

VAMPIRI: LA LOTTA ETERNA

Progettista capo: L. Scott Johnson

Progettista Sabbat: Shawn Carnes, Paul Peterson and Matthew Burke

Progetto del Gioco V:LL: Richard Garfield, con contributi di Matthew Burke, Skaff Elias, Andrei Greenberg, Rhias Hall, Bob Kruger, Jim Lin, Chris Page, Paul Peterson, Dave Pettey e Mark Rein-Hagen

Progetto originale per Vampiri: la Masquerade: Mark Rein-Hagen

Revisione del regolamento: L. Scott Johnson

Coordinatore del progetto: Steve Wieck

Editore: John Chambers

Direttore artistico: Rich Thomas

Progettista grafico: Brian Glass con Ron Thompson

Traduzione italiana: Stefano Calzighetti principe di Pordenone, Emiliano D'Onofrio principe di Roma, Marco Mengoli principe di Bologna, Andrea Migone principe di Genova

Si ringraziano per i consigli e gli aiuti per la traduzione: Paolo Pasqualin principe di Torino, Lucio Pierobon principe di Padova, Corrado Ravanello principe di Milano

White Wolf Publishing
735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA, 30021

Copyright 2000 White Wolf Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. White Wolf, Vampire, Vampire: The Eternal Struggle e Vampire: the Masquerade sono marchi registrati da White Wolf Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Wizards of the Coast è un marchio registrato da Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati. DeckMaster è un marchio registrato da Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Il menzionamento di o il riferimento a qualunque compagnia o prodotto in queste pagine non è un'opposizione ai marchi ed ai copyrights interessati.

Questo gioco usa il sovrannaturale come ambientazione, personaggi e tematiche. Tutti gli elementi mistici e sovrannaturali sono di finzione ed intesi esclusivamente con scopi di divertimento. Questo gioco tratta contenuti maturi. È consigliata la discrezione del lettore.

Visitate la White Wolf online ai seguenti indirizzi:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.rec.storyteller.

Indice dei Contenuti

Presentazione di Vampiri: la Lotta Eterna (Vampire: The Eternal Struggle)

Obiettivo del gioco

1. Termini e componenti del gioco

1.1 Termini importanti del gioco

1.2 Materiale necessario

1.3 La "Regola d'oro" della proprietà delle carte

1.4 La "Regola d'oro" delle carte

1.5 Descrizione delle carte cripta (Crypt Cards)

1.6 Descrizione delle carte biblioteca (Library Cards)

1.6.1 Generale

- 1.6.2 Carte master (Master Cards)
- 1.6.3 Carte seguaci (Minions Cards)
- 2 Per cominciare
 - 2.1 Ordine del gioco
 - 2.2 Banca del sangue (Blood Bank) e il Vantaggio (Edge)
 - 2.3 Area di gioco
 - 2.4 Giocare con la posta(opzionale) (Playing for Ante)
- 3 Come giocare
 - 4 Fase di stappo (Untap phase)
 - 4.1 Carte contestate (Contested Cards)
 - 4.2 Titoli contestati
 - 5 Fase master (Master Phase)
 - 6 Fase seguaci (Minion Phase)
 - 6.1 Tipi di azioni
 - 6.1.1 Dissanguare (Bleed)
 - 6.1.2 Cacciare (+1 furtività) (Hunt - +1 stealth)
 - 6.1.3 Equipaggiarsi (+1 furtività) (Equip - +1 stealth)
 - 6.1.4 Assoldare servitori (+1 furtività) (Employ Retainer - +1 stealth)
 - 6.1.5 Reclutare alleati (+1 furtività) (Recruit Ally - +1 stealth)
 - 6.1.6 Carte azione
 - 6.1.7 Azioni politiche (+1 furtività) (Political Action - +1 stealth)
 - 6.2 Compiere un'azione
 - 6.2.1 Annunciare l'azione
 - 6.2.2 Risolvere i tentativi di blocco
 - 6.2.3 Risolvere l'azione
 - 6.3 Politica
 - 6.3.1 L'Azione politica
 - 6.3.2 Il referendum
 - 6.3.3 Guadagnare voti
 - 6.3.4 Titoli vampirici
 - 6.4 Combattimento
 - 6.4.1 Sequenza del combattimento
 - 6.4.2 Determinare la distanza (Determine Range)
 - 6.4.3 Colpo (Strike)
 - 6.4.4 Pressione (Press)
 - 6.4.5 Effetti dei colpi
 - 6.4.6 Risoluzione del danno (Damage Resolution)
 - 6.4.7 Servitori e combattimento
 - 6.5 Torpore (Torpor)
 - 6.5.1 Andare in torpore
 - 6.5.2 Azione per uscire dal torpore (+1 furtività)
 - 6.5.3 Salvare un vampiro dal torpore
 - 6.5.4 Commettere diablerie su un vampiro in torpore
 - 6.5.5 Diablerie
 - 6.5.6 La caccia di sangue (The Blood Hunt)
 - 7 Fase influenza (Influence Phase)
 - 8 Fase di scarto (Discard Phase)
 - 9 Finire il gioco
 - 9.1 Punti vittoria (Victory Point)
 - 9.2 Ritirarsi dal gioco (Withdrawing from the Game)
 - 10 Le sette dei vampiri

10.1 Camarilla
10.2 Sabbat
10.3 Indipendenti (Independents)
Glossario delle regole
Glossario del mondo di tenebre

Per maggiori informazioni

PRESENTAZIONE DI **Vampiri: La Lotta Eterna**

Vampiri: La Lotta Eterna é un gioco di carte collezionabile nel quale due o più giocatori prendono il ruolo di antichi vampiri chiamati Matusalemme (Methuselahs). I Matusalemme sono considerati semplici leggende dai vampiri più giovani. Questi vampiri pensano di perseguire i propri fini..... anche se sono usati da un Matusalemme per minare l'influenza di un altro.

Per tutto il mondo, i Matusalemme manipolano i propri servitori per rendere vani i progetti di un altro Matusalemme, così come hanno fatto per tutto il tempo che possono ricordare. Queste lotte eterne, talvolta segrete e subdole, talvolta palesi e spettacolari, sono universalmente conosciute come la Jyhad.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo é distruggere l'influenza posseduta dai Matusalemme avversari. Puoi raggiungere quest'obiettivo usando la tua influenza per prendere il controllo di vampiri più giovani e usare questi ultimi per compiere azioni mirate a ridurre l'influenza dei Matusalemme avversari. L'influenza é rappresentata da segnalini risorse (Pool) (vedere Materiale necessario, sezione 1.2), la moneta principale del gioco. Quando un Matusalemme finisce le sue risorse, questo ha perso tutta la sua influenza ed é eliminato dal gioco. Quando i Matusalemme sono eliminati, i giocatori guadagnano punti vittoria; il vincitore é il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine del gioco (vedere Punti vittoria, sezione 9.1).

Questo manuale fornisce il regolamento completo del gioco; non sentitevi obbligati ad imparare tutte le regole alla prima lettura. Vampiri: La Lotta Eterna é un gioco di complesse strategie che si acquisiscono con il tempo. Una volta imparate le basi, provate il gioco, e consultate il manuale ogni volta che avete dei dubbi. Se avete accesso ad Internet, potete provare il dimostrativo grafico presso il sito <http://www.white-wolf.com/vtes/demo> (solo in inglese ndT) per un modo divertente di imparare le basi del gioco in 10 minuti.

1. TERMINI E COMPONENTI DEL GIOCO

1.1 Termini importanti del gioco

1. Tappare e stappare: il concetto di tappare (Tap) e stappare (Untap) é una caratteristica unica dei giochi Deckmaster. Durante il gioco, le carte vengono girate di 90° per indicare che sono state usate per qualche scopo od effetto preciso. Stappare una carta la riporta nella sua posizione originale, indicando che la carta é nuovamente utilizzabile. Solamente i seguaci stappati possono intraprendere azioni, bloccare le azioni di altri seguaci o giocare carte reazioni (vedere Fase dei seguaci, sezione 6).

2. Bruciare: quando una carta viene "bruciata", questa viene messa nella pila degli scarti del suo proprietario (la pila degli scarti é chiamata "cumulo di cenere" ("Ash Heap") per questo motivo). quando un segnalino viene "bruciato" ("burned"), questo ritorna nella banca del sangue (vedere Banca del sangue e il Vantaggio, sezione 2.2). Qualche volta, le istruzioni possono dire di rimuovere dal gioco una carta. Mentre certe carte ed effetti possono far riprendere delle carte dal cumulo di cenere, le carte che sono state rimosse dal gioco non possono essere recuperate o influenzate in alcun modo.

1.2 Materiale Necessario

1. Carte: ogni giocatore necessita di due mazzi: una biblioteca e una cripta. Le carte nella tua cripta rappresentano i vampiri che spero di controllare; queste hanno un ritratto ovale del vampiro sul fronte ed il retro marmorizzato ambra. Le carte nella biblioteca rappresentano le cose che tu o i tuoi servitori potete fare od usare: queste hanno illustrazioni squadrate sul fronte ed il retro marmorizzato verde. Ogni giocatore deve avere almeno 12 carte nella sua cripta ed almeno 40 carte nella sua biblioteca. Ogni giocatore può aggiungere fino a 10 carte addizionali alla sua biblioteca per ciascun giocatore nella partita. Così, in una partita a sei giocatori, ogni giocatore può avere un minimo di 40 ed un massimo di 100 carte nella sua biblioteca. Non c'è limite massimo di carte che un giocatore può avere nella sua cripta. Non c'è limite al numero di duplicati della stessa carta che un giocatore può includere sia nella biblioteca che nella cripta.

2. Segnalini sangue (Blood Counters): i segnalini sangue sono una componente integrante del gioco. Ogni giocatore necessita di circa 40 segnalini: 30 per le sue risorse iniziali ed una decina di segnalini sangue extra per aiutare a costituire la banca del sangue comune (vedere Banca del sangue e Vantaggio, sezione 2.2). Quando bruci un segnalino sangue, questo ritorna nella banca del sangue. I segnalini sangue che tu "paghi" o "spendi" sono considerati bruciati. I segnalini sangue possono essere qualunque cosa di adatto, come monetine, pietruzze o perline di vetro. Metodi per indicare numeri che cambiano che usano un solo oggetto (ad es. dadi) sono sconsigliati, a causa della frequente necessità di muovere i segnalini da un posto all'altro.

3. Il Vantaggio (The Edge): il Vantaggio é un simbolo per indicare che i tuoi servitori ti hanno dato un vantaggio temporaneo sugli altri Matusalemme. Questo viene dato o passato ad un giocatore che ha dissanguato con successo un altro giocatore (vedere Dissanguare, sezione 6.1.1), e questo concede determinati vantaggi al giocatore che lo controlla (vedere Fase di stappo, sezione 4, e Guadagnare Voti, sezione 6.3.3). Scegliete un oggetto per rappresentare la Superiorità. Un qualunque oggetto piccolo e particolare, come una moneta o un guanto, andrà bene.

1.3 La "Regola d'oro" della proprietà delle carte

Le tue carte non saranno mai trasferite permanentemente ad un altro giocatore come effetto di una carta. Se tu sei eliminato, tutte le carte che controlli sono bruciate. Ogni carta dei tuoi avversari che controlli viene messa nel cumulo di cenere dei rispettivi proprietari (vedere Termini importanti, sezione 1.1). Ogni tua carta controllata da un altro giocatore rimane in gioco sino a quando quest'ultimo non verrà eliminato. L'unica eccezione a questa regola é la posta opzionale (vedere Giocare con la posta, sezione 2.4): le carte scommesse possono cambiare proprietario permanentemente.

1.4 La "Regola d'oro" per le carte

Ogniquale volta le carte contraddicono le regole, le carte hanno la precedenza.

1.5 Descrizione delle Carte cripta (Crypt Cards)

Ogni Carta cripta (quelle con il dorso ambrato) hanno una serie di elementi che descrivono il vampiro: il suo nome, la capacità di sangue, il clan di appartenenza, le Discipline

(abilità) e qualunque tratto speciale e/o titolo politico che possieda. Questi elementi sono descritti di seguito.

1. Nome: il nome del vampiro appare in cima alla carta. Ogni vampiro è unico, così due giocatori non possono controllare simultaneamente lo stesso vampiro. Un secondo Matusalemme può contestare il controllo di un vampiro (vedere Carte contestate (Contested Cards), sezione 4.1), il che significa che i Matusalemme stanno lottando per controllarlo.

2. Capacità di sangue (Blood Capacity): il numero nel cerchio rosso nell'angolo in basso a destra è la capacità del vampiro. Questo numero rappresenta molteplici aspetti: l'età del vampiro (numeri maggiori rappresentano vampiri più antichi), l'ammontare di influenza (in Risorse (Pool)) che un Matusalemme deve investire su di lui per controllarlo e la sua capacità massima di curare ferite o giocare carte (alcune carte costano sangue per essere giocate).

Un vampiro con una maggiore capacità rispetto ad un altro è detto più vecchio (older), e uno con una capacità inferiore è detto più giovane (younger). un vampiro non può avere più sangue della sua capacità; se un effetto gli dà più sangue della sua capacità, l'eccesso viene rimesso nella Banca del sangue immediatamente.

Un vampiro non controllato (uncontrolled) (vedere Area di gioco, sezione 2.3) avrà dei segnalini sangue posti su di lui, i quali rappresentano l'ammontare di influenza che è stata investita su di lui. Quando i segnalini eguagliano la capacità del vampiro alla fine della fase influenza (Influence Phase), si rivela il vampiro e viene messo nella regione attiva (vedere Area di gioco, sezione 2.3). Mantiene i segnalini sangue usati per controllarlo sulla sua carta, i quali serviranno come suo sangue (vedere Fase influenza (Influence Phase), sezione 7).

3. Clan: Ogni vampiro appartiene a un clan, identificato dal simbolo nell'angolo in alto a sinistra. Controllate la carta di riferimento (Reference Card) inclusa nel vostro mazzo per avere una lista completa dei simboli dei clan. Alcune carte biblioteca richiedono un membro di un clan specifico per essere giocate, mentre altre carte biblioteca possono avere effetto solamente su vampiri di un certo clan. I clan sono raggruppati in sette (Sects) (vedere Sette dei vampiri, sezione 10).

