

Legacies of Blood

Livro de Regras em Português Brasileiro

Índice de Seções

Visão Geral	1
Comentários a esta Tradução	1
Objetivo do Jogo.....	1
1. Termos e Componentes do Jogo.....	1
1.1. Termos Importantes no Jogo.....	1
1.2. Equipamento Necessário.....	2
1.3. Regra de Ouro da Propriedade das Cartas.....	2
1.4. A Regra de Ouro das Cartas.....	2
1.5. Visão Geral das Cartas de Cripta.....	3
1.6. Visão Geral das Cartas de Biblioteca	4
1.6.1 Geral.....	4
1.6.2 Cartas Mestre (<i>Master Cards</i>)	5
1.6.3 Cartas Servo (<i>Minion Cards</i>).....	6
1.6.4 Cartas de Evento (<i>Event Cards</i>)	7
2. Começando	7
2.7. Seqüência de jogo	7
2.8. O Banco de Sangue e a Vantagem (<i>Blood Bank, The Edge</i>)	8
2.9. Área de Jogo	8
3. O Jogo	8
4. Fase de Desvirar (<i>Untap Phase</i>)	8
4.1. Cartas Contestadas (<i>Contested Cards</i>)	9
4.2. Títulos Contestados (<i>Contested Titles</i>).....	9
5. Fase Mestre (<i>Master Phase</i>).....	9
6. Fase Servo (<i>Minion Phase</i>)	10
6.1. Tipos de Ações	10
6.1.1 Sangrar (<i>Bleed</i>)	11
6.1.2 Caçar (+1 de furtividade) (<i>Hunt</i>)(+1 <i>stealth</i>)	11
6.1.3 Equipar (+1 de furtividade).....	11
6.1.4 Empregar Lacaio (+1 de furtividade)	11
6.1.5 Recrutar Aliado (+1 de furtividade)	12
6.1.6 Carta de Ação (ou Carta em Jogo).....	12
6.1.7 Ação Política (+1 de furtividade)	13
6.2. Fazendo uma Ação.....	13
6.2.1 Anunciando a ação	13
6.2.2 Resolvendo Tentativas de Bloqueio.....	14
6.2.3 Resolvendo a ação	15
6.2.4 Escravos (<i>Slaves</i>).....	15
6.3. Política	15
6.3.1 A Ação Política	16
6.3.2 O Referendum	16
6.3.3 Ganhando Votos	16
6.4. Combate	17
6.4.1 Seqüência de Combate	17
6.4.2 Determinação de Distância.....	17
6.4.3 Golpe	18
6.4.4 Pressão.....	19
6.4.5 Efeitos dos Golpes.....	20
6.4.6 Resolução de Dano.....	21
6.4.7 Lacaios e Combate	22
6.5. Torpor.....	22
6.5.1 Indo para Torpor.....	22
6.5.2 Ação de Deixar o Torpor (+1 de furtividade).....	23
6.5.3 Resgatar um Vampiro de Torpor	23

6.5.4	Diablerizando um Vampiro em Torpor	23
6.5.5	Diablerie	23
6.5.6	A Caçada de Sangue.....	24
7.	Fase de Influência (<i>Influence Phase</i>)	24
8.	Fase de Descarte (<i>Discard Phase</i>)	25
9.	Finalizando o Jogo.....	25
9.1.	Pontos de Vitória	25
9.2.	Retirando-se da Partida (<i>Withdrawal</i>).....	26
10.	Seitas Vampíricas.....	26
10.1.	Camarilla	26
10.2.	Sabbat	27
10.3.	Laibon	27
10.4.	Independentes (<i>Independents</i>).....	27
10.5.	Anarquistas (<i>Anarchs</i>)	27
11.	Termos Especiais.....	28
	Glossário de Regras	29
	Glossário do Mundo das Trevas	31
	Mais Informações	32
	Agradecimentos e Créditos.....	32
	Anexo I - Alterações para Legacies of Blood	I
	Anexo II - Regras para Imbuídos (<i>Imbued</i>).....	II
II.1.	Regras	II
II.2.	Resoluções para Cartas	IV
II.3.	Errata	V
	Anexo III - Partes de uma Carta de Cripta	VI
	Anexo IV - Partes de uma Carta de Biblioteca.....	VII
	Anexo V - Tabela de Disciplinas	VIII
	Anexo VI - Tabela de Clãs.....	IX
	Anexo VII - Detalhamento da Seqüência de Combate.....	X

Índice de Exemplos

Exemplo 1:	Efetuando uma versão especial de uma ação padrão	12
Exemplo 2:	Resolvendo a ação	14
Exemplo 3:	Resolvendo a tentativa de bloqueio	14
Exemplo 4:	Furtividade e Interceptação.....	15
Exemplo 5:	Bloqueio e desistência de bloqueio	15
Exemplo 6:	Usando manobras	18
Exemplo 7:	Tratando Golpes Adicionais	19
Exemplo 8:	Roubando Sangue.....	21
Exemplo 9:	Tratando dano agravado.....	22
Exemplo 10:	Usando as transferências	25
Exemplo 11:	Contando Pontos de Vitória	26

Índice de Tabelas

Tabela 1:	Credos e Virtudes dos Imbuídos	III
Tabela 2:	Símbolos das Disciplinas.....	VIII
Tabela 3:	Símbolos dos Clãs.....	IX

Visão Geral

Vampire: the Eternal Struggle é um jogo de cartas colecionáveis, no qual dois ou mais jogadores tomam os lugares de vampiros anciões conhecidos como Matusaléns. Os Matusaléns são considerados apenas lendas pelos vampiros mais novos, que pensam perseguir seus próprios objetivos... mesmo quando estão sendo usados por algum Matusalém para minar a influência de outro. Por todo o mundo, Matusaléns manipulam seus servos para frustrar os desígnios de outros Matusaléns há tanto tempo quanto eles conseguem se lembrar. Estas lutas eternas, às vezes secretas e sutis, às vezes abertas e espetaculares, são conhecidas coletivamente como a Jyhad.

Comentários a esta Tradução

Esta tradução foi feita objetivando ao mesmo tempo obter máxima clareza para o jogador que a consultar e aderência ao manual de regras original.

O conhecimento dos termos em inglês é muito importante para se jogar V:tES, pelo menos enquanto o jogo não tiver uma versão traduzida para o português. Assim, evitamos traduzir os nomes das cartas e, para os termos mais importantes (mais presentes no jogo) procuramos colocar o termo original em inglês sempre após a sua primeira aparição, entre (parênteses) e em caracteres *itálicos*.

Além disto, os termos mais importantes também aparecem no final deste documento, nos dois glossários.

Objetivo do Jogo

Seu objetivo é acumular o máximo de pontos de vitória ao destruir a influência dos Matusaléns rivais. Você atinge este objetivo usando sua influência para ganhar o controle de vampiros mais novos e usando estes vampiros para fazer ações que reduzam a influência dos Matusaléns rivais. A influência é representada por contadores de reserva (vide "Equipamento Necessário, seq. 1.2), a moeda principal do jogo. Quando um Matusalém fica sem contadores de reserva, ele está despojado de influência e é removido do jogo. Conforme Matusaléns são removidos, os jogadores ganham pontos de vitória; o vencedor é o jogador que tiver mais pontos de vitória no fim do partida (vide "Pontos de Vitória, seq. 9.1), mesmo que este já tenha sido removido do jogo.

Este livro de regras provê as regras completas do jogo, mas não se preocupe em absorver todas as regras de uma vez. Vampire: the Eternal Struggle é um jogo de estratégias complexas, que se adquire com o tempo. Uma vez que você aprenda o básico, jogue e consulte o livro de regras quando tiver dúvidas. Se você tiver acesso à Internet, pode também usar o tutorial gráfico no endereço <http://www.white-wolf.com/vtes/demo/>, como uma forma divertida de aprender o básico da mecânica do jogo em 10 minutos.

1. Termos e Componentes do Jogo

1.1. Termos Importantes no Jogo

1. **Virar e Desvirar (*Tap and Untap*):** O conceito de virar e desvirar é uma característica particular dos jogos Deckmaster. Durante o jogo, você vai girar cartas de lado para "virá-las", indicando que as cartas foram usadas para algum propósito ou efeito. Desvirar a carta restaura a mesma à sua posição original, indicando que ela poderá ser virada novamente. Apenas servos desvirados podem fazer ações, bloquear ações de outros servos ou jogar cartas de reação (vide Fase Servo, seq. 6).

- 2. Queimar (*Burn*):** Quando uma carta é "queimada", ela é colocada na pilha de descarte do seu proprietário (por isso a pilha de descarte é chamada de "monte de cinzas"). O monte de cinzas pode ser examinado por qualquer jogador, a qualquer momento. Quando um contador é "queimado", ele é retornado ao banco de sangue (vide Banco de Sangue e a Vantagem, seq. 2.2). Às vezes, haverá uma instrução para remover uma carta do jogo. Embora algumas cartas e efeitos possam recuperar cartas do monte de cinzas, aquelas que foram removidas do jogo não podem ser recuperadas de nenhuma forma. Quando uma carta é queimada ou removida do jogo, quaisquer contadores que estiverem nela também são queimados.

1.2. Equipamento Necessário

- 1. Cartas:** Cada jogador precisa de dois baralhos: uma cripta (*crypt*) e uma biblioteca (*library*). As cartas em sua cripta representam os vampiros que você espera controlar; elas têm ilustrações ovais dos vampiros na frente e verso em mármore alaranjado. Eles devem ser todos do mesmo grupo ou de dois grupos consecutivos (vide Visão Geral das Cartas de Cripta, seq. 1.5). As cartas em sua biblioteca representam as coisas que os seus servos podem fazer ou usar; elas têm ilustrações quadradas na frente e verso em mármore verde. Cada jogador deve ter, pelo menos, 12 cartas em sua cripta e, pelo menos, 40 cartas em sua biblioteca[†]. Cada jogador pode adicionar até 10 cartas à sua biblioteca por jogador na partida. Assim, numa partida com seis jogadores, cada jogador deverá ter no mínimo 40 e no máximo 100 cartas em sua biblioteca. Não há um limite máximo para o número de cartas que o jogador pode ter em sua cripta. Não há limitação de cópias da mesma carta que o jogador possa incluir, tanto no baralho quanto na cripta.
- 2. Contadores de Sangue (*Blood Counters*):** Contadores de sangue são uma parte essencial do jogo. Cada jogador precisará de mais ou menos 40 contadores: 30 para sua reserva inicial e mais 10 para ajudar a compor o banco de sangue comunitário (vide Banco de Sangue e a Vantagem, seq. 2.2). Quando você queima um contador de sangue, ele volta para o banco de sangue. Contadores de sangue podem ser quaisquer objetos de formato conveniente, como moedas, pedrinhas ou bolinhas de vidro. Devido à freqüente necessidade de mover contadores de um lugar para outro, são desencorajados métodos que se utilizem de itens únicos para manter o controle de números, como dados ou anotações.
- 3. A Vantagem (*The Edge*):** A Vantagem é um símbolo que mostra que seus servos conseguiram obter para você uma superioridade temporária sobre os outros Matusaléns. Ela é dada ou passada para o jogador que conseguir sangrar (*bleed*) com sucesso outro jogador (vide Sangrar, seq. 6.1.1) e confere certos benefícios ao jogador que a controla (vide Fase de Desvirar, seq. 4, e Ganhando Votos, seq. 6.3.3). Escolha um objeto para representar a Vantagem. Qualquer objeto pequeno e diferente servirá, como uma moeda ou luva.

1.3. Regra de Ouro da Propriedade das Cartas

Suas cartas nunca serão transferidas permanentemente para outro jogador como resultado do jogo. No final da partida, as cartas que começaram o jogo com você são devolvidas. Se você for removido do jogo antes do final da partida, quaisquer cartas suas que estejam sob o controle de outros jogadores permanecerão em jogo até serem queimadas normalmente.

1.4. A Regra de Ouro das Cartas

Sempre que as cartas contradisserem as regras, as cartas terão precedência.

[†] **Nota do tradutor:** Esta regra vale para jogos informais. Para torneios, a regra atual exige bibliotecas com no mínimo 60 cartas.

1.5. Visão Geral das Cartas de Cripta

Cada carta de cripta (cartas com verso alaranjado) tem um conjunto de elementos que descreve o vampiro: seu nome, a capacidade de sangue, clã, Disciplinas (poderes), grupo e quaisquer habilidades especiais ou títulos políticos que ele tenha. Estes elementos estão descritos abaixo.

- 1. Nome:** O nome do vampiro aparece no topo da carta. Todo vampiro é único, então somente uma cópia de um dado vampiro pode estar em jogo por vez. Outro Matusalém pode contestar o controle do vampiro (vide Cartas Contestadas, seq. 4.1), o que significa que os Matusaléns estão disputando o seu controle.
- 2. Capacidade de Sangue (*Blood Capacity*):** O número no círculo vermelho no canto inferior direito da carta é a capacidade do vampiro. Este número reflete várias coisas ao mesmo tempo: a idade relativa do vampiro (quanto maior for este número mais velho é o vampiro), a quantidade de influência (em reserva) que um Matusalém precisa investir nele para controlá-lo e o máximo de habilidade que ele tem para curar ferimentos ou jogar cartas (algumas cartas custam sangue para jogar).
- 3. Clã (*Clan*):** Cada vampiro pertence a um clã, identificado pelo símbolo no topo da barra de atributos (a faixa em padrão mármore verde do lado esquerdo da carta). Veja nas páginas de referência, no final deste livro de regras, a lista de símbolos de clãs. Algumas cartas de biblioteca requerem um membro de um clã vampírico em particular para serem jogadas, enquanto outras cartas de biblioteca podem afetar apenas vampiros de algum clã em particular. Os clãs são agrupados em seitas (vide Seitas Vampíricas, seq. 10).
- 4. Disciplinas (*Disciplines*):** São os poderes sobrenaturais que os vampiros possuem. As disciplinas possuídas pelo vampiro são representadas pelo grupo de símbolos na parte de baixo da barra de atributos. As Disciplinas dos vampiros determinam quais cartas de biblioteca eles podem jogar. Se uma carta de biblioteca requerer uma Disciplina (indicada por um símbolo de Disciplina na barra de atributos da carta de biblioteca), apenas vampiros que possuem aquela Disciplina podem jogá-la.

Os símbolos das Disciplinas de um vampiro vêm sempre no formato de um quadrado \square ou de um diamante \diamond (losango). O formato quadrado indica que o vampiro tem um nível daquela Disciplina, o nível básico; ele pode usar somente o efeito básico (em texto normal) descrito na carta que requer aquela Disciplina. Um símbolo de Disciplina em formato de diamante significa que o vampiro tem um nível adicional da Disciplina, o nível superior, e então pode optar por usar tanto o efeito básico (em texto normal) como o efeito superior (texto em negrito) descritos na carta (mas não os dois ao mesmo tempo).

Algumas cartas de biblioteca têm vários símbolos de Disciplina na barra de atributos. Alguns efeitos descritos nestas cartas podem requerer uma das Disciplinas listadas, enquanto outros efeitos podem requerer outra Disciplina listada, e ainda alguns efeitos requerem que o vampiro possua diversas Disciplinas. Cada efeito mostra o ícone da Disciplina que requer.

- 5. Grupo:** Cada vampiro pertence a um grupo específico, identificado por um número acima do canto superior esquerdo da caixa de texto. A cripta de cada jogador deve ser construída usando os vampiros de um único grupo ou de dois grupos consecutivos. Entretanto, isto não impede um Matusalém de roubar vampiros de outros grupos durante a partida. Cartas de algumas expansões antigas não têm esta designação. Para aquelas cartas, as que tiverem um símbolo de expansão (um ícone no canto superior direito da carta) são tratados como pertencentes ao **Grupo 2**; os outros são tratados como pertencentes ao **Grupo 1**.

- 6. Avançado (Advanced):** Uma carta avançada é um tipo de carta de vampiro para sua cripta. Ela se parece exatamente como uma carta de cripta comum, exceto pelo fato de ter um símbolo de Avançada abaixo do símbolo do clã.



A carta Avançada é um vampiro em todos os seus aspectos, de forma que pode ser influenciado normalmente. Além disto, se você já controla o vampiro Avançado ou seu vampiro 'básico' associado e a outra versão está na sua região incontrolada, você pode gastar 4 transferências e um ponto de reserva para mover a carta de vampiro da sua região incontrolada para a carta do vampiro controlado (coloque a carta Avançada sobre a carta base). As duas cartas efetivamente se fundem (*merge*) para formar um único vampiro.

As particularidades desta fusão (*merge*) são as seguintes: os contadores e cartas que já estiverem no vampiro permanecem nele; a carta Avançada e a base são tratadas como um único vampiro, mesmo se forem mandadas para a região incontrolada novamente de alguma forma, até o vampiro ser queimado. Quaisquer efeitos em jogo que tenham como alvo o vampiro em questão, agora têm como alvo o vampiro fundido (*merged*).

Enquanto fundido, o texto da carta base ainda se aplica, mas o resto da carta é ignorado (capacidade, Disciplinas, etc.). A carta Avançada se aplica totalmente. Se a carta Avançada conflita com a carta base (por ter seita diferente, por exemplo), a carta Avançada tem precedência. Algumas cartas fundidas têm um efeito adicional, que só se aplica se a carta tiver sido fundida com sua carta base. Tais efeitos são identificados no texto da carta pelo ícone de "fusão".



O vampiro Avançado (fundido ou não) contestará com outras cópias do mesmo vampiro (Avançado ou não) em jogo, normalmente.

1.6. Visão Geral das Cartas de Biblioteca

1.6.1 Geral

- 1. Jogando Cartas:** Há três tipos principais de cartas de biblioteca: cartas mestre, cartas servo e cartas de eventos. Cartas mestre são jogadas pelo Matusalém; cartas servo são jogadas pelos servos (vampiros e aliados) que os Matusaléns controlam; cartas de eventos são colocadas em jogo durante a fase de descarte para representar eventos que afetam o Mundo das Trevas como um todo (vide seq. 8). Cartas mestre não têm ícone no topo da barra de atributos, enquanto as outras cartas tem um ícone que indica seu tipo de carta. Uma carta é jogada colocando-a com a face para cima na área de jogo ou mostrando-a aos outros jogadores e colocando-a com a face para cima na pilha de cinzas. O jogador deve declarar completamente o efeito da carta quando a joga.
- 2. Comprando Cartas:** Sempre que você joga uma carta de biblioteca de sua mão, você deve imediatamente comprar outra de sua biblioteca para repô-la (a menos que o texto da carta diga o contrário, é claro). Se sua biblioteca se esvaziar, então você não comprará outra carta para repor sua mão, mas continuará jogando. O número de cartas em sua mão deverá sempre coincidir com o tamanho de sua mão[†] (menos o número de cartas que você não pode repor imediatamente). Sempre que não coincidir (quando um efeito mudar o tamanho de sua mão, adicionar ou remover cartas de sua mão, por exemplo), imediatamente descarte ou recompre até atingir o tamanho de sua mão.
- 3. Requerimentos para Jogar Cartas:** Todas as cartas de biblioteca têm símbolos em sua barra de atributos (a faixa com a cor verde em padrão mármore do lado esquerdo) que representam o tipo da carta (exceto para cartas mestre), o clã ou Disciplina (se for o caso) requeridos para jogar a carta e o custo (se houver) para jogar a carta. Apenas um servo que atenda todos os requerimentos listados na carta servo pode jogá-la e

[†] **Nota do tradutor:** O tamanho de sua mão é o número de cartas que você pode segurar por vez, normalmente sete.

apenas um Matusalém que controle um servo ativo, que atenda os requerimentos da carta mestre, pode jogá-la.

Algumas cartas que têm requerimentos, têm também um ícone de **opção de queima** (*burn option*). Este ícone significa que o Matusalém que não controla um servo que atenda os requerimentos da carta pode descartá-la durante a fase de desvirar de qualquer Matusalém. Os Matusaléns só podem descartar uma carta deste modo por fase de desvirar.



Uma gota de sangue com um número do lado esquerdo da carta de biblioteca (no meio ou no canto inferior) indica a quantidade de sangue ou reserva que deve ser queimada para jogar a carta. Um número numa gota vermelha significa custo em sangue (a quantidade de sangue que o vampiro tem que queimar). Um número num diamante (losango) branco com uma caveira representa custo em reserva (a quantidade de reserva que o Matusalém deve queimar)[‡].

4. **Alvos (*Target*):** Se uma carta for jogada em outra carta, ou selecionar ou escolher ou de alguma forma tiver outra carta como alvo, o alvo precisa estar em jogo (ou seja, controlado). Vampiros na região de torpor são elegíveis como alvo por padrão, mas vampiros na região incontrolada e cartas contestadas não são.
5. **Seqüenciamento:** Se dois ou mais jogadores quiserem jogar uma carta ou efeito, o Matusalém agente joga primeiro. Em cada estágio, o jogador agente sempre tem a oportunidade de jogar a próxima carta ou efeito. Após jogar um efeito, ele pode jogar outro e mais outro, enquanto quiser. Quando ele tiver terminado, a oportunidade passa para o Matusalém defensor (no caso de ações diretas ou combate) e então para o resto dos Matusaléns sentados em sentido horário a partir do Matusalém agente. Note que se qualquer Matusalém usar uma carta ou efeito, o Matusalém agente ganha novamente uma oportunidade para jogar o próximo efeito.

1.6.2 Cartas Mestre (*Master Cards*)

Cartas mestre são cartas que você joga em sua função como Matusalém. Há dois tipos de cartas mestre: fora-do-turno e cartas mestre regulares. Alguns tipos de cartas mestre são: Locais e Disciplinas (há outras cartas mestre regulares que não têm um tipo específico). Cartas mestre regulares são jogadas durante sua fase mestre. Você normalmente pode jogar apenas uma carta mestre regular durante sua fase mestre. Cartas mestre fora-do-turno podem ser jogadas durante os turnos dos outros jogadores. Ao jogar uma carta mestre fora-do-turno, você está efetivamente "tomando emprestada" sua próxima fase mestre - isto é, jogando a carta agora ao invés de esperar até sua próxima fase mestre.

Uma carta mestre em jogo é, normalmente, controlada pelo Matusalém que a jogou, mesmo se for jogada em uma carta controlada por outro Matusalém[†].

Os tipos gerais de cartas mestre são os seguintes:

1. **Locais (*Location*):** Uma carta de Local representa um lugar (um edifício, uma cidade, ou um ponto de encontro, por exemplo) que um Matusalém ou um de seus servos controla. Uma carta de Local fica em jogo e pode ser usada repetidamente, inclusive no turno em que é jogada. Algumas cartas de biblioteca (como *Arson*) podem queimá-las.
2. **Disciplinas (*Disciplines*):** Uma carta de Disciplina é jogada num vampiro controlado (mesmo se for controlado por outro Matusalém) para dar a ele um nível adicional de

[‡] **Nota do tradutor:** Em algumas expansões antigas, o custo em sangue era colocado em uma gota branca, no meio da carta, e o custo em reserva numa gota preta, no canto inferior esquerdo.

[†] **Nota do tradutor:** O descrito neste parágrafo é bastante relevante no decorrer do jogo, embora não pareça, a princípio.

uma Disciplina, que pode ser dando o nível básico de uma nova Disciplina ou adicionando um nível a uma que ele já possua (aumentando o nível da Disciplina de básico para superior). O vampiro também ganha um aumento em sua capacidade de sangue (o "+1" no círculo vermelho no canto inferior direito da carta indica isto) juntamente com a Disciplina, mas ele não ganha automaticamente um ponto de sangue para preencher a nova capacidade.

- 3. Troféu (*Trophy*):** Um troféu pode ser posto em jogo usando uma ação de fase master (ou pode ser obtido como indicado em "Lista Vermelha" na seção 11). Ele não tem efeito algum até ser movido para um vampiro. Quando qualquer vampiro queima um servo da Lista Vermelha em combate ou com uma ação direcionada (incluindo diablerie), o controlador do troféu pode escolher mover o troféu para aquele vampiro. Qualquer número de troféus em jogo pode ser movido para o vampiro desta forma (em adição ao troféu que o controlador do vampiro pode buscar de sua biblioteca, pilha de cinzas ou mão). Uma vez colocado em um vampiro, o troféu não pode mais ser movido.
- 4. Fora-de-turno (*Out-of-Turn*):** Você pode jogar uma carta mestre fora-de-turno sempre que apropriado durante os turnos dos outros Matusaléns. Fazer isto conta contra sua próxima fase mestre (vide Fase Mestre, seq. 5). Você não pode jogar uma segunda carta fora-de-turno contra a mesma fase mestre - porque você terá que esperar pagar o débito da primeira. Você não pode jogar uma carta mestre fora-de-turno durante seu próprio turno.
- 5. Trivial (*Trifle*):** Algumas cartas mestre são identificadas como triviais (*trifles*). Quando um Matusalém joga uma carta mestre trivial (e ela não for cancelada), ele ganha uma ação de fase mestre adicional. Um Matusalém só pode jogar uma carta mestre trivial por turno

1.6.3 Cartas Servo (*Minion Cards*)

Cartas servo são cartas que seus vampiros e aliados (coletivamente chamados de "servos") jogam. A menos que a carta diga diferente, cartas servo são queimadas depois que o servo a joga.

Por default, uma carta servo em jogo é controlada pelo controlador do servo em que ela está. Se uma carta servo for simplesmente colocada em jogo e não em outra carta controlada, então ela é, por default, controlada pelo Matusalém que a jogou.

Em muitos casos, uma carta servo terá um símbolo de Disciplina, um símbolo de clã e/ou um custo em sangue; nestes casos, a carta só pode ser jogada por vampiros que satisfaçam estes requerimentos.

Alguns aliados têm a habilidade de jogar cartas "como um vampiro." Nestes casos, o aliado é tratado como vampiro para todos os efeitos gerados por jogar a carta. A vida do aliado representa seu sangue (para pagar custos, por exemplo). Qualquer sangue que ele ganhe ou perca como vampiro será refletido em ganho ou perda de vida para o aliado. Para propósitos da carta, o aliado tem capacidade de 1 por default (para critério de cartas que requeiram um vampiro mais velho ou um vampiro de dada capacidade). O aliado é tratado como vampiro apenas quando estiver jogando a carta e, para cartas como ações e golpes que não são resolvidos imediatamente, pela resolução do efeito. Em particular, o aliado não é tratado como vampiro para efeitos da carta uma vez que ela esteja em jogo ou para efeitos persistentes gerados pela carta. Se o aliado ganhar vida em excesso à sua capacidade, ela não é removida e, se o efeito infligir dano agravado no aliado, ele queimará vida normalmente. Entretanto, se o efeito enviar o aliado para torpor, ele então deverá ser queimado.

Os tipos gerais de cartas servo são os seguintes:



1. Cartas de ação (*Action Cards*): Um servo pode jogar uma carta de ação para fazer uma ação diferente das ações padrão (ações padrão são as que não requerem cartas, como "caçar", por exemplo). Apenas uma carta de ação pode ser jogada por ação; cartas de ação não podem ser usadas para modificar outras ações.



2. Modificadores de ação (*Action Modifier*): O servo agente pode usar estas cartas para modificar sua ação. Por exemplo, alguns modificadores de ação aumentam a furtividade do servo agente, a sangria, ou dão a ele mais votos. Um servo não pode usar o mesmo modificador de ação mais de uma vez durante cada ação.



3. Cartas de aliado (*ally*), equipamento (*equipment*) e lacaios (*retainers*): Estas cartas de ação representam coisas que um servo pode trazer ao jogo ao tomar a ação. Cada carta requer uma ação. Um servo não pode trazer duas cartas de equipamento numa ação só, por exemplo. Cartas de equipamento e lacaios são colocadas no servo que as joga (servo agente), enquanto aliados são colocados em jogo e permanecem independentes do servo agente. Equipamentos e lacaios são queimados quando o servo em que foram jogados é queimado.



4. Cartas Políticas (*Political Cards*): Cartas políticas podem ser jogadas para chamar um referendun através de uma ação, ou podem ser queimadas para durante um referendun para ganhar um voto.



5. Cartas de Combate (*Combat Cards*): Estas cartas são jogadas pelos servos quando estão em combate (vide Combate, seq. 6.4).



6. Cartas de Reação (*Reaction Cards*): Servos ativos desvirados podem jogar cartas de reação em resposta a ações tomadas por servos de outro Matusalém (servos não podem reagir a ações tomadas por outros servos do mesmo Matusalém). Um servo não pode usar a mesma carta de reação mais de uma vez por ação. Usar cartas de reação não vira o servo que a usa.



7. Cartas de Reflexão (*Reflex Cards*): Os servos podem usar cartas de reflexão para cancelar tipos específicos de cartas jogadas contra eles na hora em que são jogadas.

1.6.4 Cartas de Evento (*Event Cards*)

Cartas de Evento são jogadas para representar eventos que afetam o Mundo das Trevas como um todo. Uma vez por fase de descarte, o Matusalém pode usar a sua ação de fase de descarte para colocar uma carta de evento em jogo. Cada evento só pode ser jogado uma vez por partida. Cartas de evento são controladas pelo Matusalém que a jogou, por default.



2. Começando

2.7. Seqüência de jogo

As posições na mesa podem ser determinadas por qualquer método que os jogadores preferam. O jogador à sua esquerda é sua **presa (*prey*)**. Ele é quem você espera conseguir tirar do jogo. O jogador à sua direita é seu **predador (*predator*)**. Ele espera retirar você do jogo. Quando sua presa for retirada do jogo, o jogador seguinte (a presa de sua antiga presa) se tornará sua nova presa.

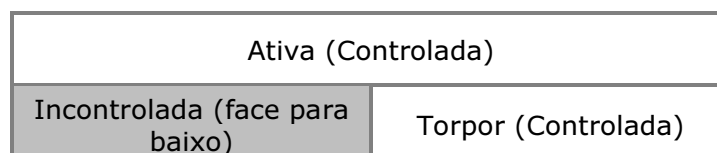
2.8. O Banco de Sangue e a Vantagem (*Blood Bank, The Edge*)

Cada jogador pega 30 marcadores de sangue para formar sua reserva inicial. Os marcadores que sobrarem são colocados no banco de sangue - uma reserva comunitária de marcadores colocada de forma que todos os jogadores possam alcançar. Lembre-se que o número de marcadores de sangue no banco de sangue é infinito - o banco nunca fica vazio.

A Vantagem (vide seq. 1.2) começa o jogo sem controlador e também é colocada na área central.

2.9. Área de Jogo

A área em frente a cada jogador é dividida em duas regiões: a região incontrolada, que começa com quatro vampiros não-controlados comprados da cripta, e a região controlada, que está vazia no começo da partida. A região controlada é ainda dividida em duas áreas: a região ativa e a região de torpor. A região de torpor é uma região especial para vampiros feridos (vide Torpor, seq. 6.5). Conforme o jogo se desenrola, você ganhará o controle de alguns vampiros, movendo-os para a região ativa, com a frente para cima (vide Fase de Influência, seq. 7).



Para começar, separe suas cartas de cripta (vampiros) de suas cartas de biblioteca. Embaralhe os dois baralhos separadamente e ofereça-os para o seu predador cortar. Coloque os dois baralhos na sua frente. Compre as primeiras sete cartas de biblioteca para formar sua mão e as quatro primeiras cartas da cripta com a face para baixo na sua região incontrolada. Você pode olhar para as cartas na sua mão e para seus vampiros na sua região incontrolada a qualquer momento durante a partida. Você pode comprar mais vampiros de sua cripta para sua região incontrolada mais tarde durante o jogo (vide Fase de Influência, seq. 7).

3. O Jogo

Os turnos seguem no sentido horário. O turno de cada jogador é composto das seguintes cinco fases, na ordem:

- 1. Fase de desvirar** : Desvire todas as suas cartas
- 2. Fase Mestre** : Jogue uma carta mestre
- 3. Fase Servo** : Faça seus servos agirem
- 4. Fase de Influência** : Exerça controle sobre os vampiros na sua região incontrolada
- 5. Fase de descarte** : Descarte uma carta de sua mão (e compre outra)

Cada uma destas fases está descrita detalhadamente nas próximas seções.

4. Fase de Desvirar (*Untap Phase*)

Você começa seu turno com sua fase de desvirar. No começo de sua fase de desvirar, você deve desvirar todas as suas cartas (exceto suas cartas Infernais; vide Termos Especiais, seq. 11). Quaisquer cartas ou efeitos que requeiram ou permitam que você faça algo durante sua fase de desvirar têm efeito depois que você tenha desvirado suas cartas. Você pode escolher em que ordem estes efeitos acontecem. Juntamente com os efeitos gerados por cartas, há outros efeitos que são resolvidos durante a fase de desvirar.

- Se você tem a Vantagem, você pode pegar um ponto de sangue do banco de sangue e adicioná-lo à sua reserva
- Para cada carta e título que você está contestando, você pode escolher abdicar ou pagar para contestá-lo (veja abaixo)

4.1. Cartas Contestadas (*Contested Cards*)

Algumas cartas do jogo representam recursos únicos, como lugares específicos, equipamentos ou pessoas. Uma carta é identificada como "única" (*unique*) em seu texto. Adicionalmente, todas as cartas de vampiros representam vampiros únicos. Se mais de uma cópia da mesma carta única é trazida ao jogo, isto significa que o controle da carta está sendo disputado. Pela duração da disputa, todas as cópias da carta contestada são viradas de face para baixo e estão fora de jogo. Se uma nova cópia de uma carta já contestada for trazida ao jogo, está também será imediatamente contestada e virada de face para baixo.

O custo de contestar uma carta é um ponto de reserva, que você paga durante cada uma de suas fases de desvirar. Ao invés de pagar o custo de contestação de uma carta, você pode escolher abdicar da carta. A carta que você abdicou é então queimada. Quaisquer cartas ou contadores que estiverem sobre a carta abdicada são queimados também.

Se todas as outras cópias de uma carta que você está contestando forem abdicadas, então ela será desvirada e colocada de face para cima na sua próxima fase de desvirar, encerrando a disputa.

Tenha cuidado ao colocar duplicatas da mesma carta única no seu baralho. Você não pode controlar mais de uma carta única ao mesmo tempo, e não pode contestar cartas consigo próprio (se algum efeito forçar você a contestar uma carta consigo próprio, você simplesmente queima a nova cópia da carta única). Por outro lado, você pode querer ter uma segunda cópia à mão para o caso da primeira ser queimada.

4.2. Títulos Contestados (*Contested Titles*)

Alguns títulos são únicos. Por exemplo, só pode haver um príncipe ou arcebispo em cada cidade (vide *Seitas Vampíricas*, seç. 10). Se mais de um vampiro em jogo reclamar o mesmo título, então o título é contestado. Enquanto o título estiver sendo contestado, os vampiros envolvidos na disputa são tratados como se não tivessem o título, mas eles continuam controlados e podem agir e bloquear normalmente.

O custo de contestar um título é um ponto de sangue, que é pago pelo vampiro durante cada fase de desvirar de seu controlador. Ao invés de pagar o custo de contestação, o vampiro pode escolher abdicar do título (ou pode ser forçado a abdicar, se não tiver mais sangue para pagar). Apenas vampiros ativos podem contestar títulos - vampiros em torpor devem abdicar durante a fase de desvirar. Abdicar não tem qualquer outro efeito sobre o vampiro.

Se todos os vampiros que estiverem disputando um título com um vampiro seu abdicarem do título, então seu vampiro adquire o título na sua próxima fase de desvirar, encerrando a disputa.

5. Fase Mestre (*Master Phase*)

Você recebe ações de fase mestre durante sua fase mestre. Uma ação de fase mestre representa sua atividade pessoal durante seu turno como um Matusalém.

Normalmente você recebe somente uma ação de fase mestre, mas algumas cartas podem mudar esta quantidade. Você pode usar uma ação de fase mestre para jogar uma carta mestre e algumas cartas podem dar jeitos alternativos de usar suas ações de fase mestre.

Se você jogou uma carta mestre fora-do-turno contra esta fase mestre, então você pode ter menos ações de fase master que o normal (vide Cartas Mestre, seq. 1.6.2).

Se outros efeitos acontecerem durante sua fase mestre, você escolhe a ordem em que estes efeitos e suas ações de fase mestre são resolvidas.

Você não pode guardar ações de fase mestre para depois; ações de fase mestre não utilizadas durante esta fase são perdidas.

6. Fase Servo (*Minion Phase*)

A maior parte da atividade do jogo ocorre durante as fases servo. Durante sua fase servo, você pode fazer com que seus servos ajam. Apenas servos desvirados e ativos podem fazer ações, e fazer uma ação vira o servo agente (*acting minion*). Servos ativos e desvirados de outros Matusaléns podem tentar bloquear suas ações, e o ato de bloquear vira o servo bloqueador (vide Resolvendo Tentativas de Bloqueio, seq. 6.2.2). Uma ação tem sucesso apenas se não é bloqueada. Cada ação é resolvida (com sucesso ou bloqueada) antes que outra ação possa ser iniciada.

Como dito acima, apenas servos prontos podem fazer ações, e fazer uma ação vira o servo agente. Então, se o servo, de alguma forma, consegue se desvirar (devido a alguma carta ou efeito) durante esta fase, então ele pode fazer outra ação.

Algumas ações são obrigatórias. Por exemplo, um vampiro ativo que está sem sangue precisa caçar. Durante sua fase servo, nenhum de seus servos poderá fazer ações não-obrigatórias se qualquer de seus servos tiver ações obrigatórias ainda para fazer. Se você tem dois ou mais servos com ações obrigatórias, elas podem ser feitas na ordem que você escolher. Um servo que precisa executar uma ação obrigatória não pode executar nenhuma outra ação. Se um único servo tem duas ou mais ações obrigatórias diferentes para executar, então ele está "travado" e não pode fazer nenhuma ação (isto, todavia, não impede seus outros servos de fazerem ações não-obrigatórias).

6.1. Tipos de Ações

Normalmente (sem o uso de nenhuma carta), um vampiro ativo pode executar uma das duas ações: sangrar (*bleed*) ou caçar (*hunt*).

Servos ativos também podem usar ações para trazer diferentes tipos de recursos permanentes para o jogo. Isto inclui equipamentos (como computadores, armas e artefatos exóticos), lacaios (cúmplices, criados ou animais controlados a serviço do servo) e aliados (servos não-vampiros, como magos, lobisomens ou simples mortais). Uma carta de equipamento é trazida ao jogo com uma ação de equipar, um laçao com a ação de contratar laçao, e aliados com a ação de recrutar aliados. Estas três ações são bastante parecidas, embora as cartas que elas trazem ao jogo não sejam. Equipamentos também podem ser movidos de um servo para outro através de uma ação (mas lacaios não).

Ao invés de fazer uma ação normal, o servo ativo pode jogar uma carta de ação para realizar a ação indicada na carta. Algumas cartas de ação são versões aprimoradas da ação padrão de sangrar ou de outra ação básica, enquanto outras são tipos diferentes de ações. Um tipo especial de carta de ação é a carta de ação política, com a qual um vampiro pode chamar um referend[†].

Adicionalmente, existem tipos especiais de ações disponíveis para lidar com anarquistas (*anarchs*) e com vampiros em torpor. Estas ações não são descritas aqui (vide Torpor, seq. 6.5 e Anarquistas, seq. 10.4).

[†] **Nota do Tradutor:** Aqui preferimos deixar o termo 'Referendum' por fazer menção ao original em Latim e para facilitar a compreensão e a diferença que existe entre este termo e a ação política.

6.1.1 Sangrar* (*Bleed*)

Sangrar é uma das ações fundamentais do jogo. Ela é a forma mais básica de diminuir a reserva de sua presa. Normalmente, as ações de sangrar de seus servos só podem ser direcionadas à sua presa. Algumas cartas ou efeitos podem permitir ou forçar você a sangrar outro Matusalém que não a sua presa. Entretanto, você nunca pode sangrar a si próprio. **Um servo não pode fazer mais de uma ação de sangrar por turno, mesmo se ele desvirar.**

Conceitualmente, fazer uma ação de sangrar representa os esforços de seu servo para minar o poder e a influência do Matusalém alvo. Você pode imaginar sangrar como subornar, fraudar contas bancárias, espalhar rumores etc.

Para sangrar um Matusalém, anuncie a ação e vire o servo agente (aquele que está fazendo a ação de sangrar). Se a ação for bem sucedida, o Matusalém alvo queima a quantidade de pontos de reserva igual ao montante da sangria. O padrão é que todos os servos tenham o montante de sangria de um (a maior parte dos aliados têm texto na sua carta que sobrepuja este padrão). Adicionalmente, se a ação for bem sucedida e o montante da sangria for um ou maior, então a sangria é considerada bem sucedida e o controlador do servo agente pega a Vantagem, tomando-a do Matusalém que a tem.

6.1.2 Caçar (+1 de furtividade) (*Hunt*)(+1 *stealth*)

Caçar é a forma utilizada pelo vampiro para matar sua sede de sangue. Aliados não podem fazer esta ação.

Para que um vampiro cace, anuncie a ação e vire o vampiro. Se a ação for bem sucedida, mova um contador de sangue do banco de sangue para o vampiro agente. Se isto fizer com que o vampiro exceda sua capacidade, então (como sempre) o excesso é imediatamente devolvido para o banco de sangue. Esta ação tem por padrão +1 de furtividade (vide Furtividade e Interceptação, seq. 6.2.2.2). Lembre-se que um vampiro sem sangue deve caçar (e não pode fazer nenhuma outra ação exceto esta).

6.1.3 Equipar (+1 de furtividade)



Cartas de equipamento são cartas de ação que dão aos servos habilidades especiais. A ação de equipar tem +1 de furtividade por default.

Para equipar com uma carta de equipamento da sua mão, jogue a carta e vire o servo agente. Se a ação for bem sucedida, a carta de equipamento é colocada no servo (e o custo, se houver, é pago). Se a ação não for bem sucedida, a carta é queimada (vide Resolvendo a Ação, seq. 6.2.3). Apenas uma carