história local (geralmente pertinentes aos clãs/seres sobrenaturais de sua responsabilidade); arbitrar testes feitos pelos jogadores e atuar como coordenador local do clã **Gangrel**.
- j. Nome: Luiz Fernando Nogueira [LuiX]**
- k. E-mail: luizfhenrique@yahoo.com
- l. Atribuições: Assessorar o Head Storyteller nas decisões gerais do projeto; redigir partes pré-estipuladas da história local (geralmente pertinentes aos clãs/seres sobrenaturais de sua responsabilidade); arbitrar testes feitos pelos jogadores; atuar como coordenador local dos clãs **Nosferatu** e **Giovanni**; atuar como coordenador local de **Necromancia**; responsável pelo banco de dados da crônica, com cadastros de jogadores e personagens.
- m. Nome: Francisco Marcondes [Chico]**
- n. E-mail: theo_sjc@yahoo.com.br
- o. Atribuições: Assessorar o Head Storyteller nas decisões gerais do projeto; redigir partes pré-estipuladas da história local (geralmente pertinentes aos clãs/seres sobrenaturais de sua responsabilidade); arbitrar testes feitos pelos jogadores e atuar como coordenador local do clã **Ventrue**.
- p. Nome: Anderson de Araújo [Massara]**
- q. E-mail: massarabr@yahoo.com.br
- r. Atribuições: Assessorar o Head Storyteller nas decisões gerais do projeto; redigir partes pré-estipuladas da história local (geralmente pertinentes aos clãs/seres sobrenaturais de sua responsabilidade); arbitrar testes feitos pelos jogadores e atuar como coordenador local do clã **Toreador**.

Regras da Casa

Parte 1 – Guia do Jogador

Início (ou AH! Então ocê qué jogá, né?)

É necessário que se desenvolva uma idéia do que a personagem faz, como ela reage ao mundo e quem ela é. Como um *storyline* de um filme, o conceito do personagem, quando firmado e desenvolvido, pode ser traduzido em uma frase.

Por exemplo: peguemos **Exterminador do Futuro 2** como um exemplo. A *storyline* do filme poderia ser: robô viaja no tempo para salvar líder revolucionário na adolescência. Basicamente, a idéia do filme se condensa aí. Tudo que vem a mais se relaciona intimamente com esse enredo.

Transportando isso para o Mundo das Trevas: mafioso boêmio viciado em alcool, mas que respeita a família. Ou: caicara órfão que aprendeu a se virar nas ruas. No fim, o conceito tende a se transformar em uma ou duas palavras que o lembrarão dessa decisão inicial de quem é o seu personagem, como Dono de Circo, Hacker, Espião ou Assassino.

O importante é ter em mente o conceito do seu personagem ao construir a ficha. Ele é quem definirá seu Clã, Natureza e Comportamento, suas habilidades, poderes e atributos.

O Eu Interior

Próximo passo é escolher Natureza e Comportamento. É mais fácil explicar ao contrário.

Comportamento vai demonstrar como seu personagem age em sociedade. Ele pode ser alguém que precisa controlar tudo sempre (Autocrata), alguém que vive para seduzir (Galante) ou que esconde a sua dor fazendo piada de tudo (Gozador).

Enquanto que Natureza vai determinar como seu personagem é com ele mesmo, como ele é sozinho. Ele pode ser verdadeiramente alguém que só reclama (Ranzinza) ou alguém para quem as coisas nunca estão boas o bastante (Perfeccionista).

Os dois arquétipos podem ser tão destoantes quanto você achar possível, e são GUIAS para uma interpretação mais convincente do seu personagem. E nenhuma dessas guias é feita para engessar o jogador, apenas para auxiliá-lo na interpretação.

Afinal, o bom andamento do projeto se baseia em boas interpretações. E boas interpretações levam a quantidades de XP relevantes. E por aí vai...

Famílias

Com o conceito em mente, escolha agora o clã que mais se encaixa com sua idéia de interpretação. No Guaratinguetá by Night: A Drink in Hell você pode escolher entre os clãs: Assamita, Brujah, Caitiff, Gangrel, Giovanni, Malkavian, Nosferatu, Setita, Toreador, Tremere ou Ventrue. Todos os clãs são descritos no Leis da Noite. A situação atualizada dos clãs na crônica pode ser consultada com os Narradores responsáveis.

Finalmente, Pontuações

Agora você está pronto(a) para distribuir suas bolinhas. A junta administrativa viu que era melhor desistir do antigo sistema de pontuação adotado no início do projeto, e formulou um novo e mais moderno modo de pontuar a sua ficha, que se aproxima mais da proposta do Leis da Noite.

Atributos:

7 pontos primários, **5** pontos secundários e **3** pontos terciários. As CARACTERÍSTICAS Físicas, Sociais e Mentais – somente do Leis da Noite – devem ser anotadas e servem para três objetivos principais:

- 1- Descrever o personagem;
- 2- Regular poderes e proezas;
- 3- Serem apostadas em seus devidos testes durante as sessões.

Podem ser adquiridas até **5** Características Negativas, cada uma concedendo **1** ponto de bônus.

Habilidades:

5 pontos. Especializações devem ser compradas com bônus ou experiência. Qualquer Lore (Cultura/Conhecimento; veja em Parte 2 as Lores disponíveis) deve ser submetido à aprovação do Narrador responsável pelo clã do personagem (veja Seção 2).

Antecedentes:

5 pontos. Qualquer Antecedente está liberado, desde que devidamente justificado pelo histórico. Antecedentes exclusivos de clã estão sujeitos a aprovação do Narrador responsável. Fora isso, alguns Antecedentes seguem regras especiais:

- **Geração:** todos os personagens começam na 13ª Geração. Comprar o Antecedente Geração custa **3** pontos iniciais, ou **3** pontos de bônus, ou **7** pontos de XP iniciais por **1** ponto neste Antecedente. O máximo de pontos que é possível comprar neste Antecedente em específico é **4**, levando o personagem à **9ª** Geração. De acordo com as estruturas de certos clãs, no cenário mundial que a crônica se enquadra, as Gerações disponíveis serão limitadas.

- **Aliados:** terão ficha própria feita pelo Narrador responsável. Caso seja outro personagem, deve ser especificado o caso em histórico combinado.

- **Contatos:** devem ser especificados em que área atuam, quem são e quais as relações do personagem com os Contatos.

- **Fama e Mentor:** são sujeitos à aprovação, sendo que o primeiro interfere no cenário, e o segundo em interações com personagens mais antigos. Porém, é encorajada a compra e a explicação em histórico desses antecedentes.

- **Lacaios:** devem ser especificados quantos e quais são Carniçais. Devem ter suas fichas criadas pelo jogador que os controla e aprovada pelo Narrador responsável pelo clã do personagem. É bom lembrar que Lacaios também podem ser humanos ou animais mantidos pelos poderes do Laço de

Sangue, de Dominação, Presença, Animalismo, suborno, chantagem, desejo e o que mais a mente criativa do jogador puder criar.

- **Influência:** Personagens não podem começar com mais de **5** pontos (somatória) em Influência e não podem ter nenhuma maior que 2, na criação. Esses pontos serão aumentados posteriormente com Jogos de Influência e gastos de XP (veja abaixo e Parte 2).

- **Recursos:** cada ponto de Recursos dispõe a seguinte quantidade de dinheiro de acordo com o nível PERMANENTE do personagem no Antecedente:

Nível no Antecedente	Descrição	Quantia de Dinheiro	Valor dos Bens
0	Mora de favor e locomove-se de ônibus.	R\$ 400	R\$ 2.000
1	Mora em apartamento pequeno e usa meios baratos de transporte.	R\$ 1.250	R\$ 6.250
2	Mora em apartamento ou casa alugada e possui carro ou moto popular.	R\$ 2.500	R\$ 12.500
3	Possui casa própria e carro ou moto bacana.	R\$ 7.500	R\$ 150.000
4	Possui uma casa grande e pequenas propriedades. Dois veículos, bens supérfluos e inúteis diversos.	R\$ 25.000	R\$ 500.000
5	Mansão própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros e obras de arte. Milhares de itens supérfluos.	R\$ 75.000	R\$ 3.750.000

Cada ponto PERMANENTEMENTE gasto concede 10 vezes o valor citado. Este ponto pode ser recomprado posteriormente com XP sem necessidade de se apresentar uma razão para adquirir este Antecedente – o personagem foi capaz de manter seu dinheiro, mesmo fazendo um investimento muito alto.

Disciplinas:

- **3** pontos iniciais, que não podem ser usados para comprar níveis Intermediários e só podem ser gastos em disciplinas de clã.

Virtudes:

- **7** pontos, sendo que cada Virtude já inicia com **1** ponto.

- O valor da Moralidade será a soma de Consciência/Convicção + Autocontrole/Instintos dividido por **2** e arredondado para cima. Consciência ou Convicção e Autocontrole ou Instintos são escolhidos dependendo da sua Trilha de Moralidade. A maioria dos personagens começará o jogo com a Trilha da Humanidade.

Pontos de Sangue e Força de Vontade:

- Definidos de acordo com a Geração, que também limita o máximo de Características em cada Atributo e em Habilidades. Use a tabela abaixo como referência. O número após a barra em Sangue é o máximo de pontos que se pode gastar em um turno. O número após a barra em Vontade é o máximo de características de Força de Vontade que o Vampiro pode possuir.

Geração	Máx. Atributos	Máx. Habilidades	Sangue	Vontade
7 ^a	15	6	20/5	7/14
8 ^a	14	5	15/3	6/12
9 ^a	13	5	14/2	6/10
10 ^a	12	5	13/1	4/10
11 ^a	11	5	12/1	4/8
12 ^a	10	5	11/1	2/8
13 ^a	10	5	10/1	2/6

Qualidades e Defeitos:

- Podem ser adquiridos no máximo **7** pontos de Defeitos, que concedem **7** pontos de bônus. Qualidades podem ser compradas enquanto restarem pontos para isso.

- O bônus de cada Defeito e o custo de cada Qualidade é listado nos livros MET. Porém alguns sofrem alteração no jogo do Guaratinguetá by Night. São eles:

- **Imunidade ao Laço de Sangue:** Custa **6** pontos e fica sujeito a aprovação;

- **Fé-Verdadeira:** R&U (Raro e Único) e depende de aprovação da OWbN;

- **Deficiência Visual (versão que concede 1 Ponto de Bônus):** Cada dano letal recebido pelo portador da deficiência vai gerar um teste estático que, caso perdido, fará com que os óculos do personagem fiquem inutilizados. Caso o personagem use lentes de contato, ele não ganha nenhum ponto por este Defeito;

- **Habilidade de Oracular:** Muito raro. Sujeita à aprovação;

- **Vício:** Se não for interpretado será perdido e o jogador será obrigado a gastar **6** XP para retirar o Defeito da ficha;

- **Fobia:** Sujeito à aprovação;

- **Senhor de Prestígio/Indigno, Dívida de Gratidão, Ressentimento do Senhor:** Todos sujeitos à aprovação, já que promovem um envolvimento maior com o cenário. Talvez a Qualidade/Defeito seja indicada pelo Narrador;

- **Resistência à Magia:** Custa **3** pontos de bônus;

- **Mentor Espiritual:** Sujeito à aprovação e o personagem deve possuir Médio ou algum poder para se comunicar com os Mortos;

- **Consumo Conspícuo:** Ao adquirir este Defeito, o personagem fica impossibilitado de comprar o Antecedente Rebanho, por razões óbvias;

- **Amaldiçoado:** Sujeito à aprovação;

- **Futuro Negro:** Sujeito à aprovação (e será usado, mais cedo ou mais tarde, sem aviso prévio);

- **Caçado:** Sujeito à aprovação;

- **Membro Probatório de Seita:** Sujeito à aprovação;

- **14ª Geração:** Proibida;

- **Assombrado:** Tem seu bônus reduzido para **1** ponto;

- **Médium:** Sujeita a aprovação;

- **Inimigo:** Com poder equivalente gera bônus de **1** ponto. Um inimigo MUITO mais poderoso gera um bônus de **2** pontos. A cada sessão, será feito um teste em segredo entre os Narradores para determinar se o inimigo fará uma aparição, tentará estragar seus planos sutilmente ou deu uma folga;

- **Vingativo:** Sujeito a aprovação;

- **Linguista Nato:** Dobra quantidade de línguas disponíveis (veja Parte 2).

- **Rubor de Saúde:** Não te dá um pulso.

- **Líder Nato:** Saiba que se você não agir como um, os Narradores irão tirar essa Qualidade de você e te devolver os XPs equivalentes.

Qualquer Qualidade ou Defeito de outro livro que não o *Leis da Noite* é sujeita a aprovação pelo Narrador responsável pelo personagem. Note que as Qualidades e Defeitos que estão “sujeitos à aprovação” precisam de uma explicação detalhada na história do personagem – porém, o histórico não se limita a explicar APENAS esses pontos.

Pontos de bônus:

5 pontos iniciais, mais os adquiridos por Características Negativas e Defeitos, e seguem as regras do *Leis da Noite*. É importante ressaltar que:

- **1** ponto compra **1** característica de Atributo, limitado ao máximo da geração;

- **1** ponto compra **1** ponto de Habilidade, até o máximo de **5**;

- **1** ponto compra **1** ponto de Antecedente. Não se aplica ao antecedente Geração;

- **3** pontos compram **1** ponto no Antecedente Geração, limitados a **4** pontos nesse antecedente, como descrito anteriormente;

- **3** pontos compram um novo poder de Disciplina. Neste estágio é permitido comprar Disciplinas fora de Clã, com a aprovação do Narrador, mas ainda não é possível comprar Disciplinas Intermediárias ou Avançadas.

- **2** pontos compram **1** ponto de Força de Vontade;

- Podem-se adquirir Qualidades com os pontos de bônus, pelo custo listado nos livros.

- Reduzir a Moralidade em 1 ponto gera 2 pontos de bônus
- Adquirir uma perturbação (ou uma segunda perturbação para personagens do Clã Malkavian) concede 2 pontos de bônus.

Pontos de XP Iniciais:

Todo personagem pode reclamar seus 15 pontos iniciais de experiência (abreviado para XP) **APÓS** a entrega e aprovação do histórico pelos Diretores.

Todos os novos personagens ganharão 3 XP para serem gastos em Lore (veja Parte 2). Geralmente, serão gastos em Clã, Camarilla e Cainita. Qualquer coisa diferente disso está sujeita à aprovação.

O Gasto de XP é detalhado na Parte 2.

Histórico

O histórico do personagem deve ser enviado ao Narrador responsável, pelo email gbn_adm@yahooogroups.com. E deve responder às seguintes perguntas:

Qual é sua idade? O que foi especial em sua infância? Que tipo de pessoa você era? Quando você encontrou um vampiro pela primeira vez? Como o Abraço mudou você? Quem era seu senhor? Como seu senhor tratava você? Como você encontrou os outros de sua raça? Onde é o seu refúgio? Quais são seus campos de caça habituais? O que o motiva?

E, além disso, explicitar pontos importantes como Qualidades e Defeitos, Antecedentes e relações com outros Vampiros.

Nota Final sobre Criação de Personagens

A menos que a diretoria seja informada do contrário, os narradores vão assumir os seguintes fatos sobre seu personagem:

- O nome utilizado não é o nome de batismo;
- Todo o dinheiro do personagem se encontra em uma única conta bancária que não gera rendimentos ou dentro do colchão (o que for mais indicado).
- O personagem possui um documento de Identidade contendo sua data de nascimento real ou uma identidade falsa que pode ser rastreada com Burocracia x1. (note que, caso a história previu algo diferente, será rolada uma ação separada da história do personagem).
- Qualquer automóvel que o personagem possui é registrado sob o nome nos documentos e fica estacionado em um local de acesso geral.

Refúgios

- Deve ser enviada à diretoria onde está localizado o seu refúgio e como ele foi projetado (descrições simples). Caso contrário, é assumido que você tem um lugar para se proteger do sol, mas

que é facilmente encontrado e que não oferece nenhuma proteção contra outros vampiros e possui um endereço de correspondência fácil de rastrear, que não é uma caixa postal.

- Refúgios podem ser adquiridos através da utilização de recursos adequados para o padrão de vida desejado.

- É possível descobrir ou Invadir um refúgio. Para isso é necessário a utilização das características necessárias e investigação para se achar ou invadir um refúgio. Essa ação é dificultada para cada aparato de defesa do refugio descrito pelo seu dono. Caso você não tenha enviado nada sobre o seu refugio à diretoria, é considerado que não existe defesa de refugio.

- Para conquista de defesa de refugio devem ser investidos tempo, recursos e uma especificação documentada de como são projetadas essas defesas. Sejam elas feitas por um responsável da área ou pela própria personagem desde que ela detenha o nível da habilidade Segurança igual ou maior do que a defesa que deseja projetar para o refúgio.

Emenda GbN à cláusula Inigo Montoya (ver Cartilha da OWbN)

Qualquer jogador que, porventura, venha a perder seu personagem por atos e ações de jogo, tem toda a liberdade para retornar ao projeto com outro personagem, desde que o mesmo tenha um conceito diferente do anterior, e pertença a outro clã ou linhagem.

Parte 2 – Mecânicas de Jogo

Habilidades

Nenhuma habilidade de nenhum personagem de jogador (PC) pode exceder **5** características. Em geral, ações mencionadas especificamente ou implicitamente na descrição da habilidade não podem ser tentadas **sem tal** habilidade, a menos que o jogador gaste um ponto de Força de Vontade. De qualquer jeito, alguém com a Habilidade apropriada fará a tarefa mais rápida e facilmente.

Algumas habilidades podem ser gastas por e-mail, e causam efeitos diversos. A lista destas habilidades se encontra na Parte 3.

Acuidade

Acuidade pode ser usada para cancelar um teste surpresa. Usando um ponto de Acuidade e fazendo um teste Mental contra o Narrador, você será notificado se algo estranho ou sobrenatural está acontecendo e os outros não estão sabendo. Isto **NÃO** quer dizer que todas as chances de pegar você desprevenido estão perdidas... Mas que você tem um senso de perigo. Os efeitos duram por uma cena. Acuidade também permite que você saiba quando a realidade está prestes a fazer uma curva perigosa. Teste Mental com o Narrador. Trabalhe com seu Narrador.

Luta às Cegas

Ao cancelar uma penalidade por escuridão, usa um ponto de habilidade. Ou seja, você só pode cancelar uma penalidade por escuridão para cada ponto nesta habilidade.

Condução

Perseguir alguém em qualquer tipo de veículo é virtualmente impossível sem esta habilidade. Além disso, a tentativa de atacar alguém com um carro não será bem sucedida sem Condução (pessoas que são naturalmente mais ágil, de longe do que automóveis e, se receber qualquer aviso será capaz de evitar a maioria dos motoristas).

Habilidade Hobby/Professional/Especialista

Todas as habilidades que não aparecem no livro provavelmente vão cair nesta categoria. Por favor, verifique com o Narrador antes de utilizá-la.

Linguística

Cada nível de Linguística corresponde a um determinado número de línguas que são dominadas pelo personagem, como segue:

- **Sem Linguística:** 1 língua (comum à crônica – Português no caso)
- **Linguística x1:** 2 línguas
- **Linguística x2:** 4 línguas
- **Linguística x3:** 7 línguas
- **Linguística x4:** 11 línguas
- **Linguística x5:** 16 línguas

NOTA: A Qualidade Linguísta Nato duplica o total de línguas faladas pelo personagem, ou seja, para aqueles com Linguística x5 teria um total de 32 línguas disponíveis.

Performance, Ofícios, Expressão

Ao criar uma obra de arte, o artista deverá realizar testes simples para determinar a beleza e o sucesso na criação da peça. Cada característica do artista dará direito a um teste. Por exemplo, se um Treadador com Performance 5 cria uma pintura, ele checa 5 testes simples para determinar o êxito do seu trabalho. Três vitórias e um empate dariam a classificação de 4 para a obra de arte.

Sobrevivência

A eficácia desta capacidade é normalmente necessária para encontrar, ao menos, um Ponto de Sangue por dia, em um lugar completamente deserto (permitindo que você capture um pequeno animal para alimentar). Permite também que o vampiro gaste Sangue durante a luta para se curar de danos não agravados. Sobrevivência é também usado em retestes de características relacionados ao Vigor e em caçadas (veja abaixo). Se você não tem Sobrevivência, você não pode se curar em Combate.

Lore

Os seguintes tipos de Lore (Cultura/Conhecimento) estão disponíveis, sujeitos à aprovação do Narrador: Anarquista, Assamita, Brujah, Caitiff, Camarilla, Gangrel, Giovanni, Cainita, Lasombra, Lupino, Malkavian, Nosferatu, Sabá, SchreckNET (*Somente Nosferatu*), Setita, Esgotos, Treadador, Tremere, Tzimisce, Ventrue, Ninhada (*Somente Nosferatu*), Aparição.

Para maiores informações, veja o Anexo Lores. Outros Lores somente com aprovação e descrição detalhada de como foi adquirida.

NOTA: Se você não tem o Lore adequado, você não pode falar do assunto. Compare o que você diz com o que ouve. Lores podem ser aprendidos até ao primeiro nível, sem um professor. Para além do primeiro nível, as personagens devem procurar professores com nível superior ou igual as ao nível a ser aprendido.

Disciplinas

Dicas interpretativas para as Disciplinas.

NOTA: A OWbN tem uma posição sobre o ensino de disciplinas em geral. A GbN gostaria de adicionar à essas regras o seguinte: para que o ensino tenha efeito, o estudante de ter Camarilla ou Kindred Lore pelo menos x3 para saber quais clãs detém quais poderes do sangue, e é obrigado à beber do sangue do professor, caso a disciplina ensinada seja ESPECÍFICA de algum Clã. 1 Ponto de Sangue para cada nível ensinado. Deve também, em jogo, conquistar um professor.

Tudo isso fica sujeito à aprovação e deve ser feito dentro dos parâmetros da OWbN e do Leis da Noite.

Animalismo

Sussurros Ferais não é outra língua que você pode utilizar por aí.

Quando sob efeito de *Acalmar a Besta*, abaixe a cabeça pra tudo. Isso é o que significa ser Submisso.

Auspícios

Abuse de *Sentidos Aguçados* e ENCARE quando utilizar *Percepção da Aura*.

Ninguém se abstém de *Telepatia*. Não há um “identificador de chamadas” na vítima deste poder. O teste de *Telepatia* deve ser checado por um Narrador.

Dominação

Mais importante: a palavra ou frase usada para Dominar o alvo deve ser REFORÇADA e distinguir-se da conversação normal. O alvo não age como um robô, mas é forçado a fazer aquilo que foi pedido como se aceitasse a sugestão de imediato. Porém, ainda pode reagir aos empecilhos do caminho, desculpar-se de possíveis convidados, e por aí vai.

O *Comando* se resume a uma palavra (Sente, Corra, Fuja, Saia, Durma, Quietos).

Para usar *Hipnotizar* em Combate, resuma em uma frase simples com até três palavras o que o personagem quer que seja feito (De joelhos, Mate seus amigos, Olhe pra lá).

Com o sucesso em usar *Condicionamento* é permitido que sejam implantados até três gatilhos que se ativarão futuramente (até duas semanas).

NOTA: A não ser que usada em conjunto com Telepatia, Dominação não permite que você veja as memórias de um alvo. Sendo assim, é necessário que ele explique o que ele lembra. Nada é mais

irritante que alguém que aparece e diz: “Eu estou usando Dominação e vou descobrir todas as falhas e mudanças nas memórias dele”. Não, NÃO VAI. Dominação é um dos poderes mais temidos que um Cainita pode possuir. Permite que você force outros Cainitas a fazerem suas vontades e é a ferramenta usada por Lasombra, Tremere, Ventrue e Giovanni para consolidarem seus poderes. Se Dominação não fosse tão potente, então por que esses clãs seriam tão poderosos? Se Potência e Rapidez são tão boas, por que a WW não escreveu seu jogo com os Brujah sendo a maioria dos príncipes da Camarilla? Achar falhas ou memórias alteradas é algo tão difícil quanto encontrar uma lente de contato em uma sala cheia de pessoas.

Metamorfose

Olhos da Besta é um poder ÓBVIO. Se quiser escondê-lo, utilize óculos escuros. Não requer gasto de sangue.

Garras da Besta também é óbvio, dependendo das circunstâncias. Sua mão continua a mesma, salvo pelas garras afiadas nas extremidades. Deve-se lembrar que não são suas unhas que crescem, e sim garras a partir de seus dedos, como ossos afiados e coisas assim. (Alguém se lembra da Lady Letal?). A característica “Afiado”, bônus deste poder, pode ser usado para teste de Escalada, assim como em Combate. Uma vez perdida, é pelo resto da noite.

Se você não é um Gangrel, e tem o poder da *Forma da Besta* (sendo que já passou pelo processo APROVADO de aprendizado), siga as regras do Leis da Noite. Se você é um Gangrel com este nível de poder, atenção:

Esta habilidade **geralmente** garante ao vampiro a forma de lobo e morcego. As formas do vampiro devem refletir os impulsos gêmeos da Besta: **Luta** e **Voo**.

Forma de **Luta** adiciona **5** características de bônus, que podem ser divididos entre as categorias de atributos (uma forma de Lobo, por exemplo, garantiria 3 características Físicas e 2 Mentais, enquanto que uma forma de Urso garantiria 5 Físicas). A forma animal ainda corre com o dobro da velocidade normal.

A mordida ou garra de sua forma de luta causam **2** níveis de dano agravado.

Forma de Voo adiciona **3** características de bônus, para propósitos de evasão ou iniciativa. Ataques feitos **contra** a forma de voo sofrem penalidade de **2** características. Esta forma ainda permite que o usuário declare Fuga Justa quando estiver a pelo menos 5 passos de qualquer perseguidor, a menos que o perseguidor tenha algum meio de aumentar sua velocidade.

Basicamente, formas de luta são animais grandes e/ou carnívoros, ou animais grandes e poderosos o bastante para a luta. Formas de voo são animais menores, capazes de defender e escapar.

Formas animais diferentes geralmente ocorrem no Sabá, pois os Gangrel são mais animais e se entregam mais para a besta. Converse com o Narrador para definir as características da sua forma.

Ofuscação

Mais importante: Ofuscação não se trata de “ficar invisível”, e sim de desviar a atenção do usuário. Quando ofuscado, o personagem não é percebido, sendo que os outros jogadores devem interpretar como se não notassem a figura do usuário.

Com *Máscara das Mil Faces* este poder faz com que a percepção do alvo seja distorcida a tal ponto que é possível mudar cheiros, textura e cor de pele, e tudo o mais que é descrito no livro. Este poder não é cancelado com o toque.

E *Cobrir o Grupo* pode ser usado em um alvo que não esteja interessado em cooperar ou que não saiba que vai ser vítima do poder. O usuário deve vencer um teste mental contra o alvo.

Presença

Fascínio é usado como no livro, mas pode ser usado como reteste pra QUALQUER teste Social, inclusive de outras Disciplinas.

Taumaturgia:

Os Tremere se vangloriam por serem eruditos. Estão em constante competição entre eles. Pedir para trocar trilhas e conhecimento taumátúrgico demonstra relaxo e incompetência. Aceitar esse tipo de troca indica que você valoriza ganhos pessoais em vez de dedicação e trabalho. Esse tipo de atitude deve ser severamente punida.

Nota interpretativa sobre Feitiçarias em geral: Rituais Taumaturgicos, Akhu, Necromanticos e afins, usados durante um Live devem ter sido preparados com antecedência e gasto o tempo necessário para tal, conforme a descrição do mesmo. A eficácia da fabricação e utilização do ritual deve ser checada através com os Narradores responsáveis no início de cada sessão.

Alguns clãs de vampiros sempre tiveram uma ligação muito mais forte com o misticismo que os outros e tais ligações trazem acesso a formas de magia criadas através do sangue. No Guaratinguetá By Night, nós temos os seguintes clãs capazes de lidar com Feitiçaria:

- **Tremere:** Por serem uma antiga casa de magos herméticos que se tornaram vampiros, os Tremere procuraram desenvolver um poder que simulasse a magia que outrora eles comandavam. Tal poder eles chamaram Taumaturgia.

A Taumaturgia, por ser o produto de pesquisa de uma casa Hermética, necessita, para a maior parte da ativação dos poderes, da pronúncia de palavras e articulação de gestos de poder. Os poderes que necessitam disso terão este fato mencionado em sua descrição e isto deve ser interpretado durante o jogo. Leia-se: Taumaturgia não é uma Disciplina discreta.

No Guaratinguetá By Night , os jogadores Tremere devem primeiro comprar A Trilha do Sangue até o nível Avançado para depois poderem estudar outras trilhas da Taumaturgia.

- **Seguidores de Set:** Cada casta deste clã tem uma forma de magia chamada genericamente de 'Feitiçaria Setita'.

Embora tenhamos vários praticantes da Feitiçaria dentro do clã, esta não atinge uma porcentagem tão grande quanto a dos Tremere. A Feitiçaria Setita em sua maioria é discreta e poucos poderes requerem sequer gestos para serem completados.

Não existe qualquer limitação no Guaratinguetá By Night para a aquisição de trilhas para a Feitiçaria Setita, porém elas devem estar de acordo com a escala de raridade do Genre Packet da OWbN.

- **Assamita:** O Clã possui uma casta inteira devotada a Feitiçaria e seus poderes em sua maioria servem para amplificar a capacidade de combate dos seus integrantes.

A maioria dos poderes é interna, mas alguns requerem algum tipo de gesto ou palavra, conforme a descrição do poder.

Pela sua raridade entre os Cismáticos (Assamitas que integram a Camarilla), somente são admitidos no Guaratinguetá By Night Assamitas Feiticeiros que tenham uma história que faça jus a esta pretensão, e a Diretoria se vê no direito de vetar qualquer proposta de personagem feiticeiro que não siga este pressuposto.

Defeitos de Clã

Uma ressalva para quem gostaria de interpretar certos clãs.

Brujah:

A razão dos Brujah serem oprimidos é porque eles perdem a cabeça e frequentemente falam verdades inconvenientes. Brujah normalmente se sentem desconfortáveis em lugares sofisticados e com os gracejos necessários a um oficial do principado. Quando foi a última vez que seu Brujah gritou? Perdeu a cabeça? Avançou sobre a injustiça mesmo custando a ele seu status? Exato. Você provavelmente quer jogar com um Brujah intelectual. O problema é que muitos Brujah do tipo intelectual acaba sendo jogado como um Ventrue que bate. Não seja esse cara!

Gangrel:

Gangrel são grandes contadores de história ENTRE OUTROS GANGREL. Se seu Gangrel manda um e-mail com mais de 10 linhas, ele está falando muito. Se seu Gangrel faz uma explicação de 10 minutos a respeito do último ataque, ele está falando demais.

Gangrel normalmente não se tornam príncipes porque normalmente não gostam de ter sua liberdade diminuída. Nada diminui mais sua liberdade do que ser Príncipe. Gangrel também, mesmo que não sucumbam ao frenesi constantemente, adotam maneirismos e psicologias animais. Isso interfere em se lidar com os mortais, controlar influências e nos manejos sociais necessários para conduzir um domínio.

Qual foi a última vez que seu Gangrel uivou? Cruzou os braços e mostrou a língua em sinal de desdém? Saiu de uma reunião chata e sem sentido? Fungou o ar? Acocorou-se e assistiu? Nada estraga mais a mística Gangrel do que um que fala demais. Interprete o herói forte e silencioso dos filmes de ação.

Malkavian:

Segue o livro, salvo o seguinte: Malkavians são insanos! Você deve assumir que sua perturbação está ativa desde o **início** da noite. Se gastar Força de Vontade suficiente para suprimi-la, você perderá sua perturbação, que será prontamente substituída por outra.

Malkavianos sempre aparecem com perturbações legais que evaporam ao menor sinal de problema à sua carreira política. Resista! Também resista a tentação de jogar com um Malkaviano que

sua perturbação é tão complexa que leva a monólogos de 15 minutos para explicá-las. Você já esteve sozinho na rua perto de um andante, desses malucos, que, ao se aproximar, você atravessa a rua? É esse tipo de efeito que você busca.

MMN

Malkavians estão ligados (em graus variáveis) pela sobrenatural e desencarnada rede neural que alguns chamam a Madness Network (Rede de Loucura, ou a Teia, a Tapeçaria, a Trama, e assim por diante). Esta rede é exclusiva para o sangue de Malkavian (clã) e apenas aqueles que são uma parte natural da linhagem do sangue de Malkav são capazes de acessá-la. A Teia não é algo que vem com Demência - vampiros fora do Clã pode aprender Demência, mas eles nunca podem ouvir "o Chamado".

NOTA: "O Chamado" é uma combinação de Disciplinas que necessita do sangue de, pelo menos, um 6ª Geração para acessar.

Cada Malkavian PC (ou NPC) tem pelo menos um ponto de Tempo Malkavian (dado a eles na criação do personagem pelo Narrador). Tempo Malkavian é um reteste para receber a MMN (do inglês Malkavian Madness Network, traduzido como "Rede de Loucura Malkavian").

Malkavians sempre podem enviar, no entanto é na recepção que pode haver problemas. Quando você envia através da MMN, é para todos Malkavians dentro da cidade... Não há o envio seletivo pela MMN... Não é um telefone.

- **Sucesso no teste:** Os sentimentos são fortes e firmes. As palavras são altas e claras. Pode chegar aterrorizante, dependendo da situação. Ainda pode haver um pouco de distorção pela Trama em si ou pela insanidade do Malkavian que enviou.

- **Empate no teste:** Torna-se confusa, abafada e ligeiramente contaminada no processo (consulte o Narrador para as mudanças das palavras).

- **Falha no teste:** Você pode não receber a mensagem de fato... Ou fica perdido, de alguma maneira, na tradução de mente alheia na sua.

"Ping" Mals e você... Você só pode dizer se um Malkavian no aposento é realmente um Malkavian se tal Malkavian desejar ser conhecida como um Malkavian. O sangue de Malkav é forte, assim como é a loucura, mas, por vezes, os Malkavian não querem ser reconhecido por outros do seu Clã (por qualquer raciocínio delirante). Apenas um Malkavian que deseje poderá ser "pinged" em um aposento e eles devem estar conectados à MMN (sem o Defeito Desconectado). Então, se você estiver tentando "ping" os Mals, consulte a Narrador. Se você não entendeu o que é "ping", consulte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ping>

O que a MMN não é: não é uma Disciplina. Você não pode usar nenhuma Disciplina através da MMN, salvo Disciplinas que dizem especificamente o contrário (como "O Chamado"). A MMN não é um instrumento para brincar. É uma conexão mística e misteriosa que mesmo os Malkavian têm dificuldade em compreender. Quanto mais Tempo Malkavian você tem, mais você entende, mas você fica mais perto da loucura que ela cria (veja o Livro do Clã Malkavian Terceira Edição para detalhes sobre os níveis).

MMN durante Combate: Usar o MMN exige que se mantenha altamente concentrado. É preciso concentração em todo o seu turno para ser capaz de enviar uma mensagem. Você deve declarar durante seu turno de combate que está tentando enviar uma mensagem para a MMN e gastar **3** características mentais. Neste momento você não pode fazer mais nada além de tentar se defender. A mensagem se apaga no final da rodada. Você é capaz de enviar uma frase de **5** palavras, caso seja bem sucedido.

Nosferatu:

Seria mais apropriado para um personagem Nosferatu vestir-se de farrapos, maquiarse horrorosamente e usar uma etiqueta escrita "Mascara das 100 faces", ao invés de se vestir elegantemente e bem e usar uma etiqueta "Na verdade, eu sou feio". Pessoas feias são discriminadas, mesmo que subconscientemente. E todos os Membros SABEM que os Nosferatu são feios.

Claro que seu Nosferatu pode ter um refúgio limpo, com um super computador, mas ele provavelmente tem que andar entre merda e passar por túneis cheios de barro a fim de sair ou entrar. Sim, partes do esgoto dos Nosferatu são habitáveis, porém esgotos são cheios de merda, água e lixo (essa é a idéia de um ESGOTO). Não há como seu personagem viver no subterrâneo e não passar por essas coisas. Se você construiu passagens limpas em meio a tudo isso você está jogando no clã errado.

Tente trazer uma garrafinha d'água e, quando jogadores forem te encontrar, despeje um pouco e fique no meio da poça d'água. Veja a reação.

Duas razões porque os Nosferatu não são príncipes:

1 – o Príncipe é encarregado de cercar as influências em um domínio, a fim de preservar a máscara (isso requer interação com os mortais)

2 – passar uma década nos esgotos conversando com ratos e outras monstruosidades prejudicam **SERIAMENTE** as habilidades sociais.

Nem todos os neófitos dominam a "Máscara das 1000 faces". Lembre-se de como você ficou convencido depois de dominar seus poderes fenomenais. As crianças são empenhadas, os velhos são desconfiados e os insanos (às vezes) conseguem ver através de máscaras. Sua personagem deveria ter medo de escorregar e mandar tudo pelo ralo.

Jogadores Nosferatu tendem a supercompensar essas dificuldades agindo como socialites Toreador em vez de espões ardilosos com pouco tato social.

Setita:

Embora óculos escuros possam diminuir os efeitos da Sensibilidade à Luz, a menos que você esteja numa sala escura, você se sente desconfortável.

Toreador:

Segue o livro, salvo o seguinte: O transe faz com que você pare estupefato pelo trabalho artístico. Uma Característica Mental pode ser gasta para negar os efeitos de UMA peça de arte. Um ponto temporário de Força de Vontade pode ser empregado para negar o efeito por uma hora. Este defeito deve ser interpretado **MESMO** se o ponto de Força de Vontade for gasto. Mesmo se você não estiver em transe, é uma obra de arte **MUITO BOA!**

Para determinar o transe, é preciso checar um Teste Simples, que dependerá do nível de Arte do Toreador em questão.

Se o Toreador tiver menos ou a mesma quantidade de Arte do que o criador da obra, ele deve ganhar o Teste Simples para não entrar em transe. Se o Toreador tiver mais quantidade de Arte do que o criador, ele não entra em transe se ganhar ou empatar.

Antecedentes

Antecedentes definem a relação dos Vampiros com o mundo mortal.

Cada ponto de **Influência**, **Recursos** e **Contatos** só pode ser gasto **uma vez por mês**. Não se esqueça de pedir para que um Narrador anote cada vez que usar um desses Antecedentes.

Aliado é alguém que te faz favores por amizade, consideração, desejo ou recompensas pré-estabelecidas que acabaram transformando-se em bons negócios, nos quais ambas as partes têm crédito e confiança. Um aliado humano não combina Influências com você. Um aliado é alguém especialista em uma área específica, e vai gerar favores baseados naquela área, e na sua amizade. O número de características nesse Antecedente determina o máximo de pontos na Habilidade especializada do Aliado.

Contato é um informante que lhe fornece informações em troca de suborno, serviços, informações ou favores dos mais variados tipos, dependendo do que o seu personagem pede e do humor no Narrador da cena. Um Contato não é alguém que arriscaria tudo por você, nem que faz o que faz por amor ou amizade a você. Os Contatos não fornecem nenhum tipo de informação fora de sua esfera de atuação, e, com certeza, não sabem nada sobre Vampiros, a menos que você tenha quebrado a Máscara. Cada ponto em **Contatos** e/ou **Rede de Informações** gera um teste que deve ser realizado no início de cada live. Cada sucesso revela uma parte de uma informação, relacionada à uma área específica (no caso de Contatos) ou à boatos em geral (Rede de Informações).

Contatos e Influência não podem ser combinados em uma única ação, já que Contatos servem apenas para informações. Eles não podem encobrir uma ação de Influência, por exemplo.

Rebanho pode ser usado a cada duas semanas. Cada ponto neste antecedente vale **1** Ponto de Sangue.

Criação de Lacaio

Note a diferença entre **Lacaio** e **Carniçal** nos textos abaixo. O primeiro se refere à **Mortais** em geral, enquanto o segundo se refere à humanos que ingerem vitae regularmente, e adquirem um vislumbre dos poderes da imortalidade.

É permitido gastar os XP do personagem na ficha dos seus **Lacaio**s, pelos custos padrões.

Lacaio/Carniçais Humanos

Nome: Todos os Lacaio)s devem ter um nome.

Arquétipo: Descreva a personalidade em uma palavra (Mordomo, Guarda-costas, Motorista ou Sniper). Defina Natureza e Comportamento.

Atributos: 6/4/3. O máximo de características de Atributos de Carniçais é **9**. Humanos e mortais em geral tem um máximo de **8** características de Atributos. Um mortal normal tem de **3** a **6** em cada Atributo. Um mortal com 8 de Físicos é um atleta, enquanto que um mortal com 8 de Mentais é quase um Einstein.

Habilidades: Mortais começam com **7** pontos em Habilidades. Nenhuma pode ter um nível maior do que **2**. Este limite é aumentado em **1** para cada **2** pontos de Lacaio investido no mesmo personagem.

Qualidade: Lacaio podem ter uma qualidade, aprovada pelo Narrador responsável pelo clã do personagem.

Defeito: Será concedido ao Lacaio um número de Defeitos ou Características Negativas de modo que supram os pontos gastos pela Qualidade escolhida.

Antecedentes: Um Lacaio começa com **5** pontos de Antecedentes. Nenhum pode ser maior que nível **3**. Lacaio não podem comprar Lacaio nem Influências.

Disciplinas: Um Carniçal começa com o primeiro nível básico de Potência, Proeza, e mais um ponto que deve ser distribuído nas Disciplinas de clã do seu Regente. Carniçais não podem ter mais do que nível básico de Disciplina sem ter um Regente de 7ª Geração ou menor. Carniçais nunca poderão ter Disciplinas Avançadas ou Magia do Sangue.

Moralidade: Todo Lacaio tem sua Moralidade definida de maneira padrão para Personagens Vampiros, porém não ganham nenhum ponto por diminuir sua Humanidade.

Sangue: Carniçais tem uma reserve de **10** Pontos de Sangue, sendo apenas **6** utilizáveis.

Força de Vontade: Lacaio começam com **1** ponto de Força de Vontade e tem um máximo de **4**.

Influência: Lacaio não têm Influência. Eles tomam conta da sua.

Lacaio Poderosos

Ao invés de ter **5** Lacaio menores, o jogador pode decidir ter um ou mais Lacaio Poderosos, somando um máximo de **5** níveis de Lacaio. Para cada ponto adicional gasto em um único Lacaio (máximo de **4**), o Lacaio ganha:

+2 em Atributos (que devem ser gastos em categorias diferentes)

+1 Habilidade (ou Especialização)

+1 Antecedente (Excluindo Influência e Lacaio)

+1 Força de Vontade (+1 Disciplina se Força de Vontade atingir o máximo)

+1 Disciplina

Lacaios/Carniçais Animais

Para cada **2** Carniçais Animais que o personagem tiver, ele começa a sessão de jogo com **1** Ponto de Sangue a menos.

Animais Pequenos:

Exemplo: coelhos, pássaros, cães pequenos, gatos, micos

Sangue: 2 à 3 (**1** utilizável)

Físicos: **3** características de começo; máximo de **5**

Mentais: **4** características

Animais Médios:

Exemplo: cachorros, lobos, águias, macacos

Sangue: 4 à 7 (**2** utilizáveis)

Físicos: **5** características de começo; máximo de **7**

Mentais: **4** características

Animais Grandes:

Exemplo: jacarés, cavalos, vacas, búfalos, emas

Sangue: 8 à 10 (**4** utilizáveis)

Físicos: **7** características de começo; máximo de **12**

Mentais: **4** características

Força de Vontade: 1 (máximo de **2**)

Disciplinas: Como todo Carniçal, começam com o primeiro nível básico de Potência e ganham mais **1** ponto para ser gasto. Um Carniçal Animal só pode aprender níveis de Potência, Fortitude e Rapidez. Os limites são:

Regente de **13ª** ou **12ª** Geração: **3** Disciplinas Básicas

Regente de **11ª** ou **10ª** Geração: **4** Disciplinas Básicas

Regente de **9ª** Geração: **5** Disciplinas Básicas

Regente de **8ª** Geração: **6** Disciplinas Básicas

Habilidades: **3** pontos na criação do Lacaio Animal, que pode ter um máximo de **3** características em qualquer habilidade (sem especializações). A lista de habilidades para Lacaios Animais: Empatia com Animais (usado para liderar ou guiar outros animais), Briga (para morder ou arranhar), Esquiva, Sobrevivência (também para caçar), Instinto Primitivo (para distinguir criaturas sobrenaturais e também para caçar), Empatia (para sentir as emoções de seus mestres), Esportes (para pular ou escalar), Acuidade (para evitar surpresas), Intimidação e Furtividade.

Bônus: **3** pontos.

Nota: Animais podem ter habilidades especiais. Converse com seu Narrador.

Nota sobre Disciplinas de Lacaio: Todos os Carniçais adquirem o primeiro nível Básico de Potência. Tendo em vista que um Carniçal PODE ser ABRAÇADO, este ponto de Potência pode ser mantido se o jogador do novo personagem assim desejar, porém isso não torna Potência uma Disciplina de Clã, fazendo com que o personagem tenha que aprender os outros níveis de um professor apto.

Nota Final sobre Lacaio Mortais diversos: Humanos têm 4 níveis de vitalidade, diretamente relacionados com seu Sangue. Cada Ponto de Sangue drenado do Mortal é um nível de dano Letal é sofrido pelo mesmo. Animais têm mais ou menos 4 níveis de vitalidade, dependendo do seu tamanho. Carniçais têm 5 níveis de vitalidade. Pode ser aumentado pra 6 com o segundo nível Básico de Fortitude.

Lacaio Fantasmas

Se você não está criando/jogando com um **Giovanni**, pule esta parte.

Se você não conhece **Laws of Oblivion** nem o cenário de **Wraith: The Oblivion**, não se preocupe. Essas regras são uma versão extremamente abreviada de **Oblivion**, e são específicas para Lacaio Giovanni e aqueles com o Defeito Assombrado. Em qualquer que seja o caso, o Narrador Giovanni tem a palavra final sobre o Lacaio Fantasma.

Nome: Todo Lacaio Giovanni deve ter um nome.

Arquétipo: Defina a personalidade do Fantasma. Um tipo de Natureza e Comportamento somados.

Conceito: Porque é que o fantasma serve o Giovanni? Isto é muito importante. Ele é um caçador que também quer destruir a Mortalha? O Giovanni o prendeu? Eles fizeram um pacto para conseguir poder? Ou ele é um espectro maligno que encontrou um vampiro maligno o suficiente para compactuar?

Atributos: 6/4/3, como Lacaio. Não precisam ser especificadas. Marque apenas o número.

Habilidades: Lacaio Giovanni têm 5 pontos em habilidades. Normalmente, estas são Linguística: Italiano, um reteste para os três Arcanoi iniciais, e uma Especialização.

Paixão: O jogador deve pegar uma paixão condutora, que impulse o fantasma, como servir a família (*fidélidade*) ou destruir o mundo (*megalomania*). Uma vez por noite, o Lacaio do Giovanni pode fazer um teste simples recuperar o Pathos, se for o caso.

Grilhão: Provavelmente o Giovanni tem pelo menos um grilhão do fantasma em questão. Qual seria?

Antecedentes: O fantasma pode escolher 1 dos seguintes Antecedentes para ajudar a completar a personagem. Para Lacaio Poderosos, múltiplos podem ser tomadas de cada fundo ou pode ser repartido entre a qualquer combinação da escolha do jogador.

- **Idade:** O fantasma morreu há até cem anos atrás. Pontos adicionais podem adicionar outros cem anos de experiência ao fantasma.

- **Eilodon:** Permite um reteste por noite para evitar os Espinhos.
- **Memoriam:** Pode começar com **1** ponto adicional de Pathos por noite.
- **Relíquia:** O fantasma possui uma relíquia (provavelmente uma arma), que podem ser utilizados do outro lado da Mortalha.
- **Status:** O fantasma possui um nível de status, provavelmente em uma das guildas (ex. o Hunters).

Arcanoi: O espectro deve escolher três Arcanoi básicos a partir de uma lista em poder do Narrador Giovanni. Um destes três deve ser Pandemônio, outro deve ser um Arcanos Comum e o último deve ser um Arcanos Raro. Os Arcanoi de Lifeweb, Fatalism, Puppetry, Flux, Intimation, e Mnemosynis estão totalmente proibidos aos Lacaio Giovanni. (Três são artes perdidas, e as outras três causam desequilíbrio e são difíceis de aplicar à Lacaio).

Espinhos: O Giovanni tem de escolher um Espinho com o qual a Sombra tortura seu fantasma. Narradores devem (uma vez por noite) fazer um teste simples para ativar o Espinho, a qualquer momento. Apenas Eilodon pode ser utilizado como reteste para este desafio.

Pathos, Corpus e Força de Vontade: O NPC começa o jogo com 3 pontos de Pathos, 7 de Corpus, e 2 de Força de Vontade. Enquanto este é certamente inferior ao nível inicial Jogadores de Wraith, lembre-se de que estes são Lacaio NPCs, que devem estar equilibrados com o resto do jogo. Certamente nenhum outro clã tem a opção de ter até cinco NPCs flutuando por aí a qualquer momento.

Desafios

Normalmente a maioria dos testes dos Lacaio Giovanni são testes simples. O fantasma não perde nenhuma característica assim. Se ele ganha ou empata o teste, ele é bem sucedido.

Se o teste for estendido, o fantasma conta cada vitória e testa novamente. Qualquer momento que o fantasma perder, o desafio termina. Se o fantasma Empatou, o desafio é considerado bem sucedido, mas o desafio termina aí.

Lacaio Poderosos

Ao invés de ter **5** Lacaio menores, um jogador poderá preferir ter um ou mais Lacaio Poderosos. Para cada ponto adicional gasto em um Lacaio (máximo de **4** pontos adicionais), o fantasma ganha o seguinte:

- + 1 Atributo
- + 1 Habilidade
- + 1 Antecedente
- + 1 Força de Vontade
- + 1 Arcanoi Básico

NOTA: **2** Arcanoi Básicos podem ser acumulados para comprar **1** Arcanoi Intermediário. Não se aplica aos Arcanoi iniciais. **2** Arcanoi ADICIONAIS podem ser acumulados para **1** Arcanoi Avançado.

Jogo de Influências

NOTA: Se você é um Ventrue, Toreador, Brujah ou Tremere (em alguns casos) você deve gastar boa parte do seu tempo conquistando e mantendo suas Influências. Por quê? Pois você é o tipo de membro que passa a maior parte do seu tempo entre os mortais e é sua responsabilidade manter a máscara.

Gangrel, Malkavianos e Nosferatu, podem adquirir influência, mas nunca ao nível de um Ventrue ou Toreador, a menos que o PC esteja em jogo a mais de um ano. Especializar-se em um área específica de interesse de sua personagem não é incomum.

Todo personagem com o Antecedente Influência deve preencher uma ficha, disponível no site do Grupo de discussão da Crônica no Yahoo (e em Anexo). Tal ficha de ser enviada para a diretoria pelo e-mail gbn_adm@yahoogroups.com.

No Mundo das Trevas, a sociedade mortal é influenciada pelos seres sobrenaturais. Sendo o Antecedente Influência a sua ligação com essa sociedade e a medida desse seu poder sobre certos setores dela, é importante manter um vínculo ativo, pois, por mais que você esteja morto, você ainda retém algumas necessidades como abrigo, transporte, convívio, alimentação, etc. Esse vínculo ativo é feito pelo Jogo de Influências, feito mês a mês, no qual você pode gastar os pontos conforme a tabela do Leis da Noite **ou** conforme as regras de movimentação do Dark Epics, transcritas pelo HST Luis Fernando Teberga "Lelo":

Ações para ganhar influência e modificadores: Em adição às ações listadas nas tabelas de influência nos vários livros do Teatro da Mente, os personagens podem realizar as ações adicionais para ganhar Influências listadas aqui. É importante ressaltar que influência geralmente só pode afetar outra Influência do mesmo tipo. Um personagem pode usar a sua Influência *Ruas* para atacar a Influência *Ruas* de outro personagem, mas dificilmente poderia usar essa Influência para atacar a Influência *Alta Sociedade* de outro personagem com sucesso.

Ataque

Você pode atacar a Influência de outros com a sua própria, desde que você já tenha localizado a Influência do alvo. Para atacar, você determina um número de características de influência, e esse número determina o nível do ataque. Se os níveis superam a Influência da vítima, ela perde um nível de Influência no fim do mês. Características de Influências movimentadas para expandir a influência da vítima também são perdidas, mesmo se elas pudessem render à vítima um nível a mais de influência no início do próximo mês.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Scott e Wade têm Influência *Mídia*, nos níveis cinco e dois, respectivamente. Scott localizou as Influências de Wade com sucesso no último mês, e deseja fazer um *Ataque* a elas neste mês. Ele gasta quatro características para atacar a Influência de Wade, significando assim, que é um *Ataque* de nível quatro. Já que o nível do *Ataque* de Scott é maior que o nível de Influência de Wade em *Mídia*, no próximo mês Wade terá apenas um nível de Influência. Se Wade tivesse gastado características de Influência para aumentar a sua Influência, e tivesse acumulado três ou mais características de Influência, ele poderia imediatamente aplicar três características de Influência para trazer as suas Influências de volta ao nível dois.

Exemplo Descritivo: Quando Scott criou seu personagem, ele decidiu que essa *Influência Mídia*, seria representada pelo seu controle sobre várias mídias através do uso de laços de sangue e dominação. Para atacar as *Influências de Wade*, Scott realizou o pré-requisito necessário de tê-las rastreado. Tendo feito isso, Scott descobriu que a *Influência Mídia de Scott* é representada pelo seu controle de um dos principais jornais da cidade. Quando Wade escreve a explicação do ataque para o Narrador, ele descreve que está *Influenciando os seus carniçais para que façam uma matéria em seus jornais na televisão sobre o jornal de Wade*. A reportagem destaca a longa história de artigos pobremente fundamentados do jornal, e descreve alguns incidentes nos quais o jornal foi forçado a se retratar. O noticiário avalia os vários outros jornais da cidade, dando a eles impressões bem mais favoráveis. Quando o narrador olha as características de *Influência* e decide que o ataque de Scott foi bem sucedido, ele informa a Wade e Scott que a tiragem do jornal de Wade declina, representando a queda em um nível da *Influência Mídia de Wade* no início do próximo mês.

Bloqueio

Você pode usar sua *Influência* para impedir ações de *Influência* no mês atual. Qualquer ação descrita nas tabelas do Leis da Noite pode ser bloqueada, desde que o seu nível de *Influência* seja pelo menos igual ao nível do esforço listado nas tabelas. O número real do bloqueio é o número total de características despendidas. Um bloqueio vai afetar todas as tentativas de uso de *Influência* durante aquele mês; qualquer um que tente realizar as ações bloqueadas na cidade não terá sucesso a menos que tenha investido características suficientes para sobrepujar o bloqueio. Bloqueios múltiplos contra o mesmo tipo de ação não são cumulativos. Se mais de um bloqueio é feito sobre a mesma ação, use apenas o nível mais alto para calculá-los.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Jana tem quarto níveis de *Influência Legal*. Ela é capaz de arranjar uma liberdade condicional, portanto é capaz de *Bloquear* esse tipo de ação. Ela decide gastar duas de suas características de *Influência* para criar um *Bloqueio* de nível dois. Qualquer um que queira arranjar uma liberdade condicional esse mês na cidade tem que despender duas ou mais características de *Influência* para ser bem sucedido.

Exemplo Descritivo: Quando Jana construiu seu personagem, ela decidiu que uma vasta rede de juízes, advogados e oficiais de justiça que aceitam suborno dela representaria sua *Influência*. Agora, um dos inimigos de Jana foi preso, e ela não deseja que alguém consiga liberdade condicional para ele. Quando escreve uma explicação do *Bloqueio* para o Narrador, ela diz que suborna os membros Conselho de Condicional para parar os tramites legais, ou ao menos adia-los até o fim do mês.

Gasto Extra

Gasto Extra é simplesmente um termo usado para descrever o gasto desnecessário de características de *influência* para fazer uma ação, só para o caso de alguém ter um realizado um *Bloqueio* que precise ser sobrepujado. Se as Características usadas no *Gasto Extra* igualarem o nível do bloqueio, a ação é bem sucedida. Entretanto, o *Bloqueio* ainda permanece se uma ação passa por ele, sendo efetivo contra tentativas adicionais naquele mês.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Mathew usou uma característica de sua *Influência Saúde* para pôr um *Bloqueio* de nível um na ação de conseguir sangue mortal. Sue tenta adquirir um ponto de sangue usando uma característica do seu nível quatro em *Influência Saúde*. O Narrador a informa que

ela não foi bem sucedida por causa de um *Bloqueio*, e Sue tenta de novo, desta vez adicionando mais duas características de influência, e assim aumentando o custo de sua segunda tentativa em três características de *Influência Saúde*. Como o nível do *Gasto Extra* é pelo menos igual ao nível do *Bloqueio*, Sue é bem sucedida, e adquire o ponto de sangue.

Exemplo Descritivo: *Quando Sue criou seu personagem, ela decidiu que era proprietária de uma pequena clínica privada, que representaria sua Influência Saúde. Ela usa isso para conseguir uma pequena quantidade de sangue quando está sem poder caçar. Ela descobre que houve uma falta de sangue na cidade; e que a sua solicitação por sangue integral não tem prioridade alta o suficiente para consegui-lo agora (graças ao Bloqueio de Mathew). A segunda tentativa de Sue é feita como um pedido urgente de dois dos médicos de sua clínica, que alegam falsamente necessitarem do sangue para uma cirurgia de emergência. Desta vez, o pedido é atendido.*

Combinar

Combinar lhe permite ajudar o esforço de Influência de outro personagem. Nenhuma ação descrita nos livros do Teatro da Mente pode ser tentada por uma personagem que não tem o nível de Influência exigido na descrição da mesma. Para cada dois pontos que você gasta em *Combinar*, a personagem que você está ajudando ganha um para usar em seu esforço. Influência emprestada por Antecedentes de *Aliados* e *Mentor* também está sujeita a esta regra. Uma personagem não pode gastar mais que 20 pontos para um único esforço em um determinado mês, inclusive todas as ações gastas para modificações como *Combinar*.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Corey tem quatro níveis de Influência *Política*. Ele quer promulgar alguma lei na cidade que o custaria todos os quatro pontos de Influência *Política* dele durante o mês. Corey já usou um ponto de Influência *Política* este mês, assim ele não tem o suficiente. Ele pede para um amigo *Combinar* a Influência *Política* dele com a sua. Cynthia tem só dois níveis, mas ela empresta ambos para Corey. Como o número de ponto emprestado é dividido ao usar *Combinar*, Corey fica só com um ponto de Influência *Política* extra durante o mês, mas isso é tudo que ele precisa para promulgar a lei.

Exemplo Descritivo: *Quando Corey fez o seu personagem, ele decidiu que ter um laço de sangue com o prefeito da cidade representaria a Influência Política dele. Considerando que Corey já tinha feito o prefeito pedir à assembleia municipal um pequeno favor este mês, ele sabe que mandá-lo propor a lei estaria tomando a sua autor idade como prefeito. Corey pede para a sua aliada Cynthia o ajudar com o esforço, usando Combinar. Cynthia manipula um membro da assembleia municipal por usos regulares de Dominação, e ela faz este membro da assembleia propor a lei. Com o assunto na mesa, o prefeito pode lançar todo o seu apoio sem prejudicar a relação dele com a assembleia.*

Ocultar

Ocultar pode ser usado para esconder sua Influência de usos de *Rastrear*. O número de pontos gastos gera o nível de *Ocultar* daquele mês, o qual vocês submete contra as tentativas de *Rastrear*.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Jess ouviu um rumor que o Tim vai *Rastrear* a sua Influência *Universidade*. Ele gasta todos os quatro pontos nessa Influência gerando assim nível quatro de *Ocultar*.

Durante três meses seguidos ele continua gastando os quatro pontos dele em *Ocultar*. No quarto mês, Jess espera que o Tim perca interesse na sua Influência *Universidade*, e volta a usar isto para esforço.

Exemplo Descritivo: *Quando Jess criou o personagem, ele decidiu que a Influência Universidade ser ia representada pelo domínio que ele conquistou provendo grandes contribuições para as universidades locais nos últimos anos. Agora que ele teme que Tim poderá seguir a pista das doações dele (Tim usando Rastrear), Jess rapidamente usa a sua influência para convencer as universidades de que por enquanto deveriam ser arquivados os registros das doações dele e outras transações.*

Defender

Você usa *Defender* quando você teme que alguém vai *Atacar* sua Influência. Para empregar este esforço especial, gaste o número de pontos para ter o nível de *Defender*. O nível de qualquer *Ataque* dirigido àquela Influência tem que exceder o nível de *Defender* mais o nível de sua Influência para ter êxito.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Eric teme que alguém ataque a Influência *Submundo* dele este mês, assim ele usa *Defender* para protegê-la. Ele gasta três dos quatro pontos de Influência *Submundo* dele na defesa. Um *Ataque* deve ter agora nível oito ou mais para atingir a sua Influência.

Exemplo Descritivo: *Quando o Eric fez o personagem dele, decidiu que a sua Influência de Submundo seria representada pelo controle sobre a Família Lasciano, uma grande quadrilha de crime organizado. Temendo um Ataque, Eric faz uma descrição do seu Defender, detalhando como ele está fazendo com que todos os membros da família fiquem quietos durante algum tempo, fora da visão das outras famílias de criminosos e das autoridades.*

Seguir

Se você quiser ficar de olho no que alguém está fazendo com a Influência dele, você pode tentar *Seguir* com suas próprias Influências. *Seguir* é semelhante a *Observar*, com exceção de que você só se mantém olhando para as ações executadas por uma única Influência. Para *Seguir* a Influência de alguém, você já deve ter um sucesso em *Rastrear*. Para usar *Seguir*, gaste o número de pontos para estabelecer o nível de esforço. *Seguir* irá revelar todas as atividades executadas pela Influência focada, menos qualquer atividade escondida com um nível igual ou mais alto de *Camuflar*.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Jean teve sucesso ao usar sua Influência *Ocultismo* nível três para *Rastrear* por vários meses atrás na Influência *Ocultismo* de Toby. Este mês, Jean está curiosa sobre o que Toby está preparando, assim ela gasta todos os três pontos de Influência *Ocultismo* para *Seguir* as atividades em *Ocultismo* de Toby. Ela descobre que Toby tentou adquirir um artigo mágico. Se Toby tivesse posto três ou mais níveis de *Camuflar* naquele esforço, Jean não poderia ter descoberto isto.

Exemplo Descritivo: *Ao criar a personagem, Jean decidiu que a sua Influência Ocultismo nível três seria representada por manter algumas seitas milenares dedicadas à pesquisa de escritas místicas e profecias. Com Rastrear bem sucedido, Jean descobriu que a Influência Ocultismo de Toby é representada pelo seu domínio sobre um grupo organizado de "psíquicos" cuja clientela são pessoas VIPs poderosas e ricas na cidade. Quando Jean descreve as atividades de sua Influência para o*

Narrador, ela diz como fará com que os líderes das seitas direcionem os seus seguidores para pesquisar grupos de "psíquicos" na cidade, especificamente o grupo controlado por Toby

Aumentar

Para elevar uma de suas Influências ao próximo nível, você tem que gastar o número de pontos igual a três vezes seu nível atual. Em geral, você pode ganhar um novo nível em uma Influência uma vez a cada três meses, porém você não poderá usar sua Influência para mais nada. Ao contrário de outros esforços, pontos gastos para *Aumentar* podem ser acumulados mês a mês. Esses pontos são acumulados até que você alcance o número exigido para um aumento. Se você atinge o número de pontos exigidos para aumentar pro próximo nível, o nível de Influência aumenta em um ao término do mês.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Cheyana tem três níveis de Influência *Ruas*, portanto ela precisaria de nove pontos gastos para conseguir aumentar para quatro. Em um mês, ela gasta dois dos três pontos dela em *Aumentar* (dois acumulam). No próximo mês, ela gasta mais dois pontos em *Aumentar* (quatro acumulam). No mês seguinte, ela gasta todos os três pontos em *Aumentar* (sete acumulam). No quarto mês, Cheyana gasta mais dois pontos em *Aumentar*, portanto satisfazendo o exigido para alcançar o nível quatro. Ao término do mês, a Influência *Ruas* dela aumenta em um. Cheyana poderia ter aumentado a Influência *Ruas* dela um pouco mais rápido se ela tivesse gasto todos os pontos em *Aumentar* a cada mês.

Exemplo Descritivo: *Quando Cheyana fez a personagem, ela decidiu que uma rede de informantes que consiste em membros de gangue, moradores de rua e prostitutas representariam a Influência Ruas dela. Ao descrever as suas ações de Aumentar ao Narrador, Cheyana diz estar encorajando os contatos dela em várias gangues a fazerem fusões com outras gangues pela cidade. No próximo mês, ela descreve estar organizando os moradores de rua em pequenas "comunidades" para viverem mais seguros, o que atrai mais moradores de rua na área para espiar pra ela. O mês seguinte, Cheyana descreve que está convencendo as suas prostitutas informantes a recrutar mais prostitutas a seu favor. No quarto mês, ela descreve estar trabalhando novamente com as gangues para direcionar mais o tempo livre deles para atividades de alto-lucro como comprar e vender armas e outros contrabandos. Agora que Cheyana fortaleceu bastante os seus contatos que justifique um aumento na sua Influência, o Narrador concorda em aumentar Ruas para o nível quatro ao término do mês.*

Camuflar

Camuflar é adicionado aos esforços contra o uso de *Seguir* e *Observar*. Se o número de pontos gastos para somar *Camuflar* a um esforço igualar ou exceder o nível de *Seguir* ou *Observar*, o esforço não é detectado. Pode ser aplicado *Camuflar* a quaisquer ações dos quadros, assim como *Atacar*, *Bloquear*, *Seguir*, *Aumentar* ou *Observar*.

Exemplo de Mecânica de Jogo: Donny deseja usar a Influência *Finanças* dele para crescer o capital e comprar um pequeno negócio. Isso normalmente vai exigir só dois dos cinco pontos de Influência *Finanças* dele, mas como Donny não quer que ninguém saiba o que ele está fazendo, gasta os outros três pontos para *Camuflar*. Se alguém tivesse usado *Observar* nível três ou menos para notar essa atividade na cidade, não descobriria a aquisição de Donny feita as escondidas. Se tivessem usado

Observar nível quatro ou mais, a camuflagem de Donny não teria escondido suas atividades dessas investigações.

Exemplo Descritivo: Quando Donny fez o personagem, decidiu que ter ia *Influência Finanças* controlando os interesses em uma companhia de grandes aquisições. Ao escrever as atividades de sua *Influência para o Narrador*, Donny diz que irá *Camuflar* usando uma grande rede de falsas corporações pelas quais movimentava o dinheiro de forma que não pudessem ser localizadas as aquisições feitas através de sua companhia.

Rastrear

Você pode usar esta ação para encontrar a identidade de um indivíduo cuja *Influência* tenha entrado em contato com a sua. Não se pode apenas divinhar que certa pessoa tenha *Influência* numa categoria particular e depois *Rastrear*. Primeiramente, é preciso que você entre em contato com ela de alguma forma. Isto pode ser realizado sofrendo um *Ataque*, notando alguma movimentação devido ao uso do *Observar*, resistindo alguma ação com o *Bloqueio* ou tendo uma de suas ações resistidas por um *Bloqueio*. Além disso, pontos de *Influência* emprestados pela ação *Combinar*, também podem ser rastreados. Por fim, se um alvo algum dia lhe contar muitos detalhes sobre a sua *Influência*, você pode realizar o *Rastreio*.

O número de pontos gastos em *Rastrear* define o seu nível. O sucesso é definido caso o nível de *Rastrear* seja superior ao *Ocultar* ou *Camuflar* colocado para guardar esta *Influência* durante o mês. O sucesso fornece a identidade do dono da *Influência* e se a *Influência* é maior que a sua ou não. Também é fornecida uma breve descrição da *Influência* e é permitido o uso das habilidades para atacar futuramente.

O uso de *Rastrear* é restrito apenas a uma cidade. Apesar disso, se o um personagem tem *Influência* do mesmo tipo em outra cidade, suas ações apenas revelam informações na cidade em que está sendo utilizado o *Rastreio*. Se você foi bem sucedido em um *Rastreio*, não é permitido passar esta informação para outro personagem para que ele possa fazer um ataque. A informação é muito complexa para ser passada para os contatos deles sem que eles tenham sido bem sucedidos em suas próprias ações. Se você conseguiu realizar um *Rastreio* com sucesso, poderá passar informações para que outra pessoa possa *Rastrear* com a própria *Influência*.

Exemplo da Mecânica de Jogo: Pauline tem quatro níveis na *Influência Polícia*. Recentemente, numa tentativa de confiscar armas, seus esforços foram frustrados por Carl, que colocou dois níveis em *Bloquear*. Por ter estabelecido contato, Pauline decide gastar neste mês todos os seus pontos para *Rastrear* o responsável. Carl, que tem cinco níveis de *Influência* em *Polícia*, e está gastando dois pontos para *Bloquear* este mês, teme ser *Rastreado* e coloca os seus três pontos restantes em *Ocultar*. Como o nível de *Rastreio* de Pauline é superior ao que foi gasto por Carl em *Ocultar*, Pauline descobre que a origem da *Influência* que bloqueou seus esforços foi Carl. Ela também tem acesso a uma descrição geral (que foi definida por Carl quando ele criou o personagem) e ao nível da sua *Influência*.

Exemplo Descritivo: Ao criar o seu personagem, Pauline decide que subornos e chantagens de membros da jurisdição local iriam representar a sua *Influência* na *Polícia*. Ao *Rastrear*, Pauline descreve os esforços da sua *Influência* para o narrador, como simplesmente, colocar todos os seus contatos para xeretar quem foi o responsável pelo aumento na segurança do arsenal. Afinal de contas, policiais deveriam ser bons investigadores, certo?

Observar

Você pode usar *Observar* quando desejar que o uso de ações de Influência descritas no livro sejam percebidas, porém, a sua Influência deve equivaler à ação que você deseja *Observar*. Ao *Observar* você vai obter o conhecimento de quando e como essa ação foi realizada durante o mês, podendo até descobrir o uso de esforços que antecederam o seu *Observar*. O número total de pontos gastos nesse esforço vai definir o seu nível. Você também poderá usar *Observar* para perceber o uso das seguintes ações: *Ataque*, *Bloqueio*, *Seguir* (apenas aqueles que o tem como alvo), *Aumentar* e *Observar*.

Exemplo da Mecânica de Jogo: Mark decide gastar este mês um de seus cinco pontos de Influência *Igreja* para *Observar*. Ele está a procura de indivíduos tentando contatar grupos de caçadores associados à Igreja. Como Mark é paranóico, decide colocar dois níveis de *Observar* para perceber outro *Observar* e verificar se outra pessoa também está fazendo isso. O *Observar* de Mark que estava atrás de indivíduos tentando contatar grupos de caçadores foi infrutífero. Porém a sua segunda tentativa (aquele focalizado em outro *Observar*) percebe o seu próprio *Observar*, é claro, descobrindo que alguém andou usando *Observar* para ter acesso a certos arquivos da Igreja.

Exemplo Descritivo: *Mark decidiu na criação de seu personagem que a sua Influência Igreja seria representada por uma extensa rede de chantagem contra membros de alto escalão da igreja local. Ao descrever as suas ações ao narrador, Mark decide como a rede de chantagens de padres, diáconos e anciões estão se organizando numa cruzada para descobrir se existe alguma Influência corruptora ativa. Eles estão usando a sua autoridade para persuadir outros membros da igreja a relatar qualquer atividade e requisições suspeitas imediatamente*

Quando as ações devem ser decididas: Para o funcionamento destas regras, os pontos de Influência gastos em esforços retornam no começo do mês seguinte. O narrador pode estender o tempo em caso de jogos maiores que ocorrem menos de uma vez por mês. De qualquer maneira, este período de tempo deve ser constante, dando a todos os jogadores a oportunidade de empregar suas Influências de uma forma regular.

Os esforços de *Ataque*, *Seguir*, *Aumentar*, *Rastrear* e *Observar* devem ser utilizados apenas no final de cada mês. Esta limitação permite todos ter as mesmas chances para *Dissimular*, *Defender* e *Observar*, permitindo que o narrador possa ter todas as ações em mão resultando em melhores descrições e resultados para cada esforço individual.

A competência das Influências: Como foi dito anteriormente, uma Influência só pode afetar a mesma categoria. Em raras ocasiões, o narrador pode permitir que Influências de uma categoria possam dar assistência nos esforços de outra, na mesma cidade. Neste caso, cada ação gasta conta apenas como a metade do normal. Desta forma, é até possível simular os efeitos de *Combinar* emprestando Influências de outra categoria para si mesmo. Este tipo de troca de categoria deve ser raro e deve ser regulado severamente caso se torne uma coisa comum. Você pode ter Influência em várias cidades (dependendo da aprovação do narrador), mas serão consideradas Influências separadas mesmo sendo da mesma categoria.

Caçada

Funcionam como o Leis da Noite com exceção do seguinte:

O Defeito Exclusão de Presa, seja qual for, fará o personagem iniciar a noite com **2** pontos de sangue a menos;

De modo semelhante, o Defeito Vício fará o personagem iniciar com **1** ponto de sangue a menos;

O Defeito Consumo Conspícuo também fará o personagem iniciar com **1** ponto de sangue a menos.

Caçadas antes da sessão podem ser narradas pelo Narrador que estiver disponível. No início da sessão, quando é feito o teste, a Caçada é narrada preferencialmente pelo Narrador Felipe Hashimoto "Xixi".

Durante o live, caçar levará 30 minutos, e obtem-se três pontos de sangue (quatro para personagens do clã Toreador). Isso significa 30 minutos **fora do jogo**.

O personagem tem a opção de caçar em Guaratinguetá e, portanto, não no território de caça de seu clã (definido em jogo). O tempo será reduzido para 15 minutos, porém testes serão feitos para que o personagem não seja descoberto e pego, sofrendo consequências em jogo.

Ganho e Gasto de Experiência

No mês, um personagem pode acumular no máximo **8** XP. Os meios de se adquirir XPs são:

Meios Normais (Live Action):

- 1 XP por presença no evento (automático)
- 1 XP pela interpretação e caracterização do seu personagem
- 1 XP por uma interpretação fenomenal, que cause consequências em jogo e gere plots

Meios Extras (Fora de jogo):

- 1 XP por interações via e-mail
- 1 XP por um Relatório do último Live, que deve descrever:

O que seu personagem fez no Live?

Qual foi o plot central do seu personagem? E os aleatórios?

Seu personagem foi responsável por alguma grande reviravolta nos fatos, grande interação ou causou algum *plot* maior?

O que seu personagem gastou no live? (Em pontos)

O que ele perdeu? (Em pontos e em jogo)

O que ele ganhou? (Em pontos e em jogo)

- 1 XP pelo jogo de Influências devidamente encaminhado para a diretoria (acima e em Anexo)

Além disso, se for realizado algum Live Extra pelo Guaratinguetá By Night, os personagens estão sujeitos a ganharem XP conforme os Meios Normais, até o máximo de **8** XPs.

Caso o(a) jogador(a) venha a jogar em outra crônica, como visitante, com seu personagem do Guaratinguetá by Night, ele(a) ganha mais **1** XP, também dentro do limite de **8**.

O gasto dos pontos de experiência seguem as regras do *Leis da Noite*, porém é importante ressaltar que:

- **1** XP compra **1** ponto de Atributo. Pode ser aumentada **uma** categoria de atributo em, no máximo, **3** pontos a cada mês.

- **1** XP compra **1** ponto de Habilidade, sendo o limite a **5** pontos em uma só Habilidade. Pode ser gasto **1** XP em uma Habilidade com nível igual ou maior a **3** para adquirir uma Especialização. Esta Habilidade deve ser treinada em jogo (em ações com o Narrador responsável) pra que possa ser comprada. O treino demora um número de semanas igual ao nível à ser comprado. *Ex.: Para comprar Computador x3, um personagem deve treinar por 3 semanas.*

- **1** XP compra **1** ponto de Antecedente, com prévia aprovação do Narrador. Não se aplica ao antecedente Geração, que só pode ser comprado na criação do personagem, com o custo de **7** XPs por **CADA** ponto de Geração, como descrito anteriormente.

- **Disciplinas:** Nível Básico: **3** XP;

Nível Intermediário: **6** XP;

Nível Avançado: **9** XP;

Para disciplinas fora do clã, adicionar **1** XP no custo de cada nível.

Disciplinas só podem ser compradas a cada **3** meses, e devem ser treinadas ANTERIORMENTE por um número de meses igual ao dobro do nível da DISCIPLINA (Básico = 2, Intermediário = 4, Avançado = 6). Adicione **1** mês para disciplinas fora de clã e mais **2** para disciplinas exclusivas.

Ex.: um Gangrel quer adquirir o poder da Forma da Besta (Metamorfose Intermediária). Ele deve treinar por 4 meses seus poderes, ao final dos quais ele poderá adquirir o poder intermediário Forma da Besta. Se o mesmo personagem quiser adquirir o poder Sussurros Ferais (Animalismo Básico), ele deve treinar mais 2 meses. Porém, ainda assim, deve esperar 3 meses desde que comprou Forma da Besta para gastar seus XP. Caso fosse outro personagem de qualquer outro clã tentando o mesmo procedimento, ele levaria 6 meses para aprender o primeiro poder citado (4 por ser Intermediário + 2 por ser disciplina exclusiva Gangrel).

- **Rituais Taumaturgicos ou Necromantes:** Básico: **2** XP;

Intermediário: **4** XP;

Avançado: **6** XP;

Necessitam da aprovação do Narrador Tremere ou Giovanni.

Rituais só podem ser comprados a cada **3** meses, e devem ser treinados ANTERIORMENTE por um número de meses igual ao nível do RITUAL (Básico = 1, Intermediário = 2, Avançado = 3). Adicione **1** mês para Rituais Incomuns e **2** para Rituais Raros.

- 3 XP compram 1 ponto de Virtude, com aprovação do Narrador. Podem ser comprados uma vez a cada 6 meses.

- 2 XP compram 1 ponto de Moralidade, com aprovação do Narrador. Pode ser comprado uma vez a cada 6 meses.

Qualidades podem ser compradas pelo dobro do listado, com aprovação do Narrador. Recomprar um Defeito, para retirá-lo da ficha, pode ser feito pelo gasto do dobro do bônus concedido em XP, sujeito à aprovação. Recomprar uma Característica Negativa, para retirá-la da ficha, pode ser feito pelo gasto de 2 XP.

Referências

Além do Dark Epics, Laws of the Night Revised, Camarilla Guide e Sabbat Guide, ainda utilizamos como referência para as regras acima:

House Rules da Crônica Sang Nordique, de Gimli, Manitoba, Canada (Blame Canada).

Regras da Crônica Curitiba by Night.

Guia do Jogador Idiota, da OWbN. Disponível em português no site do Curitiba by Night.

Parte 3 – Disposições Administrativas

Quanto à Lista de E-mails

OOC

É a lista acessível à todos os **jogadores**. Pode-se enviar mensagens para todos os cadastrados na crônica pelo email guarabynight@yahoogleups.com. Para que seja cadastrado nesta lista, deve-se enviar um pedido para gbn_adm@yahoogleups.com.

IC

É a lista dos **personagens**. Nela, são discutidos todos os assuntos referentes ao jogo, em personagens. Não há regras específicas para mecânicas de jogo em e-mails, mesmo por que jogamos LIVE ACTION (Ação ao Vivo) e não Play By Mail (Jogo por Correspondência), portanto toda e qualquer habilidade utilizada por qualquer personagem entrará numa contagem, e será vetado o uso na mensagem caso algum diretor note que o jogador utilizou todos os seus pontos em tal habilidade no prazo mínimo de uma semana.

Após a semana, os pontos retornam à ficha do personagem. O mesmo vale para Status rasgados em mensagens eletrônicas entre personagens.

Algumas habilidades simplesmente não terão efeito caso sejam gastas em mensagens eletrônicas, salvo raras exceções, como, por exemplo, gastar armas de fogo para descrever uma Magnum .44, caso o jogador efetivamente não saiba como fazê-lo; ou gastar Ciência: Biologia para descrever os exames os quais o personagem submeterá uma cobaia, caso o jogador efetivamente não

saiba como detalhá-los. Isso demonstra o conhecimento que seu personagem têm, o que não quer dizer que você tenha que ter também.

Habilidades usadas para evitar erro serão gastas apenas se houver algum erro. Ao mesmo tempo, Lores gastas para tratar de assuntos muito avançados para o nível do personagem serão passíveis de REDLINE. (Veja Anexo 3 – Lores para mais informações)

GbN_ADM

É a lista dos **diretores**. É importante frisar que qualquer ação do seu personagem deve ser enviada com cópia para esta lista, no endereço gbn_adm@yahoogleups.com. Qualquer interação ou ação que não seja encontrada nos arquivos desta lista será descartada e passível de REDLINE, ou sofrerá as conseqüências em jogo, o que for **mais interessante**. É pra esta lista também que devem ser enviadas **fichas e jogos de influência**.

HárpiaIC

Lista das Hárpias dos Domínios de Guaratinguetá. Se seu personagem não é uma Hárpia, você não precisa saber. Se seu personagem é uma Hárpia e não está nesta lista, há algum problema. Trate dele **em jogo**.

Clã

Alguns clãs mais populosos têm listas de clã. Converse com seu Narrador para maiores detalhes.

Quanto às Regras Disciplinares

Emenda GbN à SEÇÃO 4 da Cartilha da OWbN, Regras Disciplinares, tópico Responsabilidade de uma Crônica para com seus Jogadores

– Além dos itens dispostos e dos tópicos já discutidos no documento, a GbN segue os seguintes parâmetros disciplinares:

1. Visando manter um bom ambiente para o projeto é esperado que todos se comportem de forma conveniente desta forma evitando problemas que podem acabar até mesmo com a existência do projeto.
2. **Transgressores estarão sujeitos as seguintes punições na seguinte ordem de gravidade:**
 - a. **Para Transgressões Leves:**
 - i. Advertência: Será advertido verbalmente sobre seu comportamento prejudicial, e em particular, por algum dos Storytellers. Todos os outros Storytellers serão avisados que o jogador foi punido e não é permitido que os mesmos falem a respeito amplamente para evitar constrangimento para o jogador punido;
 - ii. Perda de XP: Será computador a perda de 1 a 20 pontos de XP dos registros do jogador. Três perdas de XP (em ocasiões diferentes e em menos de seis meses) resultarão em uma Repreensão;

b. Para Transgressões Médias:

- i. Repreensão: Será advertido verbalmente sobre seu comportamento prejudicial antes do início do live e perante todos os presentes pelo Head Storyteller além de sofrer a perda de 1 a 20 pontos de XP de acordo com a gravidade da transgressão. Duas repreensões resultarão em uma suspensão temporária de 01 live;

c. Para Transgressões Graves:

- i. Suspensão Temporária: O jogador punido estará impedido de comparecer de 1(um) a 3(três) lives de acordo com a gravidade da transgressão, esta punição será avisada na lista do Council do One World by Night para evitar que o punido jogue em outra crônica. Se o mesmo somar mais de seis meses de suspensão em um ano poderá receber uma Expulsão.

d. Para Transgressões Gravíssimas:

- i. Expulsão: O jogador punido será expulso do projeto **Guaratinguetá By Night** por pelo menos 12 meses, terá seu registro, personagem e XPs apagados e terá que vencer uma votação dos Storytellers para ser readmitido posteriormente no projeto. Terá que ficar em período probatório (sem cometer qualquer transgressão) por seis meses e caso cometa qualquer transgressão que gere algo mais que perda de XP será expulso definitivamente. Qualquer Expulsão será prontamente avisada no âmbito *One World By Night* para que o jogador infrator não venha tentar afiliação em outra crônica oficial do projeto.
- ii. Denúncia: O transgressor será denunciado na Delegacia de Policia mais próxima ou, caso seja extremamente necessário, receberá voz de prisão imediatamente no local e será detido e encaminhado à Delegacia de Polícia.

3. A relação de transgressões e a gravidade das mesmas:

b. Transgressões Leves:

- i. Fazer interações entre personagens sem comunicar um Storyteller em menos de 24 horas (tal interação não será levada em consideração);
- ii. Levar informações de fora do jogo para dentro do mesmo (a chamada onff);
- iii. Informar falsos efeitos de disciplinas ou qualquer outra habilidade da ficha propositalmente (caso tenha dúvida sobre um efeito é mais conveniente que consulte um árbitro ou o manual);
- iv. Entrar em inatividade sem prévia justificativa;
- v. Divulgar o conteúdo da sua ficha para outros jogadores.
- vi. Ficar 'em OFF' durante o live por mais do que 5 minutos sem justificativa alguma;
- vii. Insistir em pedir para desconsiderar qualquer ação do personagem durante o live, sem o concorde dos Storytellers presentes;
- viii. Não ter o conhecimento das regras da crônica.
- ix. Insistir em questionar as atitudes da direção da crônica ,mesmo após elas terem sido devidamente justificadas.

c. Transgressões Médias:

- i. Promover qualquer tipo de 'fofoca' ou boato que possa causar constrangimento para alguém;
- ii. Discordar de qualquer decisão da Junta Diretiva e não comunicar esta discordância para os Storytellers para que estes possam avaliar sua procedência ou não;
- iii. Levar bebida alcoólica ao local do live sem autorização;
- iv. Forjar informações falsas na ficha de personagem;
- v. Arbitrar testes sem autorização (todos os jogadores autorizados a arbitrar testes serão definidos no início do Live);
- vi. Tocar de forma leve, e não consentida, qualquer jogador (é necessário a queixa do jogador ofendido);
- vii. Jogar lives oficiais de outra crônica sem comunicar os Storytellers;
- viii. Ofender verbalmente qualquer jogador durante alguma atividade oficial da crônica (é necessário a queixa do jogador ofendido, Lives não contam para este artigo);
- ix. Fazer o uso de cigarro dentro de local fechado durante evento oficial da crônica.
- x. Questionar as atitudes da direção da crônica publicamente, mesmo após elas terem sido devidamente justificadas.

d. Transgressões Graves:

- i. Ofender verbalmente qualquer jogador durante um Live oficial da crônica;
- ii. Desrespeitar as regras de outra crônica, desde que elas tenham sido devidamente comunicadas antes do início das atividades a serem realizadas;
- iii. Consumir bebida alcoólica ou chegar visivelmente alcoolizado a qualquer evento oficial da crônica;
- iv. Falsificar qualquer informação na sua ficha de inscrição de jogador;
- v. Quando menor de idade, forjar a autorização dos pais ou responsáveis legais;
- vi. Portar qualquer tipo de arma branca dentro do local do live;
- vii. Portar qualquer arma de fogo dentro do local do live;
- viii. Organizar Live-Actions não oficiais ou outros eventos em datas e horários coincidentes com os Lives oficiais da crônica, convidando jogadores participantes da crônica, sem antes comunicar os Storytellers;
- ix. Insistir em usar qualquer benefício do qual não tenha contribuído (Ex. Insistir em participar de live em local alugado sem participar do 'rateio' para custear o aluguel, consumir lanche que foi fruto da contribuição de jogadores voluntários, etc...);
- x. Recusar-se a indenizar o valor integral de qualquer objeto ou estrutura que tenha danificado em algum local utilizado para um evento oficial da crônica;
- xi. Utilizar-se do anonimato para cometer alguma transgressão grave ou menor (ocultar propositalmente a transgressão e ser descoberto posteriormente);
- xii. Ter contato físico intenso sem consentimento do outro jogador.

e. Transgressões Gravíssimas:

- i. Tomar parte em qualquer crime passível de prisão seja no local da crônica ou não, e além dos especificados em outros artigos;

- ii. Portar qualquer tipo de substância ilegal em qualquer evento da crônica;
- iii. Estar visivelmente sobre efeito por alguma substância ilegal em algum evento da crônica;
- iv. Se envolver em luta corporal durante algum evento da crônica;
- v. Portar arma de fogo ilegal dentro ou nos arredores de algum evento da crônica;
- vi. Utilizar histórias, NPCs ou personagens de outros jogadores sem autorização seja para jogos não oficiais como para qualquer outro tipo de material público (violação de direitos autorais);
- vii. Quando suspenso ou expulso comparecer a local de qualquer evento da crônica sem avisar os Storytellers previamente;
- viii. Quando suspenso ou expulso tentar jogar em outra crônica oficial.

4. São agravantes para as transgressões:

- a. A reincidência;
- b. O acontecimento de transgressões que não afetem somente mecânica de jogo, na presença de não-jogadores;
- c. A recusa em cumprir a punição determinada;

5. São atenuantes para as transgressões:

- a. A ausência de outras punições anteriores;
- b. O desconhecimento das regras da crônica por falha de divulgação dos Storytellers;
- c. A imediata correção do erro se for o caso;
- d. A ocorrência da mesma para evitar um mal maior.

Quanto à Substituição dos Narradores:

Qualquer Narrador pode requisitar sua própria exoneração do cargo a qualquer momento, contanto que deixe toda e qualquer pendência eventual de sua posição avisada para o restante dos Narradores;

Um Narrador pode requisitar a exoneração de outro Narrador desde que exponha os motivos. Caso os mesmos sejam acatados por dois terços dos Narradores, em votação secreta, a exoneração será efetuada;

A vaga deixada pelo Narrador exonerado será preenchida através de um processo de seleção nos moldes do que já foi realizado através da lista guarabynight;

Caso seja necessária sua substituição imediata um Narrador será apontado pelo HST da crônica.

OS ARTIGOS DA CARTILHA DE PERSONAGENS DO ONE WORLD BY NIGHT (OWBN), Versão Vampírica

Retirado dos *By Laws* da OWbN, disponíveis em www.owbn.org. Tradução livre por Luiz Sárga

ARTIGO 1: Soberania da Crônica

Cada Narrador de cada Crônica tem o direito de banir qualquer jogador ou personagem do jogo, se o mesmo atrapalhar o equilíbrio e a harmonia ou o tema (*plot*) do jogo. Porém, eles devem ser diplomáticos com os jogadores ao exercerem este direito. Além disso, narradores tem o direito de montarem um guia com as regras da casa, apesar de que desvios muito grandes dos mecanismos de jogo do *Leis da Noite* devem ser limitados. Qualquer guia deve ser facilmente acessível na Web e disponível nas mesas de jogo, e elas não devem contradizer as regras específicas da OWBN abaixo. Finalmente, uma crônica pode deixar a OWBN sem ressentimentos se ela se decepcionar com a organização. Enquanto considera essa regra, tenha em mente que isso significa que outras crônicas podem aplicá-la aos seus jogadores e a você mesmo quando visitando outros jogos.

ARTIGO 2: Ensinando Disciplinas

Enquanto qualquer vampiro pode praticar qualquer disciplina, eles devem aprender disciplinas “fora do clã” de vampiros que as possuem como “de clã”. Por exemplo, um Toreador com Alacridade pode ensiná-la a um Nosferatu, mas um Gangrel com o mesmo poder não pode. Caitiff podem designar três disciplinas que possuam como “de clã”, para propósitos de ensiná-las, levando em conta que pelo menos dois clãs (não linhagens) possuem tais disciplinas como “de clã”. Por exemplo, um Caitiff pode declarar sua Potência como “de clã” para ensinar, mas não sua Necromancia, porque enquanto Brujah, Giovanni, Lasombra e Nosferatu têm Potência como Disciplina “de clã”, somente o Clã Giovanni tem Necromancia “de clã”. Esta regra ajuda a preservar os estilos distintos dos diferentes clãs, enquanto permite que os jogadores aspirem à diversidade de personagens e encoraja a interpretação.

ARTIGO 3: Regulamentação de Status

Para que o valor relativo de Status, de uma Crônica para outra, permaneça constante e coeso, jogadores são limitados a receber seis características de status de outros jogadores e/ou Narradores, mais o maior bônus de Status por cargo permitido. (Um Príncipe que também é o Primogênito Ventrue poderia ter um teto de nove de status). O conselho da OWBN pode distribuir pontos acima das seis características + limite de cargo para o reconhecimento de Membros excepcionalmente famosos.

ARTIGO 4: Taxa de Experiência

Para que os personagens em diferentes crônicas avancem mais ou menos no mesmo ritmo, nenhum personagem da OWBN pode ganhar mais que oito características de experiência (XP) em um único mês. Desses oito, não se pode ganhar mais que cinco por comparecimento aos jogos. A maioria dos jogos da OWBN rende um de XP por noite, mais um XP de bônus por interpretação excepcional e extraordinárias contribuições para o jogo.

ARTIGO 5: Criaturas Raras

Personagens excepcionalmente raros, como Salubri, múmias, a maioria das linhagens, Lasombra antitribu, vampiros de 6ª geração ou menos, e outros nessa linha, devem ser declarados e aprovados

pelo conselho antes de aparecerem em jogo. Isto é particularmente verdade para personagens de jogadores (PCs), mas também para de narradores (NPCs). Aprovação não é difícil de conseguir; isto se dá apenas como medida para prevenir que a OWBN tenha 13 Salubri, 70 múmias, e mais Filhas da Cacofonia do que Nosferatu. Falando francamente, jogadores devem ser encorajados a escolher jogar com mortais, carniçais e vampiros dos sete clãs da Camarilla do que os independentes e os clãs do Sabbat. Assim as “estranhezas” das criaturas raras não se tornam lugar comum. (NT – entretanto, a aprovação do conselho não é necessária para certos independentes e Sabbats adotados pela GbN).

ARTIGO 6: A Cláusula Inigo Montoya

Nenhum jogador deve interpretar dois ou mais personagens relacionados, aliados, ou que de qualquer forma possua informações sobre outro de início. Esta cláusula tem a intenção de cortar jogadores compartilhando informações de personagem em personagem, além de prevenir jogadores de criarem personagens cujos objetivos sejam vingar seus últimos personagens – Você matou meu pai! Prepare-se para morrer! – Note que um personagem pode, eventualmente, ganhar conhecimento sobre outro, mas jogadores nunca deve se deixar um jogador transformar seus múltiplos personagens em um time de assalto, por exemplo usando seu Filho de Osíris para tirar os traços bestiais de seus outros personagens.

ARTIGO 7: Vampiros PCs de 8ª Geração

Todos os Vampiros Pcs na OWBN são restritos à 8ª Geração ou maior. PCs abaixo deste nível não podem viajar para outras crônicas na OWBN e devem ser considerados NPCs/Especiais.

ARTIGO 8: Status maior que 6

Todos os personagens com mais do que 6 de Status inerentes (sendo inerente, Status que não são por cargo) devem ser considerados sob a regra de criaturas Raras/Únicas. Estes personagens entrariam num nível de Jihad superior ao nível de jogo normal e, como tal, são agora indivíduos excepcionais na OWBN. Portanto, para introduzir uma criatura com este nível de poder, seria necessário a aprovação do conselho da OWBN. Com Status do Sabbat, também limita-se à Seis pessoais + Sete relacionados à Feitos + Posição. Como Status do Sabbat diferem dos da Camarilla, a diferença dos números se dá pelos usos.

ARTIGO 9: Exceções à regra

Qualquer Crônica que deseje fazer uma exceção às regras da OWBN deve fazer uma petição ao conselho com 2 semanas de aviso. É especialmente relevante para as criaturas Raras/Únicas, mas deve ser aplicado à todas.

ARTIGO 10: Aceitando as Consequências

Se estiver visitando outra crônica, significa que você aceitou se encaixar nas regras e respeitar seus narradores, além de aceitar as consequências do jogo. Se você vai para outra crônica, saiba que os narradores têm todo o direito de colocar você numa caixa e mandá-lo para a lua (ou dobrá-lo como uma rosa, e oferecê-lo de oferenda pra Iemanjá) se quiserem. Seu personagem está sujeito às mesmas consequências que você iria encontrar em sua “crônica natal”, e talvez até mais. Se você não gostar da equipe de narradores e o jeito que um jogo em particular corre, **NÃO VÁ!** Se eles são injustos no que fazem, reclame para os narradores da sua crônica (como se todo mundo já não fizesse isso) e peça que

intervenham e reconsiderem as ações tomadas, junto aos outros narradores. Talvez haja circunstâncias que você não saiba. Talvez seja a culminação de um plot muito antigo. Você não sabe. Talvez os narradores tenham decidido que já foi o suficiente e os “Poderes Constituídos” notaram e tomaram atitudes apropriadas. Talvez você estivesse no lugar errado na hora errada.

SEÇÃO 3

Ressurreição de personagem

Um personagem ressuscitado será considerado Raro/Único. O Conselho da OWbN deve aprovar todas as ressurreições. Ressurreições temporárias por Necromancia podem ocorrer, mas ainda devem ser aprovadas pelo Conselho. Se o Conselho decidir que a ressurreição temporária é inválida, então o espírito, em qualquer corpo que esteja habitando, parte para o Limbo e o corpo decai. Se um personagem morrer em uma crônica que não a sua natal, então o Membro do Conselho daquela crônica específica deve ser contatado para informações sobre a morte do personagem.

SEÇÃO 4

Regras Disciplinares

Responsabilidade de uma Crônica para com seus Jogadores

Toda crônica deve ter por escrito sua política disciplinar. Tais políticas devem ser publicadas no site da crônica, se a mesma tiver um. Qualquer jogador da OWbN deve receber tratamento justo em nível de crônica.

Procedimentos disciplinares devem ser criados para lidar com situações internas. Jogadores envolvidos em situações disciplinares devem ser colocados sob tais procedimentos.

Toda crônica também deve estar ciente e atenta à sua responsabilidade com os jogadores que são menores de idade (como prescrito nas leis do país, estado, cidade,...).

No mínimo, a crônica deve assegurar que os pais dos menores envolvidos na OWbN estão cientes das atividades e segurança de seus filhos, e estar atenta a qualquer pedido especial (como horário de recolher) desses pais. Considerar termo de responsabilidade assinado pelos pais.

Responsabilidade da Crônica para com seus Visitantes

Visitantes de outras crônicas estão sujeitos aos procedimentos disciplinares da crônica anfitriã, assim como seus personagens estão sujeitos às ações em jogo sob o Artigo 10 da Cartilha da OWbN.

Portanto, cada crônica deve fazer com que seus visitantes tomem ciência de suas políticas disciplinares. Visitantes também concordam em adotar as várias regras da casa como escrito pela crônica anfitriã, e adotar as decisões de seus Narradores.

Responsabilidade da OWbN para com suas Crônicas

A OWbN desenvolveu um sistema disciplinar para lidar com seu Conselho e com qualquer membro jogador que são levados à audiência por suas crônicas. Além disso, o Conselho deve presidir

sobre qualquer caso disciplinar que envolva mais de uma crônica, caso não seja resolvido pelas próprias.

Responsabilidade da OWbN para com seus Membros Jogadores

A OWbN torna disponível medidas disciplinares requeridas para lidar com reclamações individuais, tanto direcionando-as para soluções apropriadas (o que inclui direcioná-la de volta a crônica envolvida) quanto lidando com o problema em si, se parecer necessário.

Posição Neutra da OWbN

A OWbN não se envolverá em disputas pessoas não relacionadas com sua organização, nem será usada como veículo para tais disputas.

Responsabilidade de cada Jogador da OWbN

Todos os jogadores da OWbN respeitarão o sistema disciplinar em vigor em suas várias crônicas, como ensinado à eles, e ao sistema disciplinar em vigor para o Conselho.

Todos os jogadores terão direito à defender-se, com de fato é direito em qualquer sistema em particular no qual seu caso venha a se enquadrar. Geralmente, isso permite que os jogadores possam responder à qualquer alegação contra eles.

Todos os jogadores da OWbN concordam em adotar as decisões disciplinares das autoridades competentes.

Emenda GbN – Em primeira instância os Narradores. Em seguida, autoridades públicas competentes como Delegacias de Polícia, Juizados, etc.

Posição Legal da OWbN

A OWbN não se envolverá em nenhum caso que seja levado à corte de qualquer país, a não ser como testemunha de um crime alegado. Neste caso, o Head Coordinator poderá liberar, como especificamente requisitado pelas cortes, quaisquer evidências que possam estar de posse da OWbN (como e-mails arquivados). A OWbN não tem responsabilidade legal pelas atividades de tais jogadores.

SEÇÃO 7

Morte de Ravnos

Ravnos foi destruído. Qualquer PC remanescente são os únicos que sobreviveram ao holocausto. Este clã agora está incluso na lista de Raro/Único da Cartilha da OWbN.

SEÇÃO 8

Príncipes declarando Caçada de Sangue contra Justicars

É legítimo na versão da Camarilla da OWbN que Príncipes declarem Caçadas de Sangue contra Justicars.

SEÇÃO 10

Maldição Assamita Removida

Com o ressurgimento do matusalém Ur-Shulgi, e através de rituais executados por ele canalizando toda a energia do clã, a maldição de sangue imposta pelos Tremere aos Assamita foi quebrada. Esta quebra ocorreu em escala mundial e agora todos os personagens deste clã, independente de casta ou seita, estão livres da maldição.

SEÇÃO 11

Secessão Gangrel da Camarilla

Os PCs Gangrel devem deixar a Camarilla apenas por ações IC, causadas pelo próprio jogador. NPCs Gangrel devem participar dessas ações como conselheiros até que as ações IC se definam, porém, para a maior parte, elas levaram à secessão da Camarilla de acordo com as histórias criadas pela *White Wolf*.

SEÇÃO 12

Morte dos Tremere Antitribu

Os Tremere Antitribu morreram. Isto pode ser duro para alguns PCs, mas se aproxima das histórias da *White Wolf*.

Anexo 2 – Errata Laws of the Night (Revised)

Morality

Q: I don't like the new Virtue system, where vampires can be sent to frenzy just by lighting a cigarette. What can I do about this?

A: First, remember that any stimulus under the vampire's control doesn't cause a Virtue Test. Thus, you needn't make a Courage test just to light your own cigarette or throw a Flame Bolt. Second, the circumstances for Virtue Tests are determined by the Narrator or Storyteller. A player can call for his character to make a Virtue Test if he thinks that his character would be affected by a situation (testing for frenzy due to an insult, for example), which is recommended as good role-playing. It's up to Narrators to keep players honest if something big time breaks out — and, chances are, if there are pillars of flame landing in your yard, there's already a Narrator on hand. Last, if you think that it's just too easy for vampires to lose control, and your game has degenerated into a mass of screaming, frenzied Cainites, you can strip out the stimuli for one and two Trait Virtue tests. That means that characters will only frenzy when something really egregious comes up. This does numb the "personal horror" angle of Vampire a bit, so be careful with it. Under such a system, vampires will be likely to frenzy or enter Rötschrek only when faced directly with sunlight, starvation and the sight of blood, or actual fire damage. Note that it's important to make sure that the Morality scales stay intact, just to keep people honest to their Humanity/Path rating — only strip out the stimuli for Self-Control/Instinct and Courage if you plan to do this. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: I noticed that characters never suffer a loss of Virtue Traits under the system presented. What should I do if a player is buying up his Conscience/Conviction, Self-Control/Instinct and Courage to maximum levels, since they never drop?

A: The Storyteller may always, at his or her discretion, choose to strip a character of a Virtue Trait for particularly severe events. A vampire who suffers too many shattering defeats of his Courage may lose a Courage Trait permanently. This is part and parcel of the degeneration into inhumanity and the fight with the Beast. However, this is not a common event, since it can easily wreck characters rapidly if such degeneration occurs too often. At the very least, a player should have to lose a Virtue Test, risk a retest and lose that as well before having the possibility of losing a permanent Virtue Trait. If you do decide to strip a character's Virtue Trait, then you probably shouldn't inflict the temporary Derangement, just to keep the player from getting totally hammered. Note that if a character is stripped down to having no Virtue Traits in a given Virtue, then the player can't even enter Virtue challenges of that type and automatically suffers the appropriate effects; in such a case, the Derangement assigned should probably be permanent (though it could be overcome normally). Furthermore, improvement of Virtues is a long and difficult road for vampires. No vampire should ever be allowed to improve a Virtue without extensive role-playing, soul-searching and exploration of his or her values, convictions and inner strength. As a guideline, don't let a player increase a character's Virtue more than once every three or four games, and your standards of role-play to justify improvement of a Virtue should get stricter and sterner for higher Virtue Trait totals. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: If a player ties on a Virtue Test, what happens?

A: The player is considered the defender in a Virtue Test. Thus, if the player ties and his Virtue Traits equal the difficulty of the Virtue Test, then the character does not suffer degeneration/frenzy/Rötschrek, but the character does expend the temporary Virtue Trait bid. The character does not lose permanent Traits or gain any Negative Traits, since the defender won the challenge. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: If one spends Willpower to resist Frenzy, does one still get the other penalties of the Virtue Test that resulted in the Frenzy?

A: Yes. You still lost the challenge. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Golconda specifically says players must retain a *Humanity* rating of at least 4 traits. Should this read "Morality"?

A: Actually, it should say that the *character* must maintain a Humanity of 4 Traits, but yes, that's supposed to be Humanity and not Morality. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Combat & Damage

Mass Challenges

Q: Do all mass challenges now require one trait to be bid for each target?

A: Correct. Note, though, that each Trait is risked against the individual tested. Also, I should've noted that you can't be forced to bid more than five Traits. Thus, if you use Vanish from the Mind's Eye in front of eleven people, you must risk five Mental Traits, and you lose one for each person to whom you lose the challenge, up to five.

Firearms

Q: With "Two Gun Mojo" is WW saying that in One action Two guns can be fired. This might sound stupid, but it is important.

A: Yes, but the extra attack is additive, not multiplicative. If you have Swiftess, you get three attacks: one base, one Celerity, one extra weapon. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Health levels

Q: Does everyone get the new Healthy x2, Bruised x3, Wounded x2, Incapacitated, Torpor (Dying in the case of a mortal)? Or is there some weirdo reason that this only affects Cainites?

A: Everyone gets it. If you use the compressed scale, everyone stays at one of each health level instead.

Healing

Q: On page 107 it says that 3 blood must be spent to heal an Agg wound and "...each extra wound healed in the same rest period." requires a Willpower to be spent. It does not say that the first Agg requires a Willpower only the extra ones. This infers that more than ONE Agg can be healed in a day. Is this true? On pg 200 it says that 3 Agg, a Willpower and a night of rest are required to Heal AN Agg wound? Which rule is the correct one?

A: Healing an aggravated wound costs 3 blood and a day's sleep. Healing additional wounds costs more blood and a Willpower Trait per wound level. This can only be done while you slumber during the day. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: How much blood does it take to heal lethal or bashing damage? Does one take less blood than the other?

A: One Blood Trait heals one level of lethal or bashing damage. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Torpor

Q: On pg 199 of LotNR there is a chart that lists the amount of time that a Kindred is in torpor, based on Humanity. But on pg 111, under Morality, the amount of time is based 6 weeks minus a week for the number of Humanity a Kindred possesses. Is the difference between the two on HOW the Kindred went into torpor?

A: Torpor times should use the guideline of one game session per Trait. That way, you can scale your torpor times to the frequency of your games; if you play once a week, leaving someone in torpor for a month is much more severe than if you only play once a month. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

General Discipline Questions

Q: Does this Nasty Combo work? Does the Kindred with Horrid form and Puissance now do 3 Lethal damage with a strike? Wolfs claws and Puissance, 2 Agg or 1 Agg and a Lethal? Hand of Flame and Puissance, 2 Agg or 1 Agg and a Lethal?

A: You can stack these Disciplines to your heart's delight. Disciplines that convert lethal damage to aggravated damage convert the first level in the case of multiple level strikes; stacked powers convert additional levels. In the extraordinarily unlikely event of a character with both Feral Claws and Hand of Flame -- a combination that would probably cause me to de-sanction a character immediately -- the character would have the capacity to inflict two aggravated wounds if he could otherwise score two wounds in a strike. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Specific Discipline Questions

Animalism

Q: Since Animalism actually deals with animals now (what a concept, eh?) and abilities(i.e. Animal Ken) are now geared towards degrees of prowess, is the intermediate power of Animalism still needed to have animal ghouls (see Liber des Ghouls Animal Ghoul Merit) or is less required now?

A: You could probably control and train animal ghouls with just the Basic levels. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: In Subsume the Spirit it lists the ability to use the 'Host' Discipline. Does this mean that the Kindred using this power, if the appropriate number of traits were used, could 'body jump' from one animal to another?

A: Yes (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Auspex

Q: Under Telepathy it lists the ability to now 'probe deep into the consciousness'. Where the user can ask more detailed questions of his subject. Why was the comment "(subject's choice)" added at the end of a couple of those questions? If a Telepath used this part of Telepathy to find out that a target was already 'docile', why would he/she get that information again? The inference is, that the subject can give the same information out over and over again.

A: Within any given use of deep probing, successive probes force the subject to relate different information, but the subject always chooses what to give up first. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: It says that that Auspex can work against Obfuscate and Chimerstry. That the Level of expertise is used for the purpose of winning ties. But it says to hold up 1-3 fingers? Why is this not 1-5 fingers, since the Math involved deals with ALL five levels. In a challenge between a Kindred with Psychic P and another with Cloak of Shadows is the trait bonus 2 or 4? Does this bonus apply by just having the power (IE with the same two Kindred, the one with Auspex is not currently using any but the Kindred with Cloak is standing in a corner.) or does Auspex have to be 'in use' for the Bonus? The Same would apply in the reverse.

A: As will be listed in the FAQ in Journal #5, each power class is good for a two trait modifier. Use one, two or three fingers for Basic, Intermediate or Advanced (as described in the example). The modifier always applies for the full level of the Discipline, as listed in the example. Note that a Cainite who possesses Auspex but is not currently using it gets no test to spot an Obfuscated vampire. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Under Auspex, the book says Willpower can be used to resist Obfuscate, but under willpower says it can't. I assume you need Auspex to resist Obfuscate with Willpower.

A: Another one of the niggling contradictory typos. You can use Auspex with Willpower to fight against Obfuscate; you carefully examine the area and force yourself to explore your conclusions. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Can "overhearing" attempts with Telepathy be resisted with Willpower? I assume not, as the target would be unaware of the attempt.

Q: Is Telepathy's use, at least on supernatural creatures, as obvious as Aura Perception? I assume so, as it requires line-of-sight and the expenditure of a Mental Trait.

Q: As the "deep probe" of Telepathy is Static, I assume Willpower cannot be used to resist this test.

A: For all above: Correct. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Do Obfuscated vampires have any idea when they've been spotted with someone using Auspex?

A: Not unless the individual with Auspex gives them a reason to suspect such. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Auspex can now spot even unmoving Obfuscated individuals, yes?

A: Technically, yes, though you may want to keep unmoving Obfuscated individuals "safe" as a house rule, if it suits you. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: It's a little disconcerting to me that someone using Telepathy could theoretically spend 12 mental traits, discover the subject's 7 points of flaws and 5 points of negatives, in a *single challenge*. What sort of defense, if any, is there to prevent a PC from giving up all their secrets at once?

A: The telepath only gets one piece of information per probe. Each probe requires a separate challenge. You must perform all of the challenges in a single conflict in order to get different results out of the defender. If you lose once, the defender's immune to further Telepathy probes from you for the next five minutes, as always, which resets the probe sequence. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Celerity

Q: Exactly how many actions are there for Fleetness? I assume that having fleetness gives you a pre-emptive action, a normal action, and 2 followup actions, in addition to the Bomb and winning on ties.

A: The pre-emptive strike of Alacrity is not an extra action; it simply makes your normal action pre-emptive. Thus, Fleetness is one pre-emptive action and two follow-up actions, in addition to modifiers. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Chimerstry

Q: If you have Deflection of Wooden doom cast upon you and you are 'chimerically staked', what happens?

A: Chimerstry works on the subject's belief; Thaumaturgy does not (technically I don't want to get into the metaphysics of mage). Thus, a Chimerical stake would not be deflected; this would probably give the subject a retest against the Chimerstry to recognize that something is dreadfully wrong. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: What if your heart is 'misplaced', and the Chimeristry user places the stake in the middle of your chest. You know your heart isn't there.. are you still staked? Same thing with having your heart removed...

A: If your heart is misplaced and a Chimerical stake is thrust through your torso, it would have no effect on you because you wouldn't believe that it would do anything. (For that matter, it wouldn't even if it were a real stake.) The power to paralyze is in the stake driving through the heart, not an inherent ability of a Chimerical stake. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Does this affect Multiple Targets? That was a Master level of Chimerstry in the past. Also, under Horrid Reality, it says that a Chimerical Stake will paralyze a Kindred. Does this stake have to be 'created first' then used in an attack or can it 'appear' in the chest of the target to work?

A: Horrid Reality works on single opponents. Other powers work on multiple opponents. As described directly under the Chimerstry general Discipline write-up, objects created with Chimerstry are free-standing. The exact example is that a stake cannot be created in someone's chest, but could seem to be thrust there later. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Dominate

Q: In Possession it lists the ability to use the 'Host' Discipline. Does this mean that the Kindred using this power, if the appropriate number of traits were used, could 'body jump' from one human to another?

A: Yes (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: It has been said by many that if a person is Conditioned that they might as well NPC. The character is 'mindless' a 'robot'. What is your opinion on what a conditioned person is like? I don't think that the target should NPC, the character can still be played, but they are just a bit dull witted.

A: A Conditioned individual loses most volition and self-will. The subject isn't a completely mindless robot, but is noticeably impaired. The individual has trouble making even simple decisions for himself and is incapable of exercising authority or creativity. Such a character *could* be played but would seem strange even to people who didn't know him or her. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Necromancy

Q: Could Soul Stealing and Daemonic Possession be used in combination to 'resurrect' at Kindred, if that Kindred did not oblivate upon final death? Could this combo be used to Possess a Kindred? Take this process: You have a Master Necromancer, Tremere Buddy (whom has paid a bunch of cash or whatever) , Brujah Enemy whom is blood bound or conditioned (therefore willing) and a Mortal.

1) Kill the Mortal

2) Soul steal the Brujah

3) Use Daemonic Possession to move the Brujah to the Mortal corpse or use the Haunting to Keep the soul/wraith out of his body

4) Soul steal the Tremere

5) Use Daemonic Possession to move the Tremere into his new happy home

If this process is 'legal', what are the ramifications? Can the Tremere bring his Mental/Social Disciplines with him? Is the Tremere, a Tremere any longer?

A: It's possible to swap souls via the use of Bone Necromancy, but it's not healthy to do so for long periods of time. Note that the above example would involve quite a few tests of Conscience. In general, a soul can't stay within a body not its own for more than a month or so. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Obfuscate

Q: How does Vanish from the Mind's Eye work exactly?

A: All right, there's a lot of confusion over the uses of Vanish, so here's a few takes on how you can make it work. I recommend that OWbN decide on a version to adopt.

What's concrete: When you use Vanish, you disappear, even if people are watching. If nobody's watching, you can Vanish automatically. Otherwise, there's a test involved. You then remain invisible until you break the terms of your Obfuscate or decide to reappear. As long as you're Obfuscated, anyone who's within your normal sensory range -- even if you can't actually see the person, like someone who's also Obfuscated or even just spying on you from behind a plant -- is susceptible to your Obfuscate and doesn't notice you, even if looking through a camera or other device.

What's flexible: Under the current rules, you must make a challenge if you wish to speak while Vanished. If you want to make the power a little more spooky, you can simply rule that you must expend a

single Mental Trait to speak a sentence. This doesn't overpower the Discipline at all and it's kind of neat, and it's much easier than testing all the time.

Under the current rules, you must bid a Trait for each person watching when you Vanish. As per mob rules, you can't be forced to test against more than five people at once; technically, you'd only be able to Vanish against five, but I tweak this to indicate that you can Vanish against any number but never need to risk more than five Traits. Optionally, you can simply rule that activating Vanish forces you to expend a set number of Mental Traits -- probably one or two -- and then challenge against everyone, but nobody in the challenge actually *risks* any Traits. That way, you always expend effort when you Vanish, but there's no need to keep track of eight billion Mental Traits. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Can Cloak the Gathering be used on unwilling or unaware targets, so long as they remain in line-of-sight?

A: Nope. You can only Cloak a willing or unresisting target. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Do Obfuscated vampires have any idea when they've been spotted with someone using Auspex?

A: Not unless the individual with Auspex gives them a reason to suspect such. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Is Obfuscate still vulnerable to television cameras?

A: Yes. Obfuscate works on the mind, not upon actual physical light. Note, though, that someone with a camera still won't see the Obfuscated individual if the individual is still in the area and using Obfuscate; the mental clouding prevents the hider from being noticed in any medium until he leaves. A good rule of thumb is that, if the Obfuscated individual can (or could) sense the target with his own senses (possibly doubled if the hider has Auspex as well), then the target is in range of the Obfuscate. Ergo, someone standing next to you but Obfuscated is in range of your own senses, and your Obfuscate would work against him; someone in a booth ten feet away but protected by a wall would not be within your own sensory range, so your Obfuscate would not extend into the booth unless the subject were somehow looking through a hole in the wall, a one-way mirror or suchlike. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Auspex can now spot even unmoving Obfuscated individuals, yes?

A: Technically, yes, though you may want to keep unmoving Obfuscated individuals "safe" as a house rule, if it suits you. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: If you obfuscate in front of someone you can't see, and fail, you lose the mental trait you bid but think you have succeeded. The explanation for trait loss is realization of failure that causes a loss of confidence in one's own abilities. Does this mean that you don't lose the mental trait in this case?

A: No. You've still tried to call upon your powers, and you may later discover that it didn't work, but in the meantime, you've stretched your mental capacities and failed. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Obtenabration

Q: With Black Metamorphosis, the Kindred using it grows 4 'Arms of the Abyss'. Can each attack separately as well as the user in a turn? If so, can this be combined with Celerity to make the Kindred a 'whirling dervish' of a sort? Which could possibly give a Kindred with Black Metamorphosis, Legerity and Puissance a total of 15 attacks using the Bomb and causing two lethal wounds each (since the Kindred can use his Potence with the Arms.).

A: As listed in the description, the user gets one additional action to use all of the tentacles as one group. They aren't that well coordinated. And, as listed in Celerity, extra actions are additive, not multiplicative. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Potence

Q: Can Potence now be used in any physical challenge in which you bid a strength-based trait, even if your strength really wouldn't help you accomplish it? If someone is being lifted with Flight, for example, can they now resist with full Potence powers just by bidding Stalwart? (Let's assume for this example that they have nothing secure to grab.)

A: You can't bid a strength-related Trait if strength is not appropriate to the challenge (see Traits and Challenges). (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Presence

Q: Majesty. Tabletop rules say nothing at all about the 10 foot boundary for majesty. I believe the Revised Majesty description is still a throwback to the old Laws. In Character or even as a person, I never tend to stand within 10 feet of an adversary or person I am arguing with for very long. The 10 foot limit makes the discipline pretty much useless. I have always interpreted the area of effect as the room or within earshot/sight; if you can hear, see, or sense the vampire with Majesty, you will afford your fear/respect.

A: Interpret how you like for your game. Remember, Presence is only functional if the subjects can clearly see the user's face, so there is some practical limit. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Once Fred, say, has broken Sue's Majesty, if Sue takes no aggressive actions, does Fred have to keep making tests to attack Sue?

A: If Sue does nothing to violate the terms of her Majesty, then Fred must defeat it each time he wishes to attack her. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Can Summon/Entrancement be resisted with Willpower, since the fact that some outside force is being used isn't obvious to the target?

A: Yes; you get the normal retest as some part of your subconscious mind tries to grapple with an outside force. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Quietus

Q: Could Scorpion's touch and Baal's Caress be used together on one blade? Causing the target to take and Aggravated Damage as well as Losing a Physical Trait?

A: Yes, you can use multiple Quietus powers on a weapon. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Is there a limit to the amount of Traits that can be placed on a weapon?

A: You can typically put one Trait of blood on an object for each Trait that the item has, but use common sense. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Is there an 'expiration date' on the coating?

A: The blood generally stays effective until it's wiped off, used, or rendered inert (by drying out, clotting, etc. -- generally a few hours for Cainite blood left in the air). (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Vicissitude

Q: With Flesh craft a Kindred can take a Physical Trait away and replace it with a Health level. This can be done Only Once to a person. My question is, can the subject buy that physical trait back or is their Max Physical traits reduced by one until such time as Flesh Craft is used a second time?

A: This permanently reduces the subject's maximum available Traits. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Thaumaturgy

General Thaumaturgy Questions

Q: WW was very good at defining what takes a 'single action', as well as what takes an 'entire turn.' In LoTN:R it lists in multiple places that you cannot 'multi-fire' Thaum, but there are Thaum paths that only take a 'single action' (specifically Cauldron of Blood and most of Path of Flame). Can those that take 'an action' be used with Celerity or not? Can Hand of Flame be activated and then used in repeated attacks (similar to Claws)?

A: Casting an effect requires a full turn. Using that effect, if it's persistent, generally takes only an action. Thus, you can fire a single flame bolt, or you can cast Hand of Flame and then strike with it multiple times next turn, with your Celerity. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Path of Blood

Q: Why was Blood Rage limited to One trait? Yes it could be abused, but why not give it the same limit as Theft?

A: It wasn't originally. Cynthia may have changed this from the original write-up. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: The user of Blood of Potency no longer needs to 'tank up', since the blood "distills to a more concentrated form.". When the time is up for this power, how much blood is left in the user? Say that an 8th Gen Tremere with max Blood uses Potency to go to 5th Gen. He now has 40 blood. A fight ensues, where he used an amazing 32 of those blood traits. The battle is over, Potency ends, his blood now "dilutes". How much blood is left? Is it an equal percentage based on use (he used 4/5 so he is left at 3), his max (because "leaving you at your normal Blood Trait limit" pg 178), 8 (since that is where he ended up and it is less than is normal max) or is it something else?

A: The blood pool of the character distills to a more potent form. The actual Blood Traits left in the character's system don't change. Say that a Tremere drops from 13th generation (with 10 blood) to 10th

generation. Presume that after the casting he would have five Blood Traits. He still has five Blood Traits; he does not mystically refill to 13 Blood Traits. If he does drain a mortal or other source and goes back up to 13 Traits, then when the power wears off he drops back to his maximum, in this case 10 Traits. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Under "diablerie," the book states that Taste for Blood can detect diablerie no matter how long it's been since the deed was done. Under "Taste for Blood," it's mentioned that diablerie can be detected within appropriate timeframes. What is Correct?

A: Taste for Blood can detect diablerie forever. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Movement of the Mind

Q: In the Original Laws of the Night with Control a Kindred with the power could 'move an opponent up to 100 feet', does this still apply with the 'new' Control.

A: You can move an opponent up to your limit of control range -- typically, line of sight. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Can objects be bent with Movement of the Mind?

A: House rule. You could impart motion to part of the object. In theory you could tear something apart (including a person) but you would have to go through the normal sequence of inflicting damage. This might be too abusive for some games ("I grab him telekinetically, haul him into the air, and then tear him apart"), so it's not necessarily always a good idea to allow it. In such a case, rule that Movement of Mind simply causes the whole object to move, much as Conjuring creates a whole object. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Ritual: Principle Focus of Vitae Infusion

Q: Can this be used to created "blood beads" that are NOT the Castor's blood?

A: No. However, your buyer doesn't necessarily know that. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Ritual: Blood Contract

Q: Blood contract states that you fall to torpor by taking Agg. When you take Agg to your torpor level, don't you die the Final Death? What is the situation with that, do you take all agg and a lethal, or just die?

A: You fall into torpor, and your health box is filled up with Aggravated wounds when you break a Blood Contract. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Say that a contract is broken. One of the signatories 'falls to torpor' by taking Agg. Is the Contract still valid or has it been used for it's purpose?

A: The Contract has completed its purpose and fulfilled its terms -- in this case, that its other signatory terms were violated. Effectively, it is no longer useful. It doesn't enforce its terms any longer because it has already fulfilled its terms. It's done and gone. (The physical representation probably still exists but it has no mystical power.) (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Q: Is the other signatory (say, the Tremere who cast the ritual) aware of this when it is violated, or would it be necessary to check for a magical aura around the paper contract every night to make sure this has not yet been violated?

A: The contract does not cause its owner to magically know of its condition, so the Tremere in question would still need to check. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Ritual: Wards

Q: Under rituals a Ward is listed against ghouls. This Ward is No longer Agg, it is Lethal. Is WW suggesting that Wards vs. "others" go away or are we supposed to just assume that the other Wards are still there? Are the other Wards reduced in Damage as well, if they exist? Also, since WW says under the Conversion rules that the extra points spent on Gen are re-cooped, do the Tremere that created Wards, get their XP back?

A: Wards do lethal damage. The other wards (and warding circles) will appear in a book next year. Whether or not you give Tremere experience back for casting wards is up to your Storyteller. (Jess Henning - jessh@white-wolf.com)

Anexo 3 – Lores

A Note from Dark Epics

“Lore is not meant to restrict what information a character can remember about what he is told in a game. A few bits of information hardly constitutes as lore of the subject (or a valid reason to learn the Lore Ability), even if the information passed includes secrets known only to those with high levels in the Ability.”

Learning new Lore:

Books may be used to learn the first 3 levels of a lore. For Levels 4-5 you must have as many instructors of that lore level per dot of lore. Example: To learn Garou Lore 4 I need 4 teachers with Garou lore 4 or higher. You may still purchase the first 3 levels of lore at Character Creation with proper justification.

Finding Tomes in Downtimes:

Be it thru Occult, University, or Barnes and Noble it takes a minimum of 1 week per dot of lore to find all the books you need. Then the usual 2 TU a week per dot of the lore. Depending on how, where, and what your looking for it could take longer or be impossible at ST discretion. This means to find lore level 2 takes a minimum of 2 weeks, plus another 2 week to digest the information.

Kindred Lore

1. But a Whelp

- Basic understanding of the necessities (blood) and the banes (fire, sunlight, and wooden stake) of a vampire's existence
- Caine was the first -Power comes from the blood, depending on one's distance from Caine
- Elders often say that they are owed loyalty due to their closeness to Caine
- Some say Kindred war among themselves, for various reasons
- Rough knowledge of those clans they most commonly encounter
- Some say the world will come to an end when the eldest awake--yah right, whatever
- Know many common Kindred specific terms

2. Still Mostly Unfamiliar

- Knows of the existence of the Camarilla, Sabbat, and Anarch sects
- Has heard the rumor that Elders war against each other through their Childer, and this may or may not be believed
- May have heard a few scraps of prophesy either about the First days or Gehenna from the Book of Nod.
- Probably hasn't read anything though
- Understands the Embrace, Blood Bond, Diablerie
- Can give short descriptions (equal to the descriptions in the main rulebook) for 7-9 clans
- May have heard vague rumors about something called Golconda

3. Broad Familiarity with the Legends

- Can name the 13 clans and knows the descriptions from the main rulebook
- Has a basic understanding of the primary Disciplines
- Can identify which clans naturally possess these Disciplines
- May have heard rumors about some of the rare clan-specific disciplines
- Has heard of the Book of Nod, possibly seen a page or two
- Knows several of the legends of the First Days or Gehenna
- Has a rough knowledge of major events in Cainite History, such as the First City, Second City, Carthage, Anarch Rebellion, Founding of the Camarilla and Sabbat
- Knows many of the old terms and their meanings
- Can name a couple of the Antediluvians and has heard rumors of the Inconnu
- May know something about Golconda
- Understands the traditions surrounding Elysium

4. Knows a Few of the Great Secrets

- Basic knowledge of the minor bloodlines
- Can name many Antediluvians and many of the major Methuselahs
- Probably read significant passages from the Book of Nod
- Knows many of the legends of the First Days and the Signs of Gehenna
- Has a vague understanding of what the Inconnu are
- Knows the Commandments of Caine

5. What the Elders Keep to Themselves

- Detailed knowledge of Kindred history (this knowledge will likely be slanted from the Kindred's own background)
- Basic knowledge of the disciplines available to the minor bloodlines
- Know the legends surrounding the Diablerie of the Antediluvians (Saulot, Brujah, Cappadocius)
- Has probably seen the equivalent to a full copy of the Book of Nod (although several drastically different versions exist)
- Knows many of the common interpretations of the First Days and Signs of Gehenna
- Knows some general details about the Jyhad and who the some of the real players are

Camarilla Lore

1. What an unreleased childe would know.

- A secret society of vampires exists
- It seeks to keep itself hidden from the mundane world--while still controlling it (Masquerade)
- May know some of the traditions, if only vaguely. (Known as words but not in practice.)
- There is another major vampire group that is in opposition to this group.

2. What a newly released Camarilla Childe would know.

- The Six Traditions and their literal interpretations.
- Knows the main political offices of the Camarilla (Prince, harpy..)
- Knows a little of the status system, at least who to defer to
- Heard horror stories about the Sabbat

3. What an established Camarilla Kindred would know.

- The basic history of the Camarilla
- Can identify nearby cities as either Camarilla or Sabbat
- Can Name a number of Princes
- Possibly has attended a Conclave
- The workings of Status, Boons, and Prestation

4. What a Primogen would know.

- Something about the causes behind the foundation of the Camarilla and its history
- Can name most Camarilla-held cities and its Princes.
- How to contact and properly approach an Archon.
- The many ways the Traditions can be interpreted.
- Understands the way a Conclave works.
- Knows something about the treaties.

5. What an Elder or Prince would know.

- A great deal about the Camarilla's history
- Has jockeyed for position and power in the halls of Elysium and at Conclaves.
- How to properly contact a Justicar...and survive
- Knows the history behind the treaties--why they were proposed and made
- Knows the workings of the Inner Circle and how Justicars are chosen.

Anarch Lore

1. Punk

- Understands the rep system
- Has heard of the Convention of Thorns
- Understands the difference between mortal anarchy and the Anarch Movement
- Understands the main difference of philosophy between the Anarchs and Camarilla

2. Rebel

- Knows several interpretations of the Convention of Thorns
- Can name a few of the more well-known gangs
- Can name a few of the more prominent Anarchs
- Knows that Anarchs are divided into factions

3. Activist

- Knows basic history of the modern Anarch Movement
- Can identify a few Anarch-held territories
- Can name a number of Anarch gangs
- Understands the different Anarch factions (moderates, terrorists and militants)
- Aware of prominent Anarchs

4. Legend

- Knows something about the causes behind the original Anarch Revolt and its history
- Can name most Anarch-held territories
- Has associated with at least one prominent anarch

5. Martyr

- Knows the entire history of the Anarch Movement, past and present
- Knows that the original Anarchs became the Sabbat
- Understands why the Sabbat hate the Anarchs so much
- Likely associated with prominent anarch members
- Likely present (or at least alive) at the signing of the Convention of Thorns
- May have participated in the original Anarch Revolt

Sabbat Lore

1. New Recruit

- They are a Society of Vampires formed some time in the past, in opposition to the Camarilla
- Sabbat members organise themselves into Packs
- They participate in rituals to bolster their courage, and possibly with some mystical value to them.
- The Sabbat contains members of all of the Camarilla Clans, calling themselves Antitribu or Anti Clans
- The Sabbat is lead by the Lasombra and Tzimisce.
- You have a good understanding of how the sabbat heirarchy work, enough to not get killed,
- You have some of the basics of the Code of Milan, but probably don't know specifics

2. Proven Sabbat

- You know that a heirarchy exists, following much the same form as the Papal Heirarchy, from Regent and Cardinal, to Priest.
- You know that a bond exists between all Sabbat through the ritual called the Vaulderie
- You are also aware that a society within the Sabbat exists to keep a control on errant members.
- You are also aware that the Tremere have no counterparts in the Sabbat anymore, although they used to.
- You know most of the Code of Milan, though probably could not repeat if verbatim.

3. Ducti

- You are aware or have participated in many Sabbat Rituals
- You know that the Sabbat was created at the Signing of The Convention of Thorns, a document that ended the Anarch Revolt, and laid the foundations for the formation of the Sabbat.
- You know that the Sabbat contains a group that calls itself The Inquisition and sometimes The Black Hand, who are tasked to find heretics, spies and worse within the Sabbat's ranks.
- You have studied the code of Milan and could probably recite it.
- You know that many members of the Sabbat have forsaken their Humanity, following alternative doctrines to help them cope with their Vampiric natures.

4. Priest

- You are a long term member of the Sabbat, and feared amongst it's ranks.
- You know of all local movements within the Sabbat, and of the packs in the surrounding area.
- You know now, the The Inquisition are the equivilant of Sabbat internal affairs.
- You also know that the Black Hand is a society within the sect, tasked to deal with heavy work outside the Sabbat.
- You can name and describe many of the Paths of Enlightenment

- You know that the Lasombra have small number that have escaped the Sabbat, calling themselves the Antitribu within the Camarilla.

5. Bishop

- You are a founded member of the Sabbat, and privy to many of it's secrets.
- You know of most packs in the Country, and of their Movements.
- You possibly have a large part in guiding their actions to the Sabbat's greater goal.
- You know that amongst the Sabbat, hide a variety of smaller Clans. (Blood Brothers, Serpents of the Light...etc)
- You know that both the Lasombra, and Tzimisce claim to have killed their Antediluvians in the Anarch Revolt.

Assamite Lore

1. Fida'I:

Knows the Khabar as words, not necessarily the meaning. Knows that Haqim is the Founder of the Clan, and is at war all other Kindred. Knows the very basic structure of the clan.

2. Rafiq:

Knows the basic history of the clan. Knows the meaning behind the Khabar, but not necessarily understanding. Knows that there may be factions within the Assamites. Knows that the elders arrange all contracts for them. Knows their Castellan. Knows what the Du'at are. May have heard about the Ritual.

3. Castellan:

Knows the history of "The curse". Knows and understands the Khabar, word for word. Knows that there are factions within the clan and may belong to one. Knows about the Ritual. Knows how contacts are worked out. May have heard about Assamites having Thaumaturgy. Knows about the Unconquered. Knows the locations and movements of the Assamites under his Command. Knows who Du'at. Knows their Silsila.

4. Elder:

Knows the history before "The Curse". Knows about Assamites having Thaumaturgy. Knows how to make contact with the Unconquered. Knows what Ritual can do. Knows who the Master is. Knows whom all the Silsila or Elders are and how to contact them.

5. Silsila:

Knows the History of Golden Age and the history of the Beginning. Knows where the 'new' Alamut is. Knows how to contact assamites in any area. Knows who all Castellans are and how to contact them.

Brujah Lore

1. Rebel without a Clue

- Brujah are usually big and tough and scary and will kick your ass
- Brujah are usually anarchists and rabble
- Brujah can usually get you cool stuff

2. Rebel without a Cause

- You know the Brujah are split into three recognizable parts. Iconoclasts, Individualists, and Idealists.
- They fight among each other constantly
- However, the camps may be split in methodology, but they will stick together when push comes to shove
- You know about rants, and when and where they occur.

3. Iconoclast

- You've heard rumors about "True Brujah"
- You've heard that some Brujah can develop special powers.
- You know the finer details of the politics of a rant
- You know some of the history of the Brujah
- You can describe the philosophies of the three different camps of Brujah

4. Idealist

- You know the main players in the Brujah, and what camps they are in.
- You can describe the different variations of Rants
- You've heard the history of the Brujah, including rumors of Troile and suspect the truth about the "True Brujah".
- You are aware of special Brujah powers, like Burning Wrath

5. Individualist

- You have heard the history of Troile and can speculate about the connection between Brujah and True Brujah
- You know the history of Carthage
- You can name historical Brujah figures (Robin Hood)

Caitiff Lore

1. Nothing

- Caitiff are clanless -Caitiff are looked down on by the clans and princes
- Caitiff can be adopted into clans and generally be treated much better (but still never *full* members of the clan)
- Some clans are more sympathetic to the Caitiff

2. Identified

- Various ways a Caitiff is created (embrace, cast out of clan, etc.)
- Some reasons for the prejudices against Caitiff
- Features (or lack thereof) of Caitiff vs. clan blood.
- There are prophecies about Caitiff that Caitiff will cause bad things to happen
- How to survive as a Caitiff (general need for clan sponsorship, etc.)

3. Hunted

- Knowledge of inside Caitiff world (phone system, prominent Caitiff, etc.)
- Knowledge of prominent Caitiff haters
- Knowledge of varying philosophies about Caitiff not commonly spoken among the clans (Caitiff superiority, Caine was a Caitiff, etc.)

4. Sponsored

- Knowledge of specific interpretations of the Gehenna prophecies
- Knowledge of recent Caitiff history, how they were treated, prominent Caitiff in the past
- Knowledge of the Panders, how they succeeded, how they are treated in the Sabbat, etc.

5. Independent

- Knowledge of specific legends and writings
- Heard of legendary Caitiff
- In depth *understanding* of the interpretation of the Gehenna prophecies about Caitiff

Followers of Set Lore

1. Garter Snake

- You know that clans are distrustful of Setites
- You know that there is a God called Set, most Setites worship this God
- You know that Setites are called Snakes, and they have a unique snakey-like discipline
- You know that Setites keep temples
- You know that Setites don't like light
- You know that Setites are Independent

2. Corn Snake

- You know that Set is an Egyptian God and that he was equated with death and darkness
- You know that a Setite's purpose is to corrupt, because that's how Set wants it
- You know that Setites are extremely sensitive to light, because of some part of the religion that has to do with Ra
- You know the Discipline Serpentis and can describe some of its effects

3. Black Snake

- You've heard that Setites often masquerade as other clans, and which ones are the easiest to infiltrate (Toreador is always a good one)
- You know that there is a third generation of vampires that are supposed to bring about Gehenna and that Setites work towards that end
- You have heard the legends about Set and Osiris and that they fought with each other
- You know that some setites practice a unique form of Sorcery
- You can describe in detail the Discipline Serpentis
- You know about the Serpents of the Light

4. Rattlesnake

- You've heard of many snippets of the history of the Clan, identify Ra, Set, and Osiris in the Setite myths
- You have heard of the Paths of Set, that there are Typhonists, Ecstatics, and Sutekh
- You know that the 3rd generation have agents roaming around and that the 3rd generation shunned Set and this is why they are corrupt
- You know Setite Holidays and events that they represent

5. King Cobra

- You know all about the rivalry written in texts about Set and Osiris, you know of Isis and Nephthys, you know of the Mummy Horus and the Cult of Isis.
- You are familiar with rituals and have studied extensively in Egyptology
- You can name Setite Cults
- You can name famous Setite Temples

Gangrel Lore

1. Babe in the Woods

- You know that Gangrel are often viewed as outsiders and wanderers
- You know that they are somewhat animalistic and sometimes bear animal features
- You know that they can communicate with animals and shapeshift
- You know that Gangrel history is a verbal history, and they exchange stories

2. Fledgling

- You know that Gangrel often come together in large events called "Gathers" where they exchange stories
- You know that werewolves and gypsies tend to tolerate Gangrel more than other clans
- You know that Protean is a unique gangrel discipline and allows them to grow claws and turn into a wolf
- You know that when Gangrel frenzy, they become more animalistic
- You are aware that the Gangrel split from the Camarilla recently

3. Wanderer

- You know that gangrel often let their childer on their own to learn, but follow and mentor them
- You have heard of a different bloodline of Gangrel, called City Gangrel and they associate with the Sabbat
- You know that mythology states that Ennoia was the mother of the clan, but are aware that many myths exist within the clan's oral tradition
- You are aware that since the Gangrel left the camarilla it is now split into two factions, those that follow Xaviar, and those that follow Karsh

4. Explorer

- You know that Protean can produce different forms (aside from the common wolf form)
- You are familiar with the myth of Lilith
- You know the myths of Ennoia and Enoch
- You know that many Gangrel retain positions in the Camarilla

5. Trailblazer

- You know of the rumors of Ennoia in Australia
- You know that the the Sabbat have two different types of Gangrel - city and country
- You know that non clan members that learn protean, never develop a form different from the wolf form
- You have listened to many of the stories gangrel tell and can recognize artistic embellishments
- You've heard of other possible Gangrel bloodlines
- You have a large knowledge base of the many Gangrel myth

Giovanni Lore

1. Kissing Cousin

- The Giovanni seem to be distrusted by other vampires
- The Giovanni seem to leave other vampires alone, and vice versa
- The Giovanni can speak to the dead
- Mortals don't have the same reaction from being bit from a Giovanni, compared to other vampires
- All Giovanni seem to be all related either by blood or marriage

2. Rival Sibling

- Giovanni have the Discipline Necromancy, which allows them to speak to and manipulate the dead
- The Giovanni and the Camarilla have an "understanding" called the Promise that keeps you out of each other's face
- You know that the Giovanni clan has other families that claim membership (Milliner, Pisanob)
- The Giovanni is the youngest Clan, but asking about it might be a bad idea.
- The Giovanni embrace usually from within their own families, often existing as long term ghouls before the embrace

3. Black Sheep Uncle

- The Treaty of 1528 'Promises' that the Giovanni will not interfere in any Kindred affairs
- The Giovanni Clan Head is Augustus Giovanni, who should not be talked about
- You have heard of the Path of Bones, and may be on the Path yourself
- Understands the Proxy Kiss and familial relationships
- Familiar with the Clan Hierarchy of Don - Consigliare - Primo Consigliere - Bruglione - Augustus

4. Matriarch

- There's a rumor that Augustus diablerized his way to the top in the Dark Ages
- You can identify the necromantic paths practiced by the Giovanni
- You know about the relationship between Giovanni (necromancers) and Wraiths
- You've heard that some Giovanni practice Spirit Thaumaturgy

5. Patriarch

- You have heard rumors of other practitioners of Necromancy, Samedi, Harbringers
- You know that it has been rumored that the Clan the Giovanni eliminated were the Cappadoacians
- You know the specifics of the "Promise"
- You know most of the rituals and effects the Giovanni are capable of

Lasombra Lore

1. In the Dark

- Sunlight causes more damage to Lasombra
- Lasombra cast no reflection
- You know the Lasombra manipulate shadows
- Knows that the clan is held in higher standing in the Sabbat, and that they hold a lot of leadership positions in the sect

2. In the Shadow

- You know some snippets of clan history
- The Lasombra were the founders of the Sabbat
- They killed their own Antediluvian
- There are other, non-Sabbat, Lasombra
- You know of the clan Discipline, Obtenebration, and can describe some of its effects

3. On the Fringe of the Abyss

- Knows about the Courts of Blood, and how they work
- Knows some of the major Lasombra members (Lucita)
- Knows the descriptions and names of the Obtenebration powers
- Has heard of the Abyss

4. Within the Abyss

- Knows that many Lasombra follow the Path of Night
- Understands the Lasombra Hierarchy and knows about the Courts of Blood
- You have a fair idea of how Lasombra are chosen and embraced

5. One with the Abyss

- Knows most details of commonly known events in Lasombra history
- Can distinguish the different varieties of the Path of Night
- You can describe the Lasombra subculture

Malkavian Lore

1. Basic Reflection:

- All Malkavians are incurably insane
- It's observed that they execute pranks on others, presumably for amusement.
- The Malkavian in-clan disciplines are Auspex, Obfuscate, and Dementation
- They always seem to know what other Malkavians know.
- Many Malkavians possess strange (and accurate) insights and oracular ability

2. Beginnings of knowledge:

- Many Malkavians regard insanity as a way of life, not a curse.
- Pranks are often a way of teaching others.
- Who the most famous Malkavians are.
- What Dementation is, what it does, and that it was spread to the clan relatively recently

3. Approaching comprehension:

- The clan has no real structure- or if it does, it changes so rapidly as to be incomprehensible.
- The Malkavians are virtually impossible to infiltrate.
- May have heard a few common Malkavian myths such as the Cain and Abel story and the Elephant story.
- They have some kind of large-scale mystical communication network, although details are unknown.
- The presence of the Gnawed.

4. Hints of the spreading cracks:

- The antitribu, who have the power of Dementation, may have spread it to the rest of the Clan.
- Rumors to the effect that Fae are somehow involved with them.
- Dementation was a normal Malkavian power in ancient times.
- The historical roles of Malkavians in various eras.
- Hints of why the Gnawed exist, possible Gehenna context

5. Enlightened:

- More specific information on the Malkavian Madness Network
- Knowledge of the names and reputations of most well-known Malkavians.
- Some stories about Malkav.
- Whispers about the possibility that Arcadia is accessible.
- Ancient loyalties of the clan in relation to other clans.
- You may have access to information gleaned from malkavian seers, about gehenna.

Nosferatu Lore

1. Overground

- Nosferatu are the ugly ones and they like to collect information
- You know who the local Nosferatu are, but only those who often show up in public
- You know they can hide in plain sight, speak to animals, and can be very strong
- You know they often live in sewers and out of the way places

2. Peeking

- They say that the Nosferatu appearance is part of a curse, if you believe that sort of thing
- The Nos seem to have a deeper reason for collecting information
- There are rumours that the Nos are watching for something, and they're all paranoid
- The Nosferatu can often get you dirt on just about anyone in the city
- You've heard that the nosferatu keep communications globally over the computer

3. Getting Your Feet Wet

- You know that the Sabbat and Camarilla Nosferatu will often meet in their Warrens to exchange information unrelated to sect
- You've heard they're watching for Nosferatu specific hunters.
- Legend has it that they are of the same bloodline as the Nosferatu, but are even more twisted, more bestial
- You've heard that the nosferatu breed animal ghouls
- You know that Schreknet exists, and this is how the nosferatu exchange information

4. Up to Your Eyeballs

- You've heard the story that Nosferatu was cursed for his betrayal of Caine, along with other versions and details of the tale
- You now know that the Nameless Ones are called "Niktuku," are are thought to hunt Nosferatu
- You know that many Nosferatu have strange features that can also be an advantage
- You've head that the Gargoyles were created from blood of Nosferatu mixed with other things by the Tremere

5. Underground

- You know all the stories of the origin of the clan, and have evidence to support your own particular version
- You know the legend that the Niktiku believe that if they kill off all the "normal" Nosferatu, their curse will be lifted
- You've heard that Baba Yaga, the crone of Russian legend, is one of the Nameless Ones, and the Nosferatu are very afraid
- You may have of other names of the Nictuku, including Abraxes, Lord of Mists, Nuckalavee the Skinless, Gorgo-She Who Screams in Darkness, Echnida the Mother of Foulness
- You know that the Nosferatu used to control the Order of Saint Lazarus, a branch of the Hospitallers that aided lepers.
- You've been hearing rumors of Nosferatu digging very deep into the earth, finding things they shouldn't

Toreador Lore

1. Starving

- Understands that Toreador stand by arts and humanities
- Knows the Toreador often retain close ties with the mortal world
- Knows that most toreador are artists of some kind
- Toreador are cliché-ish

2. Commissioned

- Recognizes that the Toreador probably have a hand in many of the artistic movements
- Knows the difference between Artiste and Poseur
- Knows the names of some of the Guilds.
- Has an idea that Toreador sometimes become very distracted by art or beauty

3. Patroned

- Knows the names of the different Guilds and the focus of each
- Aware of how Clan Toreador has impacted the major artistic movements
- Knows about Carnivale, Salons and other Toreador events
- Realizes that not all toreador art is about music and painting

4. Journeyman

- Aware that the Sabbat Toreador do not practice art in the same way that their Camarilla counterparts do
- Knows what the term Poseur really means
- Heard some rumors about the Clan Founders [CbT, paragraph 1-5, "A Frightening Legacy", pg. 11]
- Knows some of the history of the Clan

5. Master

- Heard some rumors of Toreador specific sections of the Book of Nod
- Knows a good deal of the history of Clan Toreador
- Knows the history of the recent re-establishment of the Guilds, and knows the Guild Membership
- Has heard rumors of the minor Toreador coteries.
- Knows most of the members of the Major Toreador Lineages
- Knows the secret motivations behind those who sponsor Salons

Tremere Lore

1. Initiate

- The Tremere are an ancient and secret society of sorcerers
- There is a hierarchy within the clan
- They practice a type of magic called Thaumaturgy
- The Tremere are generally distrusted, other clans are paranoid about them

2. Apprentice

- Knows the basics about Path of Blood
- Knows some of the powers Tremere are capable of
- Has heard of the Traditionalist and Transitionalist camps
- There are no Tremere in the Sabbat
- Loyalty to house and clan is everything
- Knows that Tremere follow a Code

3. Senior Apprentice

- Heard the story that Tremere and his companions became vampires through the use of their magic
- Aware Some of the internal politics within the chantry
- Knows some details about the Code
- Knows that other Paths exist (besides Blood)
- A working knowledge of the history of Clan Tremere, as presented in the clanbook
- May have heard of Gargoyles or Homunculi
- Has heard of the Assamite curse

4. Regent

- Rough knowledge about many common (no special approvals) Thaumaturgical Paths and Rituals
- Can identify prominent Traditionalists and Transitionalists
- Some knowledge of the heirarchy, the ranks and Circles of Clan Tremere
- Has heard of secret Societies within the Tremere

5. Lord

- Basic knowledge of what several rare paths and rituals can do
- Something about the causes and forces behind the history of the Tremere
- A great deal about Tremere History, rumors of Saulot
- The prevalence of secret societies, can name a few
- Some knowledge of the House and Clan's affairs in their region
- That those of highest rank do not want to talk about the Salubri, at all

Tzimisce Lore

1. Childer:

- You are aware of the Tzimisce.
- You know they fancy themselves as Fiends, torturers and Vampires of legend.
- You know they hold a powerful place in the Sabbat, and exist only within their ranks.
- You know they can change their appearance

2. Neonate:

- You have met a few of the Fiends and have learnt a little more of their nature.
- You know that they are masters of the body shaping Discipline Vicissitude.
- You know that they play a lesser role in the Leadership of the Sabbat , than the Lasombra, but are seemingly content to do so.
- You know the Clan has an intense hatred of both the Camarilla, and it's members.
- You have learned that Tzimisce shape their Ghouls, creating guardians and combat Ghouls, the Szlachta' and Vozhd.
- You know now, that Vozhd are shaped from the bodies of many humans, shaped with Vicissitude into their horrid forms.

3. Ancillae:

- You have learned more of the history of the Tzimisce.
- You know that they foster a hatred almost unsurpassed for the Tremere, but you cannot find out why.
- You know that Tzimisce are territorial, sometimes extremely so, and that they have an affinity for their havens
- You know that Tzimisce are proud of the fact that they claim to have killed their Antedeluvian in the Anarch Revolt
- You are now aware that the Tzimisce's backseat leadership of the Sabbat is as much by choice, as anything else.
- You know that many of the Tzimisce claim that Vlad Dracul was a member of their number in ancient times.
- You know that the Tzimisce keep Revnant Ghouls as loyal servitors, breeding many of their kind to act as their daylight agents.

4. Elder:

- You have learned much more of the Fiends, and their politics.
- You have also learned that the Tzimisce's hatred for the Tremere comes from a past crime of massive proportions committed against them.

- You have learned that some of the Tzimisce's number practice Thaumaturgy in much the same way as Tremere do, but with much more ritualistic components.
- You have learned that Tzimisce must sleep amongst their homelands, or soil from there.
- You have learned that the Tzimisce have had a long and intertwined history with Eastern Europe, and claim to have been responsible for much of it's history and famous figures.

5. Ancient:

- Much of the Tzimisce's alarming history is known to you now.
- You know that they hold Torture as an art form, a way of achieving a higher goal.
- You know that societies exist within the Clan, each centered about their own philosophy on how to achieve a higher ascendance.
- You know now that the Tremere once, back in history, invaded the Lands of the Tremere and conducted experiments on many of their number, and hence the inbred hatred they have for the Clan.
- You have learned that the Tzimisce do not practice Thaumaturgy in the same way as the Tremere.
- You now know that the Tremere used both Tzimisce and Gangrel, or even Nosferatu specimiens to create their servitors, the Gargoyle's. And never willingly. And hence the undying emnity that exists between both Clans.

Ventrue Lore

1. Partner

- They are often very rich, in control of a lot of things, and are called Blue Bloods
- Give a brief summary about the relationship between the Ventrue clan and the other 6 Camarilla Clans
- Understand that the Ventrue are of the Clan of Kings, the rightful rulers of the Camarilla
- Realizes that the Ventrue usually have specific preferences for their hunts

2. Associate

- A Knows the history of the clan, and that it views itself as the founders of the Camarilla
- Understands about the hierarchy of the Ventrue
- Knows that the Ventrue hold high standards of protocol
- Knows that the Ventrue influences many facets of mortal society

3. Foreman

- You know about the Ventrue Clan organization, including some of the clan titles
- You have heard the term "dignitas" though you may have a sketchy understanding of what it means
- You can name the major Ventrue players within the Camarilla
- You know that the Ventrue hold sires accountable for their childer, even after they are officially released

4. Supervisor

- You fully understand how Dignitas works and how a Ventrue would go about acquiring it
- You have a fair understanding of the procedures involved in influencing mortal society
- You know the major points of the Clan's history
- Understands the extensive preparation involved in siring a childe (Agoge)

5. Manager

- Knowledge of the Ventrue secret societies and cliques
- Have read some parts of the book of Nod relating to the Ventrue
- Knows of some of the legends of the First City-from the Ventrue perspective
- Are aware of specific Clan traditions (Board Meetings, Court, Deathnight)
- Understands the concept of noblesse oblige

Lupine

Level 1)

OMFG! Werewolves exist! They eat humans and stalk the night on full moons! They are akin to the mythical creatures made popular in movies and books like American Werewolf in Paris and Teen Wolf.

Werewolves may be vulnerable to certain superstitious means of damage - holy water, crosses, silver, faith and gypsy curses.

Werewolves are actually called Lupines, not werewolves.

Lupines tend to live in sparsely-populated wilderness, such as forests.

They are wild, dangerous, and few have lived to tell of their encounters.

A bite from a Lupine will turn you into one.

Level 2)

Lupines tend to cluster in groups, like packs of wolves.

Some Lupines live in the cities, although this is fairly uncommon.

Lupines tend not to get involved in a pro-active role in human affairs.

Lupines are not reliably hurt by religious objects, such as holy water or crosses. You've probably heard of someone who found that out the hard way.

Lupines may have abilities that are supernatural - aside from turning from human to werewolf and back.

Lupines can take the shape of humans, the stereotypical large humanoid werewolf form, and wolves.

Level 3)

Lupines can take more shapes than just the basic 3, and some of them seem to have the ability to look very different when in the wolf shape - they could look like normal dogs, or other animals of that size.

Lupines tend to get involved in human affairs, although this is often done destructively.

Silver is the Werewolves' bane, grievously injuring them.

Some mortals aid and help them, although it's not certain why they do so.

Lupines have been around for a long time, they aren't a recent apparition or mutation.

Lupines do have some type of social order, which may be more complex than that of the animal wolves.

Details on that are elusive.

Lupines have enemies, some of whom have formed into groups that specifically target them.

Level 4)

The term 'Garou' (from the French 'loup-garou') is used by some to refer to Lupines.

Lupines' way of life is close to nature - their behavior is similar to that portrayed in New Age culture as pagan nature mysticism.

There are probably a dozen or so breeds of Lupines, the same way that there are different breeds of wolves or dogs. Their demeanor varies greatly depending on their breed. Specific ways of organizing, acting, and ability are also dependent on a Lupine's breed, and one or two may even be known in detail.

The mortals that aid the werewolves and often live with them are known as Kinfolk.

The supernatural abilities of Lupines include blinding speed, extraordinary strength, the ability to marshal the forces of nature (akin to the description of pagan nature spirits), and the skill at disappearing from sight and traveling unseen.

Lupines sometimes lose control and rampage, destroying everything in their path.

There are three distinctly different groups of enemies Werewolves have to deal with: a group of outcasts, some multi-national corporations, and a third undefined set of opponents.

Level 5)

The Garou are divided into approximately thirteen social groups, known as tribes. The concept of breed, tribe, and some other characteristics are more complex than they appear. Many of those names may be known, although the spelling and specifics will be extremely fuzzy, at best.

The Garou order of dominance is based on strength and ability, an internal ranking structure defining who is the alpha, just as in wolf society.

Garou form into packs, which - just like wolves - have a pack alpha.

There is something unusual about Garou mating, the details of which are not clear.

Garou have their own quasi-religious mythology which is often practiced by Garou priests of some sort. Similar to many other religions, theirs is heavily fear-based, inducing a superstitious dreading of a final day of judgment when they will all die.

Garou social dynamics are based around a system of honor.

The more aged and able a Garou is, the more he is able to tap into his supernatural abilities. The Garou believe that it is spirits of nature that power those abilities.

There are other shape-shifting creatures that often exist in near proximity to the Garou. Those can take the form of other 'known' animals, and are represented in many human mythologies.

Garou often live in clusters around what is known as a 'Sept', which is ruled by the local dominant Garou.

There is a hostile tribe known as the Black Spiral Dancers, and two other hostile groups known as the worm and the weaver. Details about the two latter are extremely difficult to come by.

Garou society hasn't always been this way and Garou live in seclusion for a reason. Something makes humans panic when they see Garou, which has helped maintain this veil of secrecy.

Wraith

Level 1)

Basic understanding of the necessities (Pathos) and the banes (Shadow, Angst) of a Wraith's existence

The Lady of Fate came unto the Shadowlands; then came Charon.

Your death marked you

Leaders often say that they are owed loyalty due to the death marks of those in their charge

Some say Restless war among themselves, for various reasons

Rough knowledge of those factions they most commonly encounter

Some say the world will come to an end when Oblivion seeps forth from below--yah right, whatever . . .

Know many common Wraith specific terms.

Have heard rumors there were once Guilds...

Level 2)

Knows of the existence of the Hierarchy, Heretics, and Renegade factions.

Knows of Spectres

Has heard the rumor that Legions war against each other through their troops, and this may or may not be believed

May have heard a few scraps of prophesy either about the Time of Darkness or the rise of Charon from the records of the Hierarchy. Probably hasn't read anything though

Understands the Shadow, Harrowing

Can give short descriptions (equal to the descriptions in Oblivion) for 2-3 Guilds

May have heard vague rumors about something called Transcendence.

Level 3)

Can name the 13 Guilds and knows the W:TO descriptions

Has a basic understanding of the 13 primary Arcanoi (Argos, Castigate, Embody, Fatalism,, Inhabit, Keening, Lifeweb, Moliate, Outrage, Pandemonium, Puppetry, and Usery)--think general overview but not detailed W:TO write-ups

Can identify the markings of these Arcanoi

May have heard rumors about one of the rare guilds and their Arcanoi (Flux, Intimation, Mnemosynis)

Knows several of the legends of the Far Shaores or Ferrymen

Has a rough knowledge of major events in Restless History, such as the Maelstroms, Stygia, Breaking of the Guilds; Can recognize names of many major Hierarchs currently active and make a guess as to what Necropolis they live in; knows all of W : TO p. 4-11 as fact.

Knows many of the old terms and their meanings

Has heard rumors of the motives of the Ferrymen

May know something about Transcendence;

Level 4)

Can name many Deathlords and many of the major Malfeans-- may know some vague legends about them

Knows many of the legends of the First Days and the Signs of Doomsday; Has a vague understanding of what the Ferrymen are

Knowledge of a few of the Guild secret powers available in the 13 Guild Arcanoi --again think general description not detailed write-ups.

Knows the Dictum Mortuum

Level 5)

Detailed knowledge of Stygian history (this knowledge will likely be slanted from the Wraith's own faction)

Basic knowledge of the Dark Arcanoi

Know the legends surrounding the Malfeans

Knows many of the common interpretations of the First Times and Signs of Doomsday; Can see the hidden meanings in day-to-day Stygian politics.

Sewer

Level 1)

You are aware of what the city has in terms of subterranean tunnels be it mines, sewers, drainage etc.

You could probably find the opening to these tunnels if given enough time and you have a vague idea what might be inside them. But have never actually been inside them.

Level 2)

You know a good portion of the subterranean world, and you've actually wandered around in portions of it. You have a few "favorite" openings that you know very well and can even find your way from one point under the city to another without too much difficulty.

Level 3)

You have been just about everywhere in the undercity. You know your way around as if it were your second home. You've seen a few dozen entrances and exits and know where they lead and you have a suspicion that there may be more to the underground than you think. You can travel through the city without ever touching the streets.

Level 4)

This is no longer a hobby, you've mapped out this place front to back, top to bottom, as much as you can find. You can list off street names where drainage grates can take you to desired locations, or list off the serial codes on the sewer lids and where they lead. You also are very aware that you're just scratching the surface of something. You still have odd feelings there are more tunnels you just can't figure out where.

Level 5)

You know the tunnels better than some Nosferatu. If there is an opening in the ground... you know where it leads. You even have a system to remember passageways. Like streets you can make a map and give directions anywhere in the tunnels. You know what is down there when and how to move through it. This is your second home.

SchreckNET (Nosferatu ONLY)

Level 1)

Newly initiated to SchreckNET under strict supervision of local Nosferatu. Careful monitoring of your online activities occurs, under strict supervision of an elder. Use of basic SchreckNET communication techniques revealed to you. Computer x1 required.

Level 2)

You have been given more freedoms to use the vast array of SchreckNET features and have been instructed on the penalties for revealing such secrets. Computer x2 required.

Level 3)

You have begun to comprehend the true vastness of the SchreckNET network and the implications for Clan Nosferatu. You have become skilled at delving the archives for choice bits of data for sale and/or blackmail. You have heard rumors of massive subterranean server farms powering this massive information web. Computer x3 required.

Level 4)

You sail the cyberseas with the expertise of a seasoned data pirate. You utilize the resources of SchreckNET and the common internet to beg, borrow, and steal the data that is your bread and butter. You have begun to hear rumors of an even more secure network, where the true secrets of the world are traded, but as yet have been unable to access it. Computer x4 required.

Level 5)

You have met "Admin" or at least IRCed with one. You are considered one of the true pioneers of the clan, inventive in both your code and methodology. You now realize that while you are the digital master of all you survey, such wonders as you cannot imagine lay just below the surface. "Admin" hints that if you play your cards right, you might one day get access, but you have to be patient. Immortality sucks. Computer x5 required.

Warren (Nosferatu ONLY)

Level 1)

You know that the Warrens exist, and you have heard a few ways to get to them, but have never put them to practice. You can get into and out of the Warrens by one route. Should you wander in you know how to get a hold of the Warren Master and get guidance to safe locations.

Level 2)

You know a few ways into the Warrens and you are aware of what traps are present. You even know what the purpose for these Warrens are. You can find the larger, more obvious structures, but anything that is even slightly hidden is beyond your scope.

Level 3)

You are well aware of the layout of the Warren now, and you are a part of its functionality. Whereas before you were just getting by in its protection, now it works for you as much as you work for it. You know most of the structures here, and you have a half dozen ways to get in and out. This is the level any subterranean Nosferatu must have if she wishes to work sufficiently within the Warrens.

Level 4)

You know your own Warren perfectly. In your home you have detailed knowledge of it's every trap and crevice. You could lead anyone to their doom or sanctuary at your whim. You most likely are the Warren Master, or at least help her significantly. Additionally you know the warrens of your neighboring cities fairly well. You know the Warren Masters and how to contact them, and even how to get in and out of the Warrens there.

Level 5)

Your knowledge of Warrens is nearly unmatched. Save for the eldest among you, you are the authority on Warrens. You have the skill and knowledge of every warren in your region, and can manage fairly well in any warren in the country. While you do not know any warren like your home, you can navigate through almost any of them and live long enough to contact clansmen. You just know the tricks of the trade. You know what traps usually look like what and what a giant alligator smells like, or which switch is usually the one that sends you plunging to your death.