4. Discipline: Questi sono i poteri soprannaturali che i vampiri possiedono. Le discipline possedute dal vampiro sono rappresentate dal gruppo di simboli nell'angolo in basso a destra della carta. Le discipline del vampiro stabiliscono quali carte biblioteca possa giocare. Se una carta biblioteca richiede una disciplina (indicata da un simbolo della disciplina sul lato sinistro della carta), allora questa carta potrà essere giocata solamente da un vampiro che abbia quella disciplina.

Tutti i simboli delle discipline di un vampiro sono raffigurate in un quadrato oppure in un rombo. Un simbolo quadrato della disciplina indica che il vampiro possiede il livello base di quella disciplina; quindi lui potrà utilizzare solamente l'effetto di livello base (testo normale) indicato su una carta che richiede quella disciplina. Il simbolo di una disciplina raffigurato in un rombo significa che quel vampiro possiede il livello superiore di quella disciplina e può quindi decidere di usare l'effetto base (testo normale) oppure l'effetto di livello superiore (testo in grassetto) indicato sulla carta (ma non entrambi).

DISCIPLINE VAMPIRICHE

Animalità (Animalism)	Il controllo e la comunicazione con gli animali
Ascendente (Presence)	Impatto dell'aspetto personale
Auspex	Percezioni migliorate ed extrasensoriali

Chimerismo (Chimerism)	Abilità di creare illusioni
Demenza (Dementation)	Potere di indurre la pazzia
Dominazione (Dominate)	Abilità di esercitare la propria influenza su altri vampiri e mortali
Necromanzia (Necromancy)	Abilità di comunicare con i morti ed influenzarli
Oscurazione (Obfuscate)	Abilità di nascondere o camuffare se stessi o gli altri
Ottenebramento (Obtenebration)	Controllo delle ombre
Potenza (Potence)	Forza sovranaturale
Proteiforme (Protean)	Abilità di cambiare forma del proprio corpo
Quietus	Manipolazione del sangue
Robustezza (Fortitude)	Resistenza sovranaturale
Serpentis	Tentazioni e abilità serpentine
Taumaturgia (Thaumaturgy)	Capacità di lanciare incantesimi magici, principalmente orientati sul sangue
Velocità (Celerity)	Velocità sovranaturale
Vicissitudine (Vicissitude)	Abilità di scolpire la carne in nuove forme

1.6 Descrizione delle carte biblioteca

1.6.1 Generale

1. Giocare le carte: vi sono due tipi principali di carte biblioteca: carte maestro e carte seguaci. Le carte maestro sono giocate dai Matusalemme; le carte seguaci sono giocate dai seguaci (vampiri ed alleati) che il Matusalemme controlla. Ogni carta biblioteca non specificatamente indicata come carta maestro é una carta seguace. Una carta viene giocata mettendola scoperta nell'area di gioco oppure mostrandola a tutti i giocatori e mettendola scoperta nel cumulo di cenere. Il tuo cumulo di cenere può essere esaminato da qualunque giocatore in qualsiasi momento.

2. Pescare le carte: ogniqualvolta tu giochi una carta dalla tua mano, peschi immediatamente un'altra carta dalla tua biblioteca per rimpiazzare quella giocata. Eccezione a questa regola sono le carte giocate durante un referendum (vedere Il referendum, sezione 6.3.2) e se indicato dal testo della carta. Se la tua biblioteca é vuota, allora non peschi per rifornire la tua mano di gioco; ma continui a giocare lo stesso. Se il tuo limite di carte in mano viene cambiato da una carta in gioco, scarta oppure pesca carte sufficienti per raggiungere il tuo nuovo limite.

3. Requisiti per giocare carte: ogni carta biblioteca ha dei simboli sul lato sinistro per indicare il tipo di carta (per le carte servitore), il clan o la disciplina (se applicabile) richiesti per giocare la carta e il costo (se applicabile) per giocare la carta. Alcune carte possono avere altre richieste (ad esempio capacità del vampiro oppure titoli vampirici) indicate sul testo della carta. In generale, una carta servitore può essere giocata solamente da un servitore che possieda i requisiti dati dalla carta, mentre una carta master può essere giocata solamente da un Matusalemme che controlli un servitore attivo il quale possieda i requisiti.

Se il lato sinistro della carta ha il simbolo di una disciplina, questa può essere giocata solamente da un vampiro che abbia quella disciplina (solamente carte seguace hanno questo simbolo). Se il lato sinistro di una carta master ha il simbolo di un clan, questa potrà essere giocata solamente da un Matusalemme che controlli un membro attivo di quel clan. Se una carta servitore ha il simbolo di un clan, questa potrà essere giocata solamente da un vampiro appartenente a quel clan.

Una goccia di sangue con un numero posta sul lato sinistro di una carta biblioteca (al centro del lato oppure sull'angolo in basso) indica l'ammontare di sangue o risorse che deve essere bruciato per giocare la carta. Se il simbolo appare nel mezzo del lato, questo rappresenta l'ammontare di sangue che il vampiro deve bruciare. Se il simbolo è nell'angolo in basso a sinistra, questo rappresenta l'ammontare di risorse che il Matusalemme deve bruciare.

4. Unicità: se una carta è identificata come "unica" ("unique"), allora solamente una copia di quella carta può essere in gioco in un dato momento. Se una seconda copia entra in gioco, le copie sono immediatamente contestate (contested) (e fuori dal gioco) sino a quando tutte le copie tranne una sono state abbandonate (vedere Carte contestate, sezione 4.1).

5. Bersagli: se una carta viene giocata su un'altra carta, oppure seleziona o sceglie o comunque bersaglia un'altra carta, la carta bersaglio deve essere controllata da qualcuno. I vampiri nella zona di torpore (torpor region) sono bersagli validi di base, ma i vampiri nella zona non controllata e le carte contestate non lo sono.

6. Sequenze: se due o più giocatori vogliono giocare una carta oppure un effetto, il Matusalemme che sta agendo gioca per primo. A ogni fase, il giocatore che sta agendo ha la possibilità di giocare la carta o l'effetto successivo. Così dopo aver giocato un effetto, questi ha la possibilità di giocare uno nuovo. Una volta che ha finito, l'opportunità di giocare carte passa al Matusalemme che difende (nel caso di azioni dirette oppure di combattimento), poi ai Matusalemme rimanenti in senso orario partendo dal Matusalemme che sta agendo. Notate che se qualche carta o effetto viene usato da qualsiasi Matusalemme, il Matusalemme che sta agendo ha nuovamente l'opportunità di giocare il prossimo effetto.

1.6.2 Carte master (Master Cards)

Le carte master sono quelle che giochi nel ruolo di Matusalemme.

Esse hanno uno sfondo grigio e riportano la parola "Master" in grassetto all'inizio del testo che le descrive. Vi sono due tipi di carte master:

quelle regolari e quelle fuori-turno (out-of-turn).

Le carte master regolari si giocano durante la tua fase master.

Alcuni tipi di carte master regolari sono, ad esempio, le locazioni (locations) e le Discipline (Disciplines), vi sono altri tipi di carte master regolari che non rientrano in una specifica categoria.

Le carte fuori-turno (out-of-turn) si possono invece giocare solo durante i turni degli altri giocatori. Giocando una carta fuori-turno, stai usando in realtà una master regolare che potresti giocare durante la tua prossima fase master, quindi giochi la master fuori-turno ora usando la (fase) master

del tuo prossimo turno.

Una carta master in gioco è, per assunzione, sempre controllata dal Matusalemme che l'ha giocata, anche quando viene messa su una carta controllata da un altro Matusalemme.

I tipi generali di carte master sono i seguenti:

1. **Locazioni (Locations):** una carta locazione rappresenta un luogo (ad esempio un palazzo, una città, un posto designato per un raduno) che un Matusalemme od uno dei suoi seguaci controlla. Una locazione rimane in gioco e può essere usata più volte, anche nel turno nella quale viene giocata. Alcune carte della biblioteca (come Arson) possono bruciare le locazioni.

2. **Discipline (Disciplines):** una carta disciplina viene giocata su un vampiro controllato (anche uno controllato da un altro Matusalemme) per donargli una nuova Disciplina (al livello basico) o per aumentare una disciplina che il vampiro ha già (portandola da basico a superiore). Il vampiro guadagna inoltre un punto addizionale alla sua capacità di sangue (il "+1" nel circolo rosso nell'angolo in basso a destra della carta indica questo), ma non guadagna automaticamente il punto sangue extra per riempire la sua nuova capacità.

3. **Fuori-turno (out-of-turn):** Puoi giocare una carta master fuori-turno, nel momento appropriato, durante il turno di un altro giocatore. Una fuori-turno si gioca usando la tua prossima fase master (vedi "Fase master, sez.5). Non puoi giocare altre fuori-turno per la stessa fase master: devi attendere la fine della tua fase master successiva per poter giocare un'altra carta fuori-turno. Non puoi giocare una fuori-turno durante il tuo turno.

4. **Altre tipi di carte master:** qualsiasi tipo di carta master non descritta sopra ha il suo effetto descritto su di essa. Queste carte master vengono scartate dopo che sono state giocate, a meno che la carta stessa, per il suo effetto, non dica di essere messa in gioco o su altre carte.

1.6.3. Carte seguace (Minion cards)

Le carte seguace (minion) sono quelle che giocano i tuoi vampiri e i tuoi alleati (chiamati collettivamente "seguaci" ("minions")). In molti casi ci può essere un simbolo Disciplina su una carta seguace: ciò significa che quella carta può essere solo giocata da un vampiro che possiede quella disciplina. Altre volte una carta può avere il simbolo di un clan, allora questa carta può essere giocata solo da un vampiro membro di quel clan.

A meno che una carta seguace non dica altrimenti, essa viene bruciata dopo che il seguace l'ha giocata.

Per assunzione, una carta seguace in gioco è controllata dal controllore del seguace sul quale essa (la carta) si trova. Se una carta seguace si trova semplicemente in gioco (e non su un'altra carta controllata) allora la carta è controllata, per assunzione, dal Matusalemme che l'ha giocata.

I tipi generali di carte seguace sono i seguenti:

1. **Carte azione (action) e azione politica (political action):** un seguace può giocare una carta azione per intraprenderne una diversa da quelle di base (le azioni di base sono quelle come "cacciare" che non richiedono una carta). Solo una carta azione può essere giocata per l'azione corrente: le carte azione non possono essere usate per modificare altre azioni. Le azioni politiche sono un tipo speciale di azione che viene usata per chiamare un referendum (o voto). Esse possono essere anche giocate per guadagnare un voto durante un referendum (vedi Politica, sez. 6.3).

2. **Carte modificatore di azione (action modifier):** un seguace che agisce può giocare queste carte per modificare la sua azione. Per esempio, alcune carte modificatore di azione aumentano la furtività (stealth) o il dissanguare (bleed) del seguace che agisce, o possono fornirgli voti (votes) addizionali. Un seguace non può giocare lo stesso modificatore di azione più di una volta durante una singola azione.

3. **Carte alleato (ally), equipaggiamento (equipment) e servitore (retainer):** queste carte rappresentano ciò che un seguace può portare in gioco impiegando un'azione. È

necessaria un'azione per ogni carta (ad esempio, un seguace non può portare in gioco due equipaggiamenti con una sola azione). Le carte equipaggiamento (equipment) e servitore (retainer) sono messe sul seguace che le gioca (il seguace che agisce), mentre un alleato (ally) è messo in gioco e rimane indipendente dal seguace che l'ha giocato. Gli equipaggiamenti e i servitori vengono bruciati se il seguace sul quale si trovano viene bruciato.

4. Carte combattimento (Combat Cards): queste carte sono giocate dai seguaci in un combattimento (vedi Combattimento sez. 6.4).

5. Carte reazione (Reaction Cards): un vampiro stappato e attivo può giocare una carta reazione in risposta a un'azione di un seguace controllato da un altro Matusalemme (i tuoi seguaci non possono giocare reazioni contro un'azione intrapresa da uno dei tuoi seguaci). Un seguace non può giocare la stessa carta reazione più di una volta durante una singola azione. Una carta reazione non tappa il seguace che la gioca.

2. INIZIARE IL GIOCO

2.1 Ordine di gioco

L'assegnazione dei posti al tavolo può essere determinata come meglio preferiscono i giocatori. Il giocatore alla tua sinistra è la tua preda. Questi è il giocatore che tu tenti di eliminare dal gioco. Il giocatore alla tua destra è il tuo predatore. È colui che spera di eliminarti dal gioco. Quando la tua preda è eliminata, il giocatore alla sua sinistra (la preda della tua preda precedente) diventa la tua nuova preda.

2.2 Banca del sangue (Blood Bank) e Vantaggio (Edge)

Ogni giocatore prende 30 segnalini sangue (blood counters) come sue risorse iniziali.

I rimanenti segnalini sangue sono messi nella banca del sangue (blood bank) – una riserva comune di segnalini alla quale tutti i giocatori possono eventualmente attingere. Ricorda che la banca del sangue ha un numero di segnalini infinito - la banca non rimane mai vuota.

Il Vantaggio (Edge) (vedi sezione 1.2) non è controllato all'inizio del gioco, e viene così messo nella zona centrale del tavolo.

2.3 Area di gioco (Play area)

La zona immediatamente di fronte a ogni giocatore è divisa in due regioni (regions):

la regione non controllata (uncontrolled region), nella quale all'inizio del gioco vengono messi faccia in giù quattro vampiri non controllati, presi dalla cripta del rispettivo giocatore;

l'altra è la regione controllata (controlled region), che all'inizio del gioco è vuota. La regione controllata si divide a sua volta in due aree: la regione attiva (ready region) e la regione torpore (torpor region).

La regione torpore è una zona speciale ove piazzare i vampiri feriti (vedi Torpore, sezione 6.5). Mentre il gioco progredisce, tu otterrai il controllo di alcuni dei tuoi vampiri, scoprendoli a faccia in su dalla regione non controllata a quella attiva (vedi Fase influenza, sez. 7).

Per iniziare, separa le carte della tua cripta (i vampiri) da quelle della tua biblioteca. Mischia entrambi i mazzi così formati, lasciando che il tuo predatore li alzi. Posiziona entrambi i mazzi di fronte a te. Stabilite la posta (vedi sotto) se lo si desidera. Pesca le prime sette carte della tua biblioteca, così da formare la tua mano, e prendi i primi quattro vampiri in cima alla tua cripta, mettendoli faccia in giù nella tua regione non controllata. Durante il gioco puoi guardare in ogni momento le carte della tua mano e nella tua regione non controllata.

Puoi scegliere di pescare ulteriori vampiri dalla tua cripta durante il gioco (vedi Fase influenza, sez. 7).

2.4 Giocare con la posta (Playing for Ante)

All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere di rischiare una delle carte nella loro biblioteca. Ogni giocatore, dopo che la sua biblioteca è stata mischiata e tagliata, gira la prima carta del suo mazzo; questa carta viene messa da parte (è la posta).

Quando un giocatore viene eliminato, il suo predatore ne vince la posta.

3. GIOCARE LA PARTITA

I turni dei giocatori procedono in senso orario intorno al tavolo di gioco. Il turno di ogni giocatore è composto dalle seguenti fasi, nell'ordine:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Fase di stappo (Untap Phase) | Stappi tutte le tue carte |
| 2. Fase master (Master Phase) | Puoi giocare una carta master |
| 3. Fase seguaci (Minion Phase) | Puoi far agire i tuoi seguaci |
| 4. Fase influenza (Influence Phase) | Puoi controllare i vampiri nella tua regione non-controllata |
| 5. Fase di scarto (Discard Phase) | Puoi scartare una carta dalla tua mano (pescandone subito un'altra) |

Nota che un giocatore non è obbligato a fare tutte queste cose. Non sei costretto a giocare una carta master durante la tua fase master, o a scartare una carta durante la tua fase scarto, e così via. La sola eccezione è che tu devi stappare tutte le tue carte nella fase di stappo (obbligatorio).

Ognuna delle fasi è descritta in dettaglio nelle sezioni che seguono.

4. FASE DI STAPPO

Il tuo turno inizia con la fase di stappo. All'inizio della fase di stappo devi stappare tutte le tue carte tappate. Qualsiasi carta che necessita, o ti permette, qualcosa durante la fase di stappo ha effetto dopo che hai stappato le tue carte. Puoi scegliere con quale ordine accadono questo tipo di effetti. Oltre agli effetti generati dalle carte, ve ne sono altri che si risolvono durante la fase di stappo:

- Se controlli il Vantaggio, puoi prendere un segnalino di sangue dalla banca sanguigna e aggiungerlo alle tue risorse.
- Per ogni carta o titolo che tu stai contestando, devi scegliere se abbandonare o pagare il costo relativo per continuare a contendere (vedi sotto).

4.1. Carte contestate (Contested Cards)

Alcune carte in gioco rappresentano delle risorse uniche, come locazioni specifiche, equipaggiamenti o personaggi. Queste carte sono identificate come "uniche" ("unique") nel testo che le descrive. In aggiunta, tutte le carte vampiro rappresentano vampiri unici. Se più di una carta unica viene messa in gioco, ciò significa che il controllo di quella carta è contestato. Finché dura una contestazione, tutte le copie delle carte contestate sono girate a faccia in basso e sono fuori dal gioco. Se vengono messe in gioco delle copie aggiuntive di carte che sono già contestate, anch'esse vengono immediatamente contestate e girate faccia in giù.

Il costo di una carta contestata è un punto risorsa, che tu paghi durante ognuna delle tue fasi di stappo. Anziché pagare il costo di una carta contestata, puoi scegliere di cedere (yield) la carta. Una carta ceduta viene bruciata. Anche eventuali carte o segnalini messi sulla carta ceduta vengono bruciati.

Se tutte le altre copie di una carta che tu contendi sono cedute, allora la tua carta è stappata e messa faccia in alto all'inizio della tua prossima fase di stappo, terminando la contesa.

Fai attenzione a mettere nel tuo mazzo duplicati delle stesse carte uniche. Anche tu contendi le tue carte uniche se ne porti più di una uguale nella tua regione controllata. Di contro, potresti avere bisogno di una seconda copia di una carta unica se la prima viene bruciata.

4.2. Titoli contestati (Contested Titles)

Alcuni titoli (titles) sono unici. Ad esempio, vi può essere solo un principe (prince) o un arcivescovo (archbishop) di una singola città (vedi Titoli vampirici sez 6.3.4). Se più di un vampiro in gioco reclama lo stesso titolo, allora questo viene contestato. Mentre un titolo è contestato, i vampiri che lo contendono sono trattati come se fossero senza titolo, ma rimangono controllati e posso agire e bloccare normalmente.

Il costo per contendere un titolo è di un punto sangue, che viene pagato dal vampiro ad ognuna delle sue fasi di stappo. Anziché pagare il costo per la contestazione del titolo, il vampiro può scegliere di cederlo (o essere costretto a cedere se non ha sangue per pagare).

Soltanto i vampiri attivi possono contendere titoli. Un vampiro in torpore è obbligato a cedere un titolo contestato durante la sua fase di stappo. Cedere un titolo non ha altri effetti sul vampiro. Se il titolo era stato dato al vampiro da una carta, allora quella carta viene bruciata; altrimenti si prende nota che il vampiro ha ceduto il suo titolo.

Se tutti gli altri vampiri che contendono il titolo con un tuo vampiro cedono la contestazione, allora il tuo vampiro conquista il titolo in questione all'inizio della tua prossima fase di stappo, terminando la contestazione.

5. FASE MASTER (MASTER PHASE)

Tu ricevi un'azione master durante la tua fase master.

Ciò rappresenta il tuo personale intervento in qualità di Matusalemme durante il turno.

Di base si riceve soltanto una azione durante la fase master, anche se alcune carte possono cambiare questo numero. Puoi usare un'azione nella fase master per giocare una carta master, alcune carte possono fornirti maniere alternative per usare la tua azione nella fase master. Se tu hai giocato una master fuori-turno usando l'attuale fase master, allora tu hai un'azione in meno da usare in questa fase (vedi carte master, sez 1.6.2).

Se altri effetti accadono durante la tua fase master, tu scegli l'ordine nel quale questi effetti e le tue azioni in questa fase si succedono.

Non è possibile accumulare azioni di una fase master per un secondo momento; le azioni master che tu non usi sono semplicemente perdute.

6. FASE SEGUACI (MINION PHASE)

La maggior parte dell'attività di gioco avviene nella fase seguaci.

Durante la tua fase seguaci, tu hai la possibilità di far intraprendere delle azioni ai tuoi seguaci. Solo dei seguaci attivi e stappati possono intraprendere azioni, il seguace che agisce viene tappato. I seguaci stappati degli altri Matusalemme possono tentare di bloccare la tua azione, e il bloccare (con successo) tappa il seguace che blocca (vedi Risolvere i tentativi di blocco, sez. 6.2.2). Un'azione ha successo soltanto se non viene bloccata. Ogni azione deve essere risolta (sia che abbia successo o che fallisca) prima che sia possibile iniziarne un'altra.

Come già detto, soltanto i seguaci attivi e stappati possono intraprendere azioni, e un'azione tappa il seguace che agisce. Così, se un seguace viene stappato (grazie ad una carta o ad un effetto) durante la fase seguaci, per esso è possibile intraprendere, eventualmente, un'altra azione.

Un vampiro attivo senza sangue non può intraprendere azioni eccetto il cacciare. Se in un qualunque momento, durante la fase seguaci di un Matusalemme, uno dei suoi vampiri è privo di tutto il sangue (e non gli è altrimenti impedito di cacciare), allora quel vampiro deve cacciare immediatamente, prima che qualsiasi altro seguace intraprenda un'azione.

(Se vi sono due o più vampiri attivi senza sangue, allora il loro controllore sceglie in quale ordine essi intraprendono l'azione di cacciare).

6.1 Tipi di azioni (Types of Actions)

Di base (senza uso di carte), un seguace attivo può intraprendere due tipi di azione: dissanguare o cacciare (gli alleati non possono cacciare).

I seguaci possono inoltre usare le azioni per portare in gioco delle risorse permanenti. Ciò include equipaggiamenti (come computer, armi e artefatti esotici), servitori (burocrati, attendenti o animali al servizio del seguace) e alleati (seguaci non vampirici, come maghi, lupi mannari o semplici mortali). Una carta equipaggiamento viene messa in gioco con un'azione equipaggiamento, un servitore con un'azione servitore e un alleato con un'azione di reclutamento alleati.

Questi tre tipi di azione sono molto simili, benché i tipi di carte che portano in gioco siano differenti. Gli equipaggiamenti possono essere inoltre trasferiti da un seguace a un altro, sempre impiegando un'azione.

Anziché intraprendere un'azione di default, un seguace attivo può giocare una carta azione per fare ciò che è indicato sulla carta stessa.

Alcune carte azione sono versioni più potenti del dissanguare base o di altre azioni di base, mentre altre sono tipi originali di azioni. Un tipo speciale di azione è l'azione politica, che un vampiro intraprende per chiamare un referendum (voto).

In aggiunta, vi sono speciali tipi di azioni per quello che riguarda i vampiri in torpore. Queste azioni sono descritte in questa sezione (vedi invece Torpore, sez.6.5).

6.1.1 Dissanguare (Bleed)

Dissanguare è una delle azioni più fondamentali del gioco. Essa rappresenta il metodo basilare per ridurre le risorse della tua preda. L'azione di dissanguare dei tuoi seguaci può di base essere diretta soltanto contro la tua preda. Alcune carte o effetti possono permetterti o forzarti a dissanguare un Matusalemme diverso dalla tua preda. Non puoi mai comunque dissanguare te stesso.

Concettualmente, intraprendere un'azione di dissanguare rappresenta gli sforzi dei tuoi seguaci per minare il potere e l'influenza del Matusalemme bersaglio. Puoi visualizzare il dissanguare come attività di corruzione, lo spostamento di fondi bancari, la messa in giro di voci fasulle, ecc.

Per dissanguare un Matusalemme annuncia l'azione e tappa il seguace che agisce (il seguace che sta intraprendendo l'azione di dissanguare). Se l'azione ha successo, il Matusalemme bersaglio brucia un ammontare di risorse di sangue pari al valore dell'azione di dissanguare. Di base, tutti i vampiri hanno un valore in dissanguare di uno, mentre gli alleati hanno un valore di zero (anche se molti alleati e alcuni vampiri hanno il testo della carta che modifica questo valore di base). In più, se l'azione ha successo e se il valore del dissanguamento è di uno o più, il controllore del seguace che agisce riceve il Vantaggio, prendendolo da chiunque lo controlli (o semplicemente mantiene il Vantaggio, se questi lo possiede già).

6.1.2 Caccia (Hunt) (+1 furtività)

La caccia è l'unico modo che possiede un vampiro per soddisfare la sua sete di sangue. Gli alleati non possono intraprendere questa azione.

Per fare cacciare un vampiro annuncia l'azione e tappa il vampiro che agisce. Se l'azione ha successo sposta un segnalino sangue dalla banca del sangue al vampiro che agisce. Se ciò fa sì che il sangue del vampiro superi la sua capacità sangue, allora (come sempre) il sangue in eccesso ritorna alla banca del sangue. Quest'azione ha di base +1 furtività (vedi Risolvere i tentativi di blocco, sez. 6.2.2).

6.1.3 Equipaggiarsi (Equip) (+1 furtività)

Le carte equipaggiamento (equipment card) sono carte che danno ai seguaci delle abilità speciali. L'azione di equipaggiarsi ha una furtività di base di +1.

Per equipaggiarsi con una carta equipaggiamento dalla tua mano, gioca la carta e tappa il seguace che agisce. Se l'azione ha successo, la carta equipaggiamento viene messa sul seguace (e il suo costo, se c'è, viene pagato). Se l'azione fallisce, la carta viene bruciata (vedi Risolvere l'azione, sez. 6.2.3). Solo una carta equipaggiamento può essere giocata per azione, ma non c'è limite al numero di carte equipaggiamento che un seguace può possedere.

Per equipaggiarsi con una carta equipaggiamento attualmente posseduta da uno dei tuoi altri seguaci, tappa il seguace che agisce (il seguace che sta tentando di ricevere l'equipaggiamento) e annuncia la carta equipaggiamento che desidera ricevere. Si può ricevere più di una singola carta equipaggiamento da un seguace con un'unica azione. Se l'azione fallisce l'equipaggiamento rimane dove si trova.

6.1.4 Assoldare servitori (Employ Retainer) (+1 furtività)

Le carte servitore sono carte che danno ai seguaci delle abilità speciali. L'azione di assoldare servitori ha una furtività base di +1.

Per assoldare un servitore che hai in mano, gioca la carta e tappa il seguace che agisce. Se l'azione ha successo, si mette il servitore sul seguace che agisce (e il suo costo, se c'è, viene pagato). Se l'azione fallisce la carta è bruciata (vedi Risolvere l'azione, sez. 6.2.3). Si può assoldare solo una carta servitore per azione, ma non c'è limite al numero di servitori che può avere un seguace. A differenza dell'equipaggiamento, un servitore è leale al seguace che lo ha assoldato e non può essere trasferito.

Quando si mette in gioco un servitore, questi riceve segnalini sangue dalla banca del sangue per rappresentare i propri punti vita (indicati sulla carta servitore). Quando un servitore perde il suo ultimo segnalino vita, viene bruciato (vedi Servitori e combattimento, sez. 6.4.7)

6.1.5 Reclutare alleati (Recruit Ally) (+1 furtività)

Gli alleati sono seguaci a tutti gli effetti, capaci di agire e bloccare indipendentemente dal seguace che li ha reclutati. L'azione di reclutare alleati ha una furtività base di +1. Un alleato non può effettuare nessuna azione nel turno in cui è stato reclutato.

Per reclutare un alleato dalla tua mano, gioca la carta e tappa il seguace che agisce. Se l'azione ha successo, l'alleato è piazzato nella tua regione non controllata, anche se si considera già controllato, per indicare che non può agire (e il suo costo, se c'è, viene pagato). Se l'azione fallisce la carta viene bruciata (vedi Risolvere l'azione, sez. 6.2.3). Si può reclutare soltanto una carta alleato per azione.

Quando si mette in gioco un alleato, questi riceve segnalini sangue dalla banca del sangue per rappresentare i propri punti vita (indicati sulla carta alleato). Quando un alleato perde il suo ultimo segnalino vita, viene bruciato.

Alla fine del turno gli alleati che erano stati messi nella regione non controllata (per indicare che non possono agire) vengono mossi nella regione attiva.

6.1.6 Carte azione (Action card)

A meno che non sia specificato altrimenti sulla carta, queste azioni sono a furtività zero (vedi Risolvere i tentativi di blocco, sez. 6.2.2) e possono essere tentate sia da vampiri che da alleati. Se la carta azione descrive una versione speciale di un'azione base tutte le regole che si applicano all'azione base valgono anche per la carta azione, salvo diverse indicazioni riportate sulla carta stessa.

Se Lupo gioca Computer Hacking (testo: "Azione. Dissanguare a +1" (Action. Bleed at +1)), tutte le regole normali delle azioni dissanguare (per esempio che si può dissanguare soltanto la

propria preda) si applicano, tranne che per il fatto che l'ammontare del dissanguare è aumentato di uno.

Per intraprendere l'azione descritta sulla carta azione che hai in mano gioca la carta e tappa il seguace che agisce. Se l'azione ha successo, si risolve come indicato sulla carta (e il suo costo, se c'è, viene pagato). Se l'azione fallisce la carta viene bruciata.

6.1.7 Azione politica (Political Action) (+1 furtività)

Una carta azione politica è un tipo speciale di carta azione. Come indicato dalla carta, queste azioni hanno una furtività base di +1 e possono venire giocate soltanto da vampiri (gli alleati non possono chiamare i referendum).

Per chiamare un referendum su una carta azione politica che hai in mano gioca la carta stessa e tappa il vampiro che agisce. Se l'azione ha successo vengono scelti i termini del referendum e vengono contati i voti per vedere se il referendum passa o se fallisce (vedi Politica, sez. 6.3).

6.2 Intraprendere un'azione (Taking an action)

Ogni seguace attivo e stappato che controlli può intraprendere un'azione. La procedura per risolvere un'azione è descritta nelle sezioni seguenti. Nota che i modificatori di azione e le carte reazione possono essere giocate in qualsiasi momento durante questo processo, come appropriato, e che sono soggette alle restrizioni per aggiungere furtività o intercettare indicate più sotto e al fatto che un seguace non può giocare la stessa carta modificatore o carta reazione più di una volta (vedi Carte seguace, sez. 1.6.3) e seguendo la stessa struttura consequenziale di tutti gli effetti (vedi Generale, sez. 1.6.1).

Sommario dello svolgimento di un'azione:

L'azione viene dichiarata, e si gioca la carta utilizzata per la stessa (carta azione, equipaggiamento, ecc.), se c'è. Tappa il seguace che sta eseguendo l'azione (il "seguace che agisce" – acting minion).

Il Matusalemme bersaglio può tentare di bloccare l'azione con uno dei propri seguaci attivi stappati. Se l'azione non bersaglia un altro Matusalemme (o ne bersaglia più di uno), allora i seguaci della preda e del predatore possono tentare di bloccarla.

Se un tentativo di blocco fallisce, allora si può effettuare un altro tentativo. Se non vengono fatti altri tentativi, l'azione ha successo e il costo per l'azione viene pagato. Se un tentativo di blocco ha successo, il seguace che blocca si tappa ed entra in combattimento con il seguace che agisce.

Modificatori di azione e carte reazione possono essere giocate in qualsiasi momento durante un'azione (a meno che non sia indicato diversamente sul testo della carta), con il Matusalemme che agisce che può giocare per primo. Solo il seguace che agisce può giocare modificatori di azione, mentre solo i seguaci attivi stappati degli altri Matusalemme possono giocare carte reazione. Ricorda in più che lo stesso seguace non può giocare lo stesso modificatore di azione o carta reazione più di una volta per azione.

6.2.1 Annunciare l'azione

Annuncia l'azione e tappa il seguace che agisce (solo seguaci attivi e stappati possono effettuare azioni). L'eventuale carta che occorre per compiere l'azione viene giocata (a faccia in su) in questo momento. Tutti i dettagli dell'azione sono dichiarati quando l'azione è annunciata, incluso il/i bersaglio/i, il costo, gli effetti, ecc.

Durante la fase seguaci di Sara, questa decide che uno dei propri seguaci stappati, Lupo, farà un'azione per dissanguare la sua preda, Alessio. Sara tappa Lupo e dice "Lupo tenta di dissanguare Alessio per 1 punto di risorse."

Dopo aver risolto l'azione (che abbia successo o meno), Sara decide che un altro dei suoi seguaci stappati, Rake, recluti un alleato, la Loyal Street Gang, dalla sua mano. Tappa Rake e

gioca la Loyal Street Gang dichiarando “Rake tenta di reclutare la Loyal Street Gang a furtività +1, e mi costa 1 punto risorse.” (Il costo non viene pagato fino a che l’azione non ha successo).

ECCEZIONE: qualsiasi decisione occorra prendere per un referendum non viene dichiarata fino a che l’azione non ha successo (vedi l’Azione politica, sez. 6.3.1).

6.2.2 Risolvere i tentativi di blocco

1. Chi può tentare di bloccare: se l’azione bersaglia un altro Matusalemme (o qualcosa controllato da un altro Matusalemme), l’azione si definisce diretta, e il Matusalemme bersaglio (o che controlla il bersaglio) dell’azione può usare i suoi seguaci attivi stappati per tentare di bloccare l’azione. Se l’azione non è diretta a un altro Matusalemme (o a qualcosa controllato da un altro Matusalemme), allora l’azione viene chiamata indiretta* e può essere bloccata dalla preda o dal predatore del Matusalemme che agisce, con la preda che ha la possibilità di bloccare per prima. Se un tentativo di blocco fallisce, si possono fare tutti i tentativi che il Matusalemme che sta bloccando desidera. Una volta che un Matusalemme decide di non fare ulteriori tentativi di blocco, quella decisione è la finale. Come convenzione, quando una carta descrive un’azione che è solitamente diretta contro un altro Matusalemme, il testo della carta include solitamente un simbolo (una D maiuscola cerchiata) che ricorda che l’azione è solitamente diretta.

*L’azione che può causare confusione è quella politica, quindi è opportuno far notare che tutte le azioni politiche sono indirette, a prescindere da quanti Matusalemme possano essere affetti dal risultato del referendum. Questo perché l’azione chiama il referendum, che coinvolge tutti i Matusalemme. Non bersaglia alcun Matusalemme specificatamente (non bisogna confonderla con i termini del referendum, che possono in certi casi affliggere un singolo Matusalemme).

L’azione di Lupo per dissanguare Alessio è diretta contro Alessio, così che soltanto i seguaci attivi stappati di Alessio possono tentare di bloccare. Se un tentativo di blocco fallisce, se ne può effettuare un altro.

L’azione di Rake per reclutare la Loyal Street Gang non è diretta a un altro Matusalemme, quindi è indiretta. Può essere bloccata dai seguaci attivi stappati della preda di Sara o del predatore di Sara. Se il primo tentativo della preda fallisce, se ne può effettuare un altro e così via fino a che la sua preda sceglie di non farne nessun altro, a questo punto è il suo predatore che può tentare di bloccare.

2. Furtività (Stealth) e intercetto (Intercept): concettualmente, la furtività rappresenta le misure che il seguace che agisce sta prendendo per effettuare l’affare con discrezione, per evitare di attrarre le attenzioni di coloro che vorrebbero opporsi a lui. L’intercetto rappresenta gli sforzi del seguace che blocca per scoprire i piani del seguace che agisce e per inseguirlo e affrontarlo (combattendo contro di lui) per impedirgli di raggiungere il suo obiettivo.

Per vedere se un tentativo di blocco riesce, confronta la furtività del seguace che agisce con l’intercetto del seguace che blocca. L’azione è bloccata se l’intercetto del bloccante è uguale o maggiore della furtività del seguace che agisce. Di base, i seguaci hanno furtività e intercetto a zero. Quindi un tentativo di blocco normalmente riesce a meno che l’azione non abbia furtività propria (come cacciare) oppure una carta o un effetto sia usato per aumentare la furtività del seguace che agisce.

Alcune azioni hanno una furtività propria, come indicato nella lista delle azioni (sez. 6.1) e su alcune carte azione. Il seguace che intraprende un’azione di questo genere inizia con una furtività maggiore del normale. In più, alcune carte e altri effetti possono essere utilizzate per aumentare la furtività o l’intercetto di un seguace, come indicato nel testo della carta. La furtività può essere aggiunta durante un’azione soltanto quando necessita (quindi, solo se l’azione sta venendo bloccata e il seguace che blocca ha abbastanza intercetto per bloccare il seguace che agisce). Allo stesso

modo, l'intercetto può venire aggiunto durante un'azione soltanto quando ce n'è bisogno (quindi, soltanto da un seguace che blocca quanto il seguace che agisce ha una furtività che supera il proprio intercetto).

Nota che tutte le modificazioni fatte alla furtività o all'intercetto di un seguace rimangono in effetto per tutta la durata dell'azione. La furtività e l'intercetto aumentati ritornano alla normalità soltanto dopo che l'azione è stata risolta.

Sara annuncia che Andreas sta cacciando e tappa Andreas. L'azione è indiretta e ha una furtività base di +1. La sua preda sceglie di non bloccarlo. Il suo predatore, invece, gioca una carta-reazione per dare intercetto +1 a uno dei suoi seguaci attivi stappati, Thomas. Sara non ha carte da giocare per aumentare la furtività di Andreas, quindi l'azione è bloccata. Thomas viene tappato, e inizia il combattimento.

Se un blocco fallisce (la furtività del seguace che agisce supera l'intercetto del bloccante e il Matusalemme del bloccante non può aggiungere o preferisce non aumentare l'intercetto), si può o effettuare un altro tentativo (con lo stesso o con un seguace differente) oppure il Matusalemme in difesa dichiara che non farà nessun nuovo tentativo di bloccare l'azione. Nota che questa dichiarazione è un evento e quindi permette al Matusalemme che agisce (e agli altri) di giocare ulteriori carte ed effetti.

Sara annuncia che Aleph sta dissanguando Alessio. Sara non ha effetti che desideri giocare prima che Alessio decida se vuole bloccare, così Sara dice "Blocchi?" Alessio decide di non bloccare, allora Sarah gioca Bonding (un modificatore di azione che aggiunge 1 al dissanguare). Alessio è dissanguato per 2 punti di risorse.

6.2.3 Risolvere l'azione

Se l'azione ha successo (tutti i tentativi di blocco sono falliti), allora il costo dell'azione viene pagato, e avvengono gli effetti dell'azione che ha avuto successo. Se l'azione è bloccata, allora qualsiasi carta giocata per effettuare l'azione viene bruciata, e il seguace che blocca è tappato ed entra in combattimento con il seguace che agisce (vedi Combattimento, sez. 6.4). Una volta che il combattimento si è risolto, l'azione è conclusa. Nota che il costo dell'azione, se c'è, viene pagato soltanto se l'azione ha successo; tale costo non viene pagato se l'azione viene bloccata. Il costo dei modificatori di azione e delle carte reazioni vengono sempre comunque pagati quando la carta viene giocata, a prescindere dal successo dell'azione.

6.3 Politica

La politica e la diplomazia sono fondamentali per i vampiri così come cacciare e nutrirsi. Come nella società mortale, la società dei Fratelli ha le proprie leggi, i propri principi e i propri costumi. La politica entra in gioco quando un vampiro intraprende un'azione politica o quando viene chiamata una caccia di sangue (vedi la caccia di sangue, sez. 6.5.6).

6.3.1 L'azione politica

Per chiamare il referendum indicato su una carta di azione politica che hai in mano (o che è permesso da una carta in gioco) tappa il vampiro che agisce, e annuncia il referendum che sta tentando di chiamare (gioca la carta di azione politica, se necessaria, in questo momento).

Le azioni politiche non sono mai dirette contro un Matusalemme specifico, a prescindere dagli effetti che il referendum possa avere nel caso passi (quindi un'azione politica può venire bloccata da, e soltanto da, la preda e il predatore del Matusalemme che agisce). In più, come indicato nel testo della carta, le azioni politiche hanno una furtività di base di +1.

Importante: i termini specifici del referendum (le scelte che vanno fatte, se ci sono, dal giocatore che chiama il referendum) non vengono effettuate fino a che l'azione stessa non abbia avuto successo (cioè rimanga non bloccata).

6.3.2 Il referendum

Se un'azione politica ha successo, il referendum (chiamato a volta il voto (vote)* viene chiamato.

Una carta che presenti la frase “durante un'azione politica” (during a political action) si riferisce normalmente alla parte del referendum.

Importante: nessun Matusalemme pesca per rimpiazzare le carte durante un referendum. Dopo il referendum ogni Matusalemme pesca carte per ritornare alla propria mano regolare (se necessario).

Il referendum consiste di tre fasi: stabilire i termini, lo scrutinio (effettuare i voti) e risolvere il referendum.

Scegliere i termini, se occorre, del referendum. Le carte che vengono utilizzate “durante un'azione politica” ma “prima che i voti vengano dichiarati” (before votes are cast) vengono utilizzate in questo momento.

Scrutinio. Tutti i Matusalemme possono ora dichiarare qualsiasi voto posseggano (vedi sotto) in questo momento, in qualsiasi ordine. Essi dichiarano i loro voti liberamente, e non c'è l'obbligo di votare. Una volta che un voto è stato dichiarato, però, non può venire cambiato. Lo scrutinio è completato soltanto quando tutti i Matusalemme hanno finito di votare (se c'è bisogno di un limite di tempo, i giocatori possono accordarsi di attendere 15 secondi dopo la dichiarazione dell'ultimo voto per chiudere la fase dello scrutinio).

Risolvere il referendum. Se ci sono più voti a favore del referendum che contro, il referendum passa, e avvengono gli effetti del referendum riuscito. Altrimenti, il referendum fallisce e non ha effetto. I referendum con votazioni a favore e contro pareggiati falliscono.

*Il termine voto (vote) può significare cose differenti nel gioco. Può riferirsi all'azione politica stessa, al referendum chiamato da un'azione politica o da un “sì” o “no” individuale pronunciato durante il referendum. In questa sezione, il termine “voto” verrà sempre utilizzato con l'ultimo significato (come un voto individuale dichiarato pro o contro il referendum) per evitare confusioni.

6.3.3 Ottenere voti

I Matusalemme, di base, non hanno voti. I voti vanno guadagnati, e ci sono vari modi per farlo. Ogni voto viene dichiarato o a favore (for) o contro (against) il referendum, e un Matusalemme può dichiarare alcuni dei propri voti in favore e altri contro, come preferisce, con la restrizione che tutti i voti provenienti da una singola fonte debbano essere dichiarati in maniera concorde, come un gruppo. Una volta dichiarato, un voto non può venire cambiato. I Matusalemme possono guadagnare voti nei modi seguenti:

Carte di azione politica: ogni Matusalemme può guadagnare un voto usando una carta d'azione politica. Se è stata usata una carta d'azione politica per chiamare il referendum, quella carta conferisce un voto per il controllore del vampiro che agisce (e viene rimpiazzata normalmente, dato che viene giocata prima che il referendum inizi). Altre carte di azione politica usate come voti vengono semplicemente bruciate senza riferimento al testo della carta (e non vengono rimpiazzate fino alla fine del referendum). Ogni Matusalemme non può guadagnare più di un voto da carte di azione politica.

Vampiri titolati: per ogni vampiro attivo titolato che un Matusalemme controlla, questi guadagna voti extra. Il numero di voti guadagnati dipende dal titolo. Un Matusalemme guadagna:

- 1 voto per ogni primogenito (primogen) o vescovo (bishop) attivo e
- 2 voti per ogni principe (prince) o arcivescovo (archbishop) attivo e

3 voti per ogni conciliatore (justicar) o cardinale (cardinal) attivo e
4 voti per ogni membro del Consiglio Interno (Inner Circle Member).

Altri vampiri possono avere voti (come indicato sul testo della carta) senza detenere uno dei titoli della Camarilla o del Sabbat indicati sopra. Un vampiro simile è considerato comunque “titolato” (titled) nel gioco, e i suoi voti possono venire utilizzati soltanto quando il vampiro è pronto.

Il vantaggio (Edge): il Matusalemme che ha il Vantaggio può bruciarlo (rimetterlo non controllato nell’area centrale) per guadagnare un voto.

Il blocco dei Prisci: i prisci (introdotti nell’espansione Sabbat) hanno tre voti come gruppo. Durante un referendum, i tre voti del blocco dei prisci viene dichiarato “a favore” oppure “contro” il referendum secondo gli esiti del sub-referendum dei prisci. Ogni priscus attivo ha un voto per questo sub-referendum, e nessun altro voto può essere utilizzato in questo sub-referendum. Ogni voto è o “a favore” oppure “contro” il referendum principale. La parte che ha il maggior numero di voti nel sub-referendum guadagna tre voti nel referendum principale. Se il sub-referendum è pari, i prisci si astengono dal voto principale. Mentre i prisci emettono i loro voti nel sub-referendum, il blocco dei prisci da tre voti può spostarsi tra “a favore”, “contro” e “astenuiti” (a seconda della maggioranza nel sub-referendum).

Altre carte: modificatori di azione, carte reazione, carte in gioco, ecc. che conferiscano più voti possono venire utilizzate, soggette alle regole normali sul gioco delle carte (per esempio, solo il seguace attivo può giocare modificatori di azione, e solo i seguaci attivi stappati controllati dai Matusalemme diversi dal controllore del seguace attivo possono giocare carte-reazione).

6.3.4 Titoli Vampirici

Le due principali sette vampiriche, la Camarilla e il Sabbat, hanno le proprie distinte strutture di potere e i propri titoli (vedi Le sette dei vampiri, sez. 10).

Per la Camarilla, questi titoli sono: primogenito (primogen), principe (prince), conciliatori (justicar) e membro del Consiglio Interno (Inner Circle member). Ci può essere soltanto un conciliatore per ogni singolo clan. Se un altro vampiro entra in gioco con lo stesso titolo, i titoli vengono contestati (vedi Titoli contestati, sez. 4.2). Il titolo di principe è associato a una città particolare e può essere contestato da un altro vampiro che rivendica il titolo di principe o di arcivescovo della stessa città. Il titolo di primogenito e di membro del Circolo Interno non sono unici e non possono essere contestati.

Per il Sabbat, i titoli sono: vescovo (bishop), arcivescovo (archbishop), priscus e cardinale (cardinal). Come per i principi della Camarilla, il titolo di arcivescovo è associato a una singola città e può essere contestato da un altro vampiro che rivendichi il titolo di principe o di arcivescovo della stessa città. Gli altri titoli Sabbat non sono unici e non possono essere contestati.

Alcuni vampiri indipendenti possono entrare in gioco con dei voti, come indicato sulla loro carta. Considerate questi vampiri che se possedessero dei titoli propri.

A prescindere dalla setta di appartenenza, un vampiro non può possedere più di un titolo. Se un vampiro con un titolo ne riceve un altro, questi perde il primo titolo, anche se il nuovo titolo dovesse risultare in una degradazione. Se un vampiro con un titolo contestato (vedi Titoli contestati, sez. 4.2) riceve un titolo, questi cede immediatamente il titolo contestato.

6.4 Combattimento

Il combattimento avviene quando un seguace blocca l’azione di un seguace che agisce. Anche gli effetti di alcune carte possono risolversi in un combattimento. Qualsiasi sia la causa del combattimento, è importante ricordare che possono partecipare a un combattimento soltanto vampiri attivi e che i vostri seguaci non possono entrare in combattimento con altri vostri seguaci.

Essere tappati o stappati non conta per il combattimento. I seguaci tappati combattono in maniera identica ai seguaci stappati.

Note: Le uniche carte seguaci che possono venire giocate durante un combattimento sono le carte combattimento (a meno che una carta non dica altrimenti, ovviamente).

6.4.1 Sequenza di combattimento

Il combattimento avviene con una sequenza di uno o più turni. Ogni turno di combattimento ha tre fasi:

Determinare la Distanza: si usano le manovre per stabilire la distanza ravvicinata o lunga.

Colpire: i colpi vengono annunciati e risolti.

Pressare: si usano le pressioni per continuare con un altro turno di combattimento o per concluderlo.

Come al solito, il seguace che agisce ha sempre la prima possibilità di usare una carta o un effetto prima del seguace avversario ad ogni fase del combattimento.

6.4.2 Determinare la distanza

Ogni turno di combattimento si effettua a distanza ravvicinata o a lunga distanza. La distanza ravvicinata è la posizione iniziale per ogni turno. La distanza indica quali tipi di colpo e quali altri effetti della fase di risoluzione dei colpi possono essere utilizzati. Alcuni effetti possono venire utilizzati soltanto a distanza ravvicinata, altri soltanto a lunga distanza, e altri possono venire utilizzati o a breve o a lunga distanza.

Un seguace in combattimento può usare una manovra (maneuver) per andare a lunga distanza, oppure può manovrare per ritornare a distanza ravvicinata se il suo avversario si muove alla lunga. I due combattenti possono continuare a giocare manovre (per annullare l'effetto dell'ultima manovra dell'avversario) finché preferiscono. Un seguace non può giocare due manovre di fila (che in pratica si cancellerebbero l'un l'altra).

Nota: Effetti che vengono giocati “prima che la distanza venga determinata” (before range is determined) devono essere giocate prima che il seguace che agisce decida se giocare o meno una manovra all'inizio di questa fase.

Un seguace non ha manovre di base; deve usare una carta o un altro effetto per guadagnare una manovra. L'abilità di manovrare può derivare da carte di combattimento, da armi o da altre carte in gioco. Per usare una manovra da una carta colpo, il giocatore gioca la carta colpo durante questa fase invece che durante la fase di scelta del colpo (sotto). Se un seguace usa la manovra di una carta colpo o di un'arma, sta scegliendo quel colpo insieme alla manovra, quindi non può utilizzare una seconda carta colpo o un'altra arma per manovrare di nuovo nello stesso turno.

Solitamente, un seguace che può attaccare a lunga distanza cercherà di manovrare per allontanarsi contro un avversario che ritiene possa attaccare soltanto a distanza ravvicinata.

Yuri ha appena bloccato Andreas, e il combattimento inizia. Yuri ha una mitragliatrice (Submachine Gun) che gli permette di colpire per 3 danni sia a distanza ravvicinata che a lunga distanza e che gli dà una manovra opzionale. Andreas, il seguace che agisce, sceglie di non manovrare. Yuri usa la manovra della mitragliatrice per muoversi a lunga distanza, dove non può venire colpito dall'attacco fisico di Andreas. Andreas gioca una carta manovra per ritornare a distanza ravvicinata. Yuri ha però un'altra carta manovra a sua volta, e la gioca per ritornare a lunga distanza. Andreas non ha più manovre da giocare, quindi la distanza è fissata a lunga.

6.4.3 Colpire

Durante la fase Colpire, i seguaci si colpiscono a vicenda (se possibile) o fanno un'azione per evitare di essere colpiti (per esempio schivando). Notate che non tutti i colpi sono offensivi.

Gli effetti difensivi come le schivate vengono anch'essi considerati colpi (vedi Effetti dei colpi, sez. 6.4.5).

Ogni seguace riceve normalmente soltanto un colpo per turno. Alcune carte possono permettere a un seguace di effettuare colpi addizionali durante un turno di combattimento. Ogni coppia di colpi (uno a testa per i due seguaci) viene risolto prima di passare alla coppia seguente. Se soltanto uno dei due seguaci ha colpi addizionali, la “coppia” sarà formata soltanto dal suo colpo.

Durante ogni coppia di colpi, i seguaci prima scelgono i loro rispettivi colpi (prima il seguace che agisce, poi il suo avversario) e poi i colpi vengono risolti. La risoluzione dei colpi avviene simultaneamente, tranne che in alcuni casi particolari (vedi Effetto dei colpi, sez. 6.4.5).

Scegliere il colpo: ogni seguace sceglie il suo colpo. Il colpo può derivare da una carta combattimento, da un arma che il seguace possiede oppure (di base) da un attacco fisico. Se un seguace ha usato una manovra da un colpo (o da una carta colpo o da un’arma) in questo turno, allora questi non può scegliere un colpo diverso come attacco iniziale per il round. Nel caso di colpi addizionali qualsiasi colpo può venire scelto, anche se è stata usata una manovra.

Risolvere il colpo: gli effetti dei colpi di entrambi i seguaci vengono risolti simultaneamente. La maggior parte dei colpi ha effetto soltanto a distanza ravvicinata. A meno che il colpo non sia identificato come a distanza (ranged) o faccia danno “R” (R damage) (o non sia un colpo difensivo come una schivata o una fine del combattimento (combat ends)), ha effetto soltanto a distanza ravvicinata. Colpi a distanza e colpi che fanno danno “R” possono essere usati a entrambe le distanze, ravvicinata o lunga.

Quando un seguace o un servitore subisce un danno (sia da un colpo che da altre fonti), deve bruciare sangue oppure perdere vite, in base ai casi (vedi Risoluzione del danno, sez. 6.4.6). Notate che gli effetti di un colpo vengono applicati, e poi il danno viene risolto.

Questa sequenza è importante per alcuni colpi speciali, come rubare sangue (vedi Effetti dei colpi, sez. 6.4.5).

Se uno o entrambi i combattenti non sono più attivi (perché ha subito troppo danno, per esempio), allora il combattimento finisce immediatamente. Quindi, se un colpo infligge più danno di quanto un seguace possa prevenire o curare, il combattimento finisce a quel punto (senza colpi addizionali, pressioni ulteriori, ecc.). Ciò vale a qualsiasi punto durante il combattimento, non soltanto durante la risoluzione dei colpi.

Colpi addizionali: alcune carte ed effetti permettono a un seguace di effettuare colpi addizionali durante il turno di combattimento in corso. I colpi addizionali sono annunciati (guadagnati) ed eseguiti (utilizzati) solo dopo che la prima coppia di colpi è stata eseguita. Il seguace che agisce sceglie se guadagnare o meno colpi addizionali prima del seguace avversario, come al solito. I colpi addizionali vengono eseguiti attraverso l’esecuzione di un’altra fase di scelta del colpo e un’altra fase di risoluzione del colpo in cui soltanto i seguaci con colpi addizionali possono giocare carte colpo. Tutti i colpi addizionali si effettuano alla stessa distanza. Ciò viene ripetuto per quanto serve. Un seguace non può usare più di una carta o di un effetto per guadagnare colpi addizionali per ogni turno di combattimento.

Tiberius è bloccato da Cassandra, e i due entrano in combattimento.

Nessuno dei due manovra, quindi il turno è a distanza ravvicinata. Tiberius annuncia che usa una carta Undead Strength, la quale gli permette di infliggere 2 danni, come colpo.

Cassandra usa una carta Schivare (Dodge) come colpo, così nessun danno viene inflitto da nessun vampiro.

Tiberius gioca una carta Blur, che gli dà un colpo extra.

Cassandra gioca a sua volta un Blur, guadagnando due colpi extra in quanto possiede Velocità (Celerity) superiore. Questi colpi addizionali vengono risolti alla stessa distanza, che è in questo caso ravvicinata.

Tiberius effettua un attacco fisico come secondo colpo. Cassandra usa a sua volta il suo attacco fisico. Entrambi subiscono un danno. Cassandra fa ancora una volta un attacco fisico, e Tiberius

non può usare un altro colpo perché aveva soltanto un colpo addizionale. Tiberius subisce un altro danno.

6.4.4 Pressare

Alla fine di un round di combattimento (se entrambi i combattenti sono ancora attivi), i combattenti se ne vanno entrambi per la propria strada (di base) oppure uno dei due tenta di proseguire lo scontro. Le pressioni (Press) possono venire utilizzate per continuare il combattimento (iniziare un altro turno di combattimento) o per farlo finire (cancellando una pressione dell'avversario), in maniera simile a quella con cui le manovre vengono usate per determinare la distanza. I due combattenti possono continuare a giocare pressioni (per annullare gli effetti dell'ultima pressione giocata dal loro avversario) fino a quando vogliono. Un seguace non può giocare due pressioni di fila (in quanto si cancellerebbero vicendevolmente). Se c'è una pressione per continuare non cancellata, si inizia un nuovo turno di combattimento.

6.4.5 Effetti dei colpi

Attacco fisico (Hand Strike): il colpo di base è l'attacco fisico. Quando un seguace colpisce con un pugno a distanza ravvicinata, fa un danno pari alla propria forza (strength)* al seguace avversario. I vampiri hanno una forza di base di uno, mentre gli alleati hanno di base una forza di zero.

*Nei vecchi set, la forza viene descritta come danno da attacco fisico (hand damage) sulle carte vampiro e alleato, così come sulle carte colpo o sulle armi. Ciò può creare confusione, in quanto "danno fisico" è il tipo di danno fatto da un attacco fisico. Il danno fatto da un colpo con un'arma non è mai "danno fisico", anche se si basa sulla forza del seguace che lo infligge. Per esempio, se un arma dice "+1 danno fisico" (+1 hand damage), allora causerà un danno uguale alla forza del seguace che sta colpendo più uno, ma non si tratta di un "attacco fisico", quindi il danno causato non è "danno da attacco fisico".

Distuggere equipaggiamento (Destroy Equipment): questo effetto brucia una carta equipaggiamento del seguace avversario. Se sul seguace avversario si trova più di una carta, il seguace che effettua il colpo sceglie quale viene bruciata. L'equipaggiamento può essere ancora utilizzato fino al momento in cui si risolve il colpo che lo distrugge. L'effetto può specificatamente distruggere un'arma (destroy weapon) invece che equipaggiamento, in questo caso bisogna scegliere un'arma.

Rubare equipaggiamento (Steal Equipment): questo effetto è come distruggere equipaggiamento, tranne che per il fatto che invece di venire bruciata, la carta equipaggiamento si piazza sul seguace che effettua il colpo. L'equipaggiamento in questione non può essere utilizzato durante il presente turno di combattimento. L'equipaggiamento rimane nelle mani del seguace che lo ha rubato dopo la fine del combattimento.

Primo colpo (First Strike): un colpo fatto col primo colpo viene risolto prima di un colpo normale. Quindi, se il seguace avversario viene bruciato oppure mandato in torpore con un colpo fatto con un primo colpo, il suo attacco non verrà risolto in alcun modo. Se il seguace avversario stava colpendo con un'arma che viene rubata o distrutta dal primo colpo, allora il seguace avversario perde del tutto il suo colpo. Se entrambi i seguaci colpiscono con primo colpo i loro colpi vengono risolti contemporaneamente. Un colpo effettuato con primo colpo non si risolverà comunque prima di un effetto di fine combattimento (che si risolve sempre per primo), e una schivata cancella comunque gli effetti di un colpo effettuato con primo colpo (vedi sotto).

Schivare (Dodge): una schivata non infligge danno, ma protegge il seguace che la utilizza e quanto possiede dagli effetti di un colpo nemico. I servitori, però, non vengono protetti. Una schivata ha effetto qualsiasi sia la distanza del combattimento. Una schivata protegge anche dagli

effetti di un colpo effettuato con primo colpo. (Una schivata è considerata un colpo, anche se si tratta di un'azione soltanto difensiva. Rappresenta l'azione del seguace durante la coppia di colpi)

Fine combattimento (Combat Ends): questo effetto interrompe il combattimento immediatamente. Questo genere di colpo è sempre il primo a risolversi, anche prima di un colpo effettuato col primo colpo, e termina il combattimento prima che altri colpi possano venire risolti o che qualsiasi tipo di danno possa venire inflitto. La fine combattimento ha effetto qualsiasi sia la distanza. Fine combattimento non subisce l'effetto della schivata, in quanto la schivata cancella soltanto gli effetti che sono diretti contro il seguace che la effettua.

Rubare sangue (Steal Blood): questo effetto sposta segnalini sangue (o segnalini vita) dal bersaglio al seguace che sta colpendo. Ciò non viene considerato danno, e quindi non può essere prevenuto con effetti di prevenzione del danno. Questo effetto avviene prima della fase di "cura del danno" della risoluzione del danno, quindi il sangue rubato può essere utilizzato per guarire anche se tale danno è stato inflitto simultaneamente. Se il sangue rubato fa sì che il vampiro che colpisce abbia più sangue della propria capacità, l'eccesso si perde immediatamente (come al solito).

Sarah Cobbler entra in combattimento con un alleato mago. Sarah ha una capacità di quattro e tre segnalini sangue. Il mago ha due vite. Dopo aver determinato la distanza, Sarah ruba tre segnalini sangue con il suo colpo. Il mago colpisce per 2R danni. Due segnalini vita vengono mossi verso Sarah dal mago, e Sarah subisce due danni. Sarah ha cinque segnalini sangue su di sé, ma la sua capacità è soltanto quattro, quindi un segnalino sangue viene messo nella banca del sangue. Il mago non ha vite rimanenti, quindi viene bruciato. Sarah ha subito due danni e non ne previene alcuno, quindi deve bruciare due segnalini sangue per prevenire il danno, rimanendo con due segnalini sangue.

6.4.6 Risoluzione del danno

La risoluzione del danno ha due parti: prevenzione del danno e cura del danno.

Prima di tutto, il seguace che ha subito danno può giocare carte di prevenzione del danno (prevent damage) (come la carta combattimento Skin of Rock) se può farlo. Queste carte di prevenzione del danno vengono giocate una alla volta fino a che tutto il danno non viene prevenuto o fino a che il seguace sceglie di non giocare più. Soltanto i seguaci possono prevenire il danno. Il danno fatto ai servitori non può venire prevenuto.

Tutto il danno rimasto (danno che non è stato prevenuto) viene inflitto al seguace. Il danno viene a quel punto curato (se la vittima è un vampiro) o causa una perdita di punti vita (se la vittima è un alleato o un servitore).

Per ogni punto di danno inflitto a un vampiro, questi deve bruciare un segnalino sangue per guarire il danno. Un vampiro può bruciare tutto il proprio sangue, se serve, e farlo non comporta alcun altro effetto negativo sul vampiro stesso. Se un vampiro non può guarire tutto il danno subito (es. se ha subito più danni del sangue che possiede per guarirlo), questi brucia il sangue per guarire il danno che può e poi entra in torpore (vedi Torpore, sez. 6.5).

Alcuni danni vengono descritti come aggravati (aggravated damage), come danni derivanti dal fuoco o dalla luce solare oppure dagli artigli o dalle fauci di alcune creature sovranaturali, tra cui altri vampiri. I danni aggravati si distinguono dal danno normale per due motivi: i danni aggravati non possono venire curati, e i danni aggravati possono bruciare un vampiro se questi è già ferito.

I danni aggravati sono un tipo di danno che un vampiro non può curare. Dato che non possono essere curati, i danni aggravati mandano un vampiro in torpore (a meno che il danno non venga prevenuto, naturalmente). In più, dato che non può essere curato, il vampiro non brucia sangue per curarlo.

Un danno aggravato causato a un vampiro ferito può bruciarlo. Un vampiro ferito è un vampiro che ha preso danni che non è riuscito a curare o uno che è in torpore o sulla via per andare in torpore. Per ogni punto di danno aggravato che viene inflitto con successo a un vampiro ferito,

questi deve bruciare sangue per prevenire la propria distruzione. Se non ha abbastanza sangue, viene bruciato. La distruzione effettuata in questa maniera non viene considerata diablerie.

Se un vampiro riceve sia danni normali che danni aggravati contemporaneamente, il danno normale viene assegnato prima di quello aggravato.

Lupo è attivo e ha un segnalino sangue quando subisce un punto di danno aggravato. Non può curare questo danno, quindi va in torpore con un segnalino sangue.

Royce è attivo e ha due segnalini sangue quando riceve tre punti di danno aggravato. Non può guarirne nessuno. Diventa ferito col primo danno, e deve quindi bruciare due segnalini sangue per prevenire la distruzione dagli altri due danni (un segnalino sangue per punto di danno subito), rimanendo vuoto in torpore.

Nik è attivo e ha un segnalino sangue quando riceve due danni normali e un danno aggravato. Brucia un segnalino sangue per guarire il primo punto di danno regolare. Non ha abbastanza sangue per guarire il secondo punto di danno. Il danno aggravato lo brucia, dato che ha già del danno non guarito e non può bruciare un segnalino sangue per prevenire la propria distruzione.

Gli alleati e i servitori considerano i danni aggravati allo stesso modo del danno normale. Per ogni punto di danno (regolare o aggravato) inflitto a un alleato o a un servitore, questi brucia un segnalino vita. Un alleato o un servitore che perde tutti i propri segnalini vita viene bruciato.

6.4.7 Servitori e combattimento

Un servitore solitamente non viene ferito in combattimento (a meno che il seguace che lo tiene non venga bruciato). Un seguace può però scegliere di attaccare uno dei servitori del seguace nemico con un colpo invece che colpire il seguace avversario. Ciò può essere fatto soltanto a lunga distanza (il combattimento ravvicinato è troppo furioso per potersi permettere distrazioni del genere) e quindi soltanto con colpi che siano efficaci a lunga distanza (vedi Colpi, sez. 6.4.3). Per colpire un servitore con un colpo a distanza il seguace che lo effettua deve nominare il suo bersaglio quando il colpo viene annunciato. Questi colpi non possono essere schivati, e il danno fatto ai servitori non può essere prevenuto.

Se un servitore non viene bruciato in un singolo combattimento recupera tutti i segnalini vita persi durante il combattimento.

6.5. Torpore

Quando un vampiro non può curare le sue ferite, entra in un sonno profondo conosciuto come torpore. Un vampiro in torpore è particolarmente debole e vulnerabile agli attacchi di altri della sua specie. Un vampiro in torpore può essere ucciso (bruciato) da un vampiro attivo tramite l'atto della diablerie.

Commettendo diablerie, il diabolista prosciuga la vittima del suo sangue e si fortifica (e prende qualunque equipaggiamento che la vittima abbia). La società vampirica condanna però questo atto, quindi il rischio può superare la ricompensa (vedi diablerie, sez. 6.5.5 e la Caccia di sangue, sez. 6.5.6).

Un vampiro in torpore è ancora considerato controllato ma non è attivo. Si stappa all'inizio della fase di stappo, come sempre.

6.5.1. Entrare in torpore

Se un vampiro non può curare le sue ferite, entra in torpore. Per esempio un vampiro che non ha sangue a sufficienza per curare il danno inflittogli o che subisca danno aggravato (vedi Risoluzione dei danni, sez. 6.4.6) entra in torpore.

I vampiri in torpore sono posizionati in una zona a lato della regione non controllata, chiamata regione torpore.

Un vampiro in torpore non può fare azioni eccetto "lasciare il torpore" (vedi sotto) e non può bloccare o giocare carte reazione. Può giocare modificatori di azione durante le proprie azioni.

6.5.2. Azione di lasciare il torpore (leaving torpor) (+1 furtività)

Questa azione è la sola che un vampiro in torpore possa intraprendere (a meno che una carta non abbia il testo che dica esplicitamente altrimenti).

Questa azione costa al vampiro che agisce 2 punti sangue.

Per far cercare di lasciare il torpore a un vampiro, annuncia l'azione e tappa il vampiro. Se l'azione ha successo, il vampiro che agisce paga il costo (2 punti sangue) e si muove dalla regione torpore alla regione attiva. Se questa azione è bloccata, non c'è combattimento (vampiri in torpore non possono fare combattimenti). Se il bloccante è un vampiro, ha l'opportunità di commettere diablerie sul vampiro che agisce (vedi Diablerie, sez. 6.5.5). Se sceglie di non farlo o se è un alleato, allora l'azione fallisce semplicemente (il vampiro che agisce rimane in torpore e nessun costo è pagato). Questa azione ha automaticamente +1 furtività.

Un vampiro in torpore può essere il bersaglio delle seguenti azioni, che possono essere fatte da ogni vampiro attivo:

6.5.3. Recuperare un vampiro dal torpore

Questa azione costa due punti sangue, che sono pagati dal vampiro che agisce o dal vampiro recuperato, oppure il costo può essere diviso tra loro. Gli alleati non possono intraprendere questa azione.

Affinché un vampiro ne recuperi un altro dal torpore, annuncia l'azione (compreso come il costo sarà pagato) e tappa il vampiro che agisce. Se l'azione ha successo, il costo è pagato e il vampiro in torpore è mosso nella regione attiva. Il vampiro recuperato non si tappa o stappa come conseguenza dell'essere recuperato. Se l'azione è bloccata, il vampiro che agisce e la seguace bloccante iniziano un normale combattimento. Questa azione ha automaticamente +1 furtività se il vampiro che agisce e quello in torpore hanno lo stesso controllore; altrimenti è semplicemente una azione diretta.

6.5.4. Commettere diablerie su un vampiro in torpore

Affinché un vampiro faccia diablerie su un altro in torpore, annuncia l'azione e tappa il vampiro.

Se l'azione ha successo, la vittima è diablerizzata (vedi sotto). Se l'azione è bloccata, il vampiro che agisce ed il bloccante entrano in combattimento. Questa azione ha automaticamente +1 furtività se il vampiro che agisce e quello in torpore hanno lo stesso controllore; altrimenti, è semplicemente una azione diretta. Gli alleati non possono fare questa azione.

6.5.5 Diablerie

La diablerie è l'atto di mandare un altro vampiro alla Morte Definitiva bevendone il sangue. Il vampiro che commette la diablerie è chiamato diabolista. La diablerie si risolve come segue:

- 1-Tutto il sangue sulla vittima si muove sul diabolista. Il sangue in eccesso per la sua capacità È scartato.
- 2-Il diabolista può prendere tutti gli equipaggiamenti della vittima.
- 3-La vittima è bruciata (messa nel cumulo di cenere del controllore). Ogni carta e segnalino su di lui sono parimenti bruciati.
- 4-Se la vittima è più anziana (ha una capacità maggiore) del diabolista, il diabolista può ricevere una carta disciplina. Il suo controllore può sfogliare la sua biblioteca, cumulo di cenere e mano per prendere una carta master Disciplina da mettere sul diabolista e rimescolare la biblioteca o ripescare fino alla capacità della mano, a seconda del caso. Ciò aumenta la capacità del diabolista di uno, ma

non gli da automaticamente un punto sangue per colmare questa nuova capacità. Se nessuna carta Disciplina viene trovata, il diabolista non guadagna la capacità.

5-Può essere chiamata una caccia di sangue.

6.5.6. La caccia di sangue (Blood Hunt)

Come affermato, la società vampirica condanna l'atto della diablerie. La pena per aver commesso questo atto è la morte, ed il metodo della giustizia è la caccia di sangue, durante la quale il diabolista è cacciato e distrutto da altri della sua specie. In realtà, d'altro canto, questo genere di giustizia non è sempre applicato correttamente, dipendendo dagli appoggi che possiede il diabolista.

Quando un vampiro commette diablerie, qualunque Matusalemme può chiedere una votazione per vedere se una caccia di sangue può essere chiamata sul diabolista.

Se la votazione passa, una caccia di sangue viene chiamata e il diabolista è bruciato. Questa votazione non è un'azione e nessuna carta politica è richiesta; poiché questa non è un'azione non può essere bloccata, e carte modificatori di azione o reazione non possono essere giocate. A parte questo, la votazione viene gestita come ogni altra.

7. FASE INFLUENZA

I Matusalemme lottano incessantemente per dominare la società vampirica, ma la maggior parte dei vampiri più giovani sono riluttanti a sottomettersi ai capricci degli antichi. I matusalemme devono impegnare abilmente le loro risorse per ammaliare i loro giovani simili a eseguire i loro comandi

(spesso i vampiri più giovani non realizzano neppure di essere manipolati).

La tua fase influenza ti consente di destinare parte della tua influenza (misurata dalle tue risorse) per controllare i vampiri nella tua regione non controllata. Questa fase è anche usata per muovere nuovi vampiri dalla tua cripta alla tua regione non controllata. Le attività condotte in questa fase sono amministrare tramite un tipo di "azione fase influenza" chiamata trasferimento.

I trasferimenti, come le azioni della fase master, non sono rappresentati da segnalini e non possono essere salvati per uso futuro.

Ogni Matusalemme riceve normalmente quattro trasferimenti all'inizio della fase influenza, anche se alcuni effetti possono alterare questo valore.

Per bilanciare il vantaggio di agire per prima, però, i Matusalemme non ricevono il valore completo di trasferimenti durante i primi tre turni.

Invece, il Matusalemme che ha il primo turno riceve solo un trasferimento nella sua prima fase influenza. Il Matusalemme che gioca per secondo riceve due trasferimenti nel suo primo turno, e il Matusalemme che agisce nel terzo turno riceve tre trasferimenti. Da quel momento, ogni Matusalemme riceve i normali quattro trasferimenti durante la fase influenza.

Durante la fase influenza tu puoi spendere i tuoi trasferimenti come segue:

Spendere un trasferimento per muovere un segnalino sangue dalle tue risorse a un vampiro nella tua regione non controllata.

Spendere due trasferimenti per muovere un segnalino sangue da un vampiro nella tua regione non controllata alle tue risorse.

Spendere quattro trasferimenti e bruciare un punto risorse per muovere un vampiro dalla tua cripta alla tua regione non controllata (pescando normalmente dalla cima).

Alla fine della tua fase influenza, ogni vampiro nella tua regione non controllata con un numero di punti sangue uguale (o maggiore) alla sua capacità diventa controllato. Il vampiro è girato a faccia in su e mosso nella regione attiva, stappato.

I punti sangue sono tenuti su di lui per rappresentare il suo sangue (i segnalini in eccesso alla sua capacità sono immediatamente rimossi come sempre).

Nora inizia la sua fase influenza. Lei ha quattro trasferimenti da spendere, ma solo due punti risorse. Lei vede che ha accumulato 8 punti sangue su un vampiro con una capacità di 10, ed è convinta di poter vincere la partita se lo mette in gioco. Però lei non può usare entrambi i suoi segnalini nella sua riserva per metterlo in gioco perché questo la metterebbe fuori della partita. Lei aveva investito un paio di segnalini sangue su un vampiro con una capacità di sangue di 7 in un turno precedente, così lei spende due dei suoi quattro trasferimenti per riprendersi uno di quei segnalini e rimetterlo nelle proprie risorse. Ora lei ha tre pool e due trasferimenti rimasti da spendere. Spendere i due trasferimenti per muovere due dei 3 segnalini sangue dal suo pool al vampiro con la capacità di sangue di 10 e muove quel vampiro nella regione attiva.

8. FASE DI SCARTO

Puoi scartare una carta dalla tua mano e pescare in sostituzione una carta dalla tua biblioteca durante questa fase.

9. FINIRE LA PARTITA.

9.1. Punti vittoria

Quando un Matusalemme finisce i suoi segnalini risorse è estromesso dalla partita. La partita continua fino a che non rimane un solo Matusalemme.

Guadagni un punto vittoria ogni volta che il Matusalemme che è la tua preda è estromesso (indipendentemente da come o da chi la tua preda sia estromessa). Ricevi un punto vittoria addizionale se tu sei l'ultimo giocatore rimasto. Alla fine della partita, vincitore è il giocatore con la maggior quantità di punti vittoria, anche se è stata estromessa in precedenza.

Assieme con il punto vittoria, guadagni 6 risorse dalla banca del sangue quando la tua preda è estromessa. Se stai giocando per la posta (vedi Giocare per la posta, sez. 2.4) prendi anche la carta posta della preda. Se sei l'ultimo giocatore rimasto, mantieni la tua posta.

ECCEZIONE: Se un giocatore è estromesso contemporaneamente all'estromissione della sua preda, il giocatore riceve la posta e il punto vittoria ma non guadagna le sei risorse.

Quando la tua preda è estromessa, il Matusalemme successivo alla tua sinistra (la preda del Matusalemme estromesso) diventa la tua nuova preda.

Richard, Steve, Justin e Jennifer sono seduti in senso orario attorno al tavolo in quest'ordine; stanno giocando una partita con la posta. Steve viene ridotto a zero risorse per primo. Steve è la preda di Richard, così Richard guadagna 6 risorse, un punto vittoria e la carta della posta di Steve. Justin è l'estromesso successivo, da Richard. Siccome Justin è ora la preda di Richard, Richard riceve altre 6 risorse, un altro punto vittoria e la carta della posta di Justin. Ora Richard e Jennifer sono i soli rimasti, così ognuno è la preda dell'altro. Tutto il sangue guadagnato da Richard non lo salva dalla caduta, e Jennifer guadagna 6 risorse, un punto vittoria e la carta della posta di Richard (ma non le due carte che Richard aveva vinto dagli altri giocatori). Siccome Jennifer non è stata mai estromessa, lei guadagna un punto vittoria addizionale. Il punteggio finale è un pareggio tra Jennifer e Richard con 2 punti vittoria ciascuno.

9.2. Ritirarsi dal gioco

Se hai finito la tua biblioteca e cominci il tuo turno con meno della tua mano piena, hai l'opportunità di ritirarti dalla partita. Per esercitare questa opzione, devi annunciare la tua intenzione di ritirarti durante la tua fase di stappo. Perché la ritirata abbia successo, devi soddisfare le seguenti condizioni:

Nessuno dei tuoi servitori deve entrare in combattimento fino alla tua prossima fase di stappo.

Nessuno dei tuoi servitori deve perdere (o spendere) sangue fino alla tua prossima fase di stappo. Non devi perdere (o spendere) risorse fino alla tua prossima fase di stappo.

Se nella tua prossima fase di stappo hai soddisfatto tutte queste condizioni, allora ti sei ritirato con successo. La tua ritirata fallisce se perdi anche un singolo punto risorse o sangue, anche se ne guadagni abbastanza da compensare la perdita.

Se ti ritiri con successo, ricevi un punto vittoria addizionale da aggiungere a qualunque punto vittoria avessi già guadagnato, e conservi la tua posta, se si sta giocando con essa. Il tuo predatore non guadagna né un punto vittoria né riserve per la tua ritirata.

10. SETTE VAMPIRICHE

Alcuni dei vari clan di vampiri si sono raggruppati tra di loro in sette.

Ogni setta rappresenta clan con obbiettivi e filosofie similari. Ogni setta ha i propri codici di comportamento e le sue strutture politiche (vedi Titoli vampirici, sez. 6.3.4).

Se un vampiro cambia clan (tramite la carta Clan Impersonation, ad esempio) per un clan che appartiene a una setta diversa (vedi la lista nelle sezioni seguenti), egli cambia anche setta.

Un vampiro deve appartenere alla setta giusta per ricevere un titolo. Se un vampiro con un titolo cambia clan o setta per un clan o setta inadatta al suo titolo, perde i benefici del titolo fino a che il suo clan o setta non cambia in maniera appropriata. Se lui riceve un nuovo titolo o se il suo titolo è contestato (vedi Titoli contestati, sez 4.2), lui immediatamente rinuncia al suo vecchio titolo.

10.1. Camarilla

Una della maggiori sette è la Camarilla, che è composta dei sette clan trovati nel set base: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue, così come i Vili (Caitiff), che sono tecnicamente senza clan.

Questi vampiri hanno scritto "Camarilla" sulle carte. Alcune carte vampiro dei vecchi set non hanno alcuna indicazione di setta. Questi vampiri sono tutti vampiri della Camarilla.

Solo vampiri della Camarilla possono divenire primogenito (primogen), principe (prince), conciliatore (justicar) o membro del Circolo Interno (Inner Circle Member). Inoltre, il titolo di conciliatore (justicar) può essere dato solo ad un vampiro del clan appropriato.

Solo vampiri della Camarilla possono usare le strutture di potere della Camarilla rappresentate da alcune carte ed azioni. Per riflettere ciò, queste carte ed azioni che sono legate a queste strutture di potere sono limitate, in aggiunta alle limitazioni sui titoli elencati sopra.

Solo vampiri della Camarilla possono chiamare le seguenti votazioni:

Justicar Retribution, Command of the Harpies, Masquerade enforcement, il voto per bruciare Masquerade Enforcement, il voto per bruciare The Elysium: the Arboretum e la votazione per rimuovere le abilità concesse da Archon.

Solo vampiri della Camarilla possono essere scelti nei referendum Archon e Camarilla Exemplary. Elysium: the Arboretum può essere tappato solo per finire un combattimento tra un vampiro della Camarilla che tu controlli e un altro vampiro della Camarilla.

10.2. Sabbat

L'altra setta maggiore è il Sabbat, che è composto da 10 clan: Lasombra, Tzimisce, Pander e i sette clan antitribu (versione corrotte dei clan della Camarilla). Questi 10 clan sono inseriti nell'espansione The Sabbat. Questi vampiri hanno scritto "Sabbat" sulle loro carte.

Solo vampiri del Sabbat possono diventare vescovo (bishop), arcivescovo (archbishop), prelado (priscus) o cardinale (cardinal).

I sette clan antitribu sono distinti dalle loro controparti della Camarilla.

Un vampiro di uno dei clan antitribu non ha i requisiti per giocare una carta che richiede la controparte della Camarilla e viceversa. Similmente, se un vampiro cambia setta, il suo clan non

cambia automaticamente. Per esempio, un Brujah antitribu che diventa un vampiro della Camarilla con Writ of Acceptance è ancora un Brujah antitribu, non un Brujah.

10.3. Indipendenti (Independents)

Altri clan (introdotti nelle espansioni Dark Sovereigns e Ancient Hearts) non sono allineati con nessuna setta; sono chiamati indipendenti. Ogni clan non elencato sopra come appartenente alla Camarilla od al Sabbat è indipendente.

Questi vampiri sono indicati semplicemente sul testo della carta come "Indipendenti" (Independent). Alcune carte vampiro dei vecchi set hanno indicato sul testo della carta "Non-Camarilla". Questi vampiri sono tutti vampiri indipendenti. I vampiri indipendenti sono sia "Non-Camarilla" che "Non-Sabbat".

GLOSSARIO DELLE REGOLE:

Acting Minion (seguace che agisce): il seguace che esegue l'azione corrente.

Action Card (carta azione): una carta che un seguace può giocare per eseguire una particolare azione. Compresa le carte azione politica.

Action Modifier Card (carta modificatore di azione): una carta che il seguace che agisce può giocare per modificare l'azione che sta eseguendo.

Active Region (regione attiva): un termine usato su alcune carte dei vecchi set per indicare la regione controllata.

Addictional Strike (colpo addizionale): permette a un seguace di colpire una volta in più nello stesso round di combattimento (alla stessa distanza del colpo iniziale).

Aggravated Damage (danno aggravato): un tipo di danno che un vampiro non può curare. Può anche bruciare un vampiro ferito (wounded).

Ally (alleato): un seguace non vampiro. Messo in gioco tramite una azione "reclutare alleati" (recruit ally), agisce indipendentemente dal seguace che lo ha assoldato.

Ash Heap (cumulo di cenere): la pila degli scarti. Le carte bruciate vengono ritornate al cumulo di cenere del proprietario.

Bleed (dissanguare): un'azione che cerca di bruciare le risorse di un altro giocatore. Di base può essere intrapresa soltanto contro la preda del giocatore.

Block (blocco): il tentativo riuscito di un seguace di prevenire l'azione di un altro seguace. Si conclude di norma con un combattimento.

Blocking Minion (seguace bloccante): il seguace attualmente impegnato a bloccare un'azione, oppure il seguace che a bloccato con successo l'azione corrente.

Blood o Blood Counter (sangue o segnalino sangue): un segnalino rappresentante la capacità di un vampiro di curarsi o di eseguire alcuni compiti.

Blood Bank (banca del sangue): deposito di punti sangue non in uso.

Blood Hunt (caccia di sangue): una speciale votazione che può essere chiamata quando un vampiro commette diablerie. Se ha successo, il diabolista è bruciato.

Burn (bruciare): scartare. Una carta bruciata va nel mucchio di cenere del proprietario. Un segnalino bruciato è rimesso nella banca del sangue.

Capacity (capacità): il numero massimo di punti sangue che un vampiro può avere. È anche una misura relativa dell'età del vampiro.

Combat Card (carta combattimento): una carta che un seguace può giocare in combattimento.

Combat ends (fine combattimento): un colpo che termina il combattimento prima che il danno o altri effetti di colpi avvengano.

Contest (contestazione): la lotta per il controllo di una carta unica o di un titolo unico.

Controlled Region (regione controllata): la zona che contiene le carte controllate di un Matusalemme.

Crypt (cripta): il mazzo di carte contenente i vampiri di un giocatore.

Direct Action (azione diretta): un'azione di un seguace di un Matusalemme che coinvolge direttamente un specifico Matusalemme, i suoi servitori o altre carte che lui controlla.

Diablerie: l'atto di bruciare un vampiro in torpore. Può essere effettuato per guadagnare una Disciplina.

Diablerist (diabolista): un vampiro che commette diablerie. Una caccia di sangue (blood hunt) può venire chiamata per bruciare un diabolista.

Dodge (schivata): un colpo (strike) che protegge il seguace e le carte su di lui dal colpo del seguace dell'avversario. I servitori non sono protetti.

Edge (Vantaggio): un segnalino identificante colui il quale ha la meglio in quel momento.

Equipment (equipaggiamento): un oggetto usato da un seguace per un bonus speciale o un'abilità.

First Strike (primo colpo): un colpo offensivo dato più velocemente del normale, così che il colpo sia risolto prima del normale colpo offensivo.

Hunt (caccia): l'azione che un vampiro compie per riguadagnare sangue.

Inactive Region (regione inattiva): termine usato su alcune carte delle vecchie edizioni per riferirsi alla regione non controllata.

Influence Phase (fase influenza): fase del turno nella quale un Matusalemme può fare trasferimenti sui suoi vampiri non controllati e durante la quale i vampiri sono mossi dalla regione non controllata alla regione attiva.

Intercept (intercetto): un valore indicante quanto bene un seguace può bloccare l'azione di un altro seguace. Se è uguale o maggiore alla furtività del seguace che agisce, il blocco del seguace ha successo.

Library (biblioteca): il mazzo contenente le carte seguace e master del giocatore, da cui pesca la sua mano.

Life / Life Counter (vita / segnalino vita): un gettone rappresentante la salute di un servitore o di un alleato.

Maneuver (manovra): il tentativo di un seguace in combattimento di allontanarsi o di avvicinarsi al seguace avversario.

Master Phase Action (azione della fase master): l'attività personale del Matusalemme di turno.

Master Card (carta master): una carta biblioteca che può essere usata come azione della fase master.

Minion (seguace): un vampiro o un alleato.

Minion Card (carta seguace): qualunque carta biblioteca che non sia una carta master. Una carta che un seguace può giocare.

Out-of-Turn Master Card (carta master fuori-turno): una carta master che può essere giocata solo durante il turno di un altro giocatore, usando la successiva azione della fase master del giocatore per giocarla.

Polling (scrutinio): la fase della votazione durante la quale i voti vengono espressi.

Pool (risorsa): un gettone raffigurante lo status di una matusalemme. Plurale, l'insieme di detti gettoni. Un Matusalemme è estromesso se perde tutti i gettoni delle sue risorse.

Predator (predatore): Il giocatore alla destra del Matusalemme.

Press (pressione): il tentativo di un seguace in combattimento di fuggire da o di inseguire il seguace avversario.

Prey (preda): il giocatore alla sinistra del Matusalemme. Un giocatore riceve un punto vittoria e sei risorse quando la sua preda è estromessa.

Reaction Card (carta reazione): una carta giocata da un seguace attivo e stappato, in risposta a un'azione intrapresa da un seguace controllato da un altro Matusalemme.

Ready Region (regione attiva): l'area contenente i seguaci di un Matusalemme che non sono in torpore.

Referendum: la parte di un'azione politica (o caccia di sangue) durante la quale si definiscono i termini, vengono espressi i voti e si applicano gli effetti (se è approvato).

Retainer (servitore): una creatura mortale o un essere che serve un seguace. Messo in gioco tramite una azione reclutare servitore, rimane in gioco con il seguace che lo ha assoldato e non può agire indipendentemente.

Stealth (furtività): un valore indicante quanto bene un seguace possa evitare i tentativi delle altre pedine di bloccare la sua azione. Se supera l'intercetto (intercept) del seguace bloccante, il blocco fallisce.

Strenght (forza): la quantità di danno che un seguace infligge con un normale attacco fisico.

Strike (colpo): il tentativo di un seguace in combattimento di danneggiare il suo avversario oppure di evitare di essere colpito dal suo avversario.

Tap (tappare): girare (una carta) di lato. Fatto solitamente per indicare che la carta è stata attivata per qualche scopo.

Torpor Region (regione torpore): area in cui i vampiri sono posizionati quando non possono curare il danno subito. Un vampiro in torpore è vulnerabile ai tentativi di diablerie. Un vampiro in torpore non è pronto (ready) ma è ancora considerato controllato (controlled).

Transfer (trasferimento): azione della fase influenza usata per muovere risorse su un vampiro non controllato o per muovere una carta dalla cripta alla regione non controllata.

Uncontrolled Region (regione non controllata): l'area che contiene i vampiri non controllati di un Matusalemme. Anche gli alleati sono posizionati qui quando sono assoldati, per indicare che non possono agire, pur essendo controllati.

Undirected Action (azione indiretta): un'azione che non è diretta.

Untap (stappare): Riportare una carta alla normale posizione verticale. Vedi Tap.

Victory Point (punto vittoria): la misura della classifica di un giocatore. Un giocatore riceve un punto vittoria quando la sua preda è estromessa, quando riesce a ritirarsi dal gioco con successo e per essere l'ultimo giocatore in gioco. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine del gioco vince.

Withdraw (ritiro): un tentativo di lasciare il gioco da parte di un giocatore che ha finito le carte della propria biblioteca. La riuscita fa guadagnare un punto vittoria.

Wounded (ferito): un vampiro che ha ricevuto danno che non ha curato, un vampiro in torpore o in procinto di andare in torpore è detto ferito.

GLOSSARIO DEL MONDO DI TENEBRE

Quanto segue è un glossario di alcuni dei termini più rilevanti di **Vampiri: la Masquerade**.

Abbraccio: L'atto di trasformare un mortale in un vampiro.

Amaranthus: L'atto di uccidere un vampiro bevendo tutto il suo sangue. Noto comunemente come diablerie.

Anarchico: Un Fratello ribelle che si oppone al governo degli anziani.

Antidiluviano: Un vampiro antico, un nipote di Caino. Secondo la leggenda, tutti i clan principali vennero creati dagli Antidiluviani.

Arcivescovo: Un vampiro che opera come capo di una città sotto l'influenza del Sabbat.

Arconte: Un potente vampiro che viaggia di città in città; solitamente al servizio di un conciliatore.

Autarchico: Un vampiro che si rifiuta di fare parte della società vampirica. Un reietto.

Bestia, La: Gli impulsi e i desideri che spingono i Fratelli lontano dalla loro umanità e li trasformano in mostri.

Branco: Un gruppo di vampiri Sabbat che si sono giurati vicendevolmente fedeltà nel sangue.

Caino: Il primo vampiro, da cui tutti gli altri vampiri si suppone siano discesi.

Camarilla, La: Una setta fatta da sette clan che si sono riuniti insieme e che viene governata dalle Tradizioni.

Canaille: I mortali, riferendosi in particolare agli elementi più disgustosi della società mortale.

Circolo Interno: Il gruppo di vampiri che forma il corpo dirigente della Camarilla.

Codice di Milano, Il: Un documento sviluppato come codice di comportamento per i vampiri Sabbat.

Conciliatore: Un vampiro che opera come giudice, giuria e carnefice dei vampiri della Camarilla che hanno infranto le Tradizioni.

Cunctator: Un vampiro che beve poco sangue dalla sua preda.

Dominio: Il feudo (solitamente una città) rivendicato da un vampiro, solitamente un principe.

Elysium: Il nome dato a un luogo ove i vampiri della Camarilla si incontrano. Nessuna violenza viene tollerata in questi luoghi.

Fratelli: Il termine che i vampiri usano per riferirsi collettivamente alla loro specie. I vampiri Sabbat disprezzano questo termine.

Garou: Un lupo mannaro.

Gehenna: L'Armageddon che sta profilandosi in cui gli Antidiluviani si risveglieranno e divoreranno tutti i Fratelli.

Ghoul: Un mortale che beve il sangue di un vampiro ma che non è stato in precedenza dissanguato.

Golconda: Uno stato di pace interiore conseguito quando un vampiro accetta e raggiunge l'equilibrio con la propria bestia interiore.

Humanitas: Il livello a cui un Fratello mantiene ancora la propria umanità.

Jyhad: La guerra segreta condotta tra i pochi Matusalemme rimasti, usando i vampiri più giovani come pedine.

Legame di sangue: Un legame misterioso che si forma tra Fratelli che bevono il sangue di un altro. Il legame di sangue può dare al donatore il controllo di chi lo riceve.

Libro di Nod, Il: Il libro sacro dei Fratelli, che descrive le loro supposte origini e la loro storia. La maggior parte di esso è andata dispersa con il tempo.

Masquerade, La: La Tradizione che nasconde ai mortali l'esistenza dei vampiri, essenzialmente per sopravvivere.

Matusalemme: Un potente vampiro, vecchio migliaia di anni (ma ancora una generazione o due più giovane degli Antidiluviani), coinvolto nelle lotte della Jyhad da lontano oppure in completa anonimità.

Praxis: Il diritto di un principe di governare un dominio.

Primogeniti: Un consiglio di vampiri in una città che coadiuva il governo del principe sulla stessa.

Principe: Un vampiro Camarilla che governa una città e fa rispettare le Tradizioni sulla popolazione vampirica della stessa.

Priscus: Un vampiro Sabbat che consiglia il reggente e i cardinali.

Reggente: Il "leader" della Sabbat, almeno quando la setta ne accetta uno.

Rifugio: La "casa" del vampiro; dove trova rifugio dal sole.

Sabbat: Una setta violenta di vampiri volta alla distruzione della Camarilla.

Servitore: Un mortale o una creatura che serve un maestro vampiro.

Setta: Un gruppo di Fratelli uniti da una filosofia comune.

Società di Leopoldo, La: Una fratellanza di cacciatori di streghe che tenta di liberare il mondo dai vampiri.

Specie: Un termine per i mortali, largamente dispregiativo.

Tradizioni, Le: Le sei legge della Camarilla. Queste Tradizioni sono leggi che proteggono i vampiri dai mortali dalle lotte tra loro.

Vescovo: Un vampiro che serve o consiglia un arcivescovo.

Via: Un sistema di valori seguito dai membri più alienati del Sabbat e da alcuni indipendenti al posto dell'umanità.

Vitae: Sangue.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Per informazioni aggiuntive su **Vampire: The Eternal Struggle**, compreso regole da torneo e aiuti, errata, annunci sulle espansioni future e informazioni per i giocatori, venite a trovarci sul web all'indirizzo <http://www.white-wolf.com/vtes>

Per domande sulle regole, recatevi sulla pagina web scritta sopra oppure spedite un'e-mail a vtesrep@white-wolf.com (VTES NetRep).

Gli attuali eventi di **Vampire: The Eternal Struggle** vengono descritti sul newsgroup di internet rec.games.trading-cards.jyhad.

Per leggere di più sugli eventi nella storia di **Sabbat war**, cercate la serie di romanzi di **Vampire: The Masquerade** Clan Novel. Vedasi <http://www.white-wolf.com/clannovels> per estratti online e per maggiori informazioni.

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI V:TES

Sequenza del turno

Ogni turno è composto da cinque fasi, che si succedono in quest'ordine:

1. Fase di stappo

2. Master

Fai un'azione di fase master, come giocare una carta master dalla tua mano.

3. Seguaci

Ogni seguace stappato può fare un'azione.

4. Influenza

Spendi trasferimenti per controllare i vampiri della tua regione non controllata.

5. Fase di scarto

Scarta fino a una carta dalla tua mano, e pesca per rimpiazzarla.

Sequenza del combattimento

Il combattimento è composto da una serie di turni. Ogni turno ha tre fasi:

1. Determinare la distanza (Manovre)

Ogni seguace può manovrare per andare a lunga distanza o ritornare a distanza ravvicinata. Ogni round inizia di base a distanza ravvicinata.

2. Colpire

Ogni seguace dichiara un colpo; il seguace che agisce dichiara per primo. Poi entrambi i colpi sono risolti simultaneamente. I colpi fine combattimento e le schivate si risolvono sempre per primi.

3. Pressare

Ogni seguace può pressare per continuare il combattimento (iniziare un nuovo turno) o per concludere il combattimento. Il combattimento di base termina senza ulteriori turni.

Azioni

Dissanguare Sempre diretta. Colpisce di base la tua preda

Cacciare (+1 furtività)

Equipaggiarsi (+1 furtività) Con una carta equipaggiamento dalla tua mano, oppure trasferendo equipaggiamento da un seguace vicino.

Assoldare servitori (+1 furtività) Con un servitore dalla tua mano.

Reclutare alleati (+1 furtività) Con una carta alleati dalla tua mano. L'alleato non può agire nel turno in cui è reclutato.

Azione politica (+1 furtività) Gioca una carta di azione politica dalla tua mano per chiamare quel referendum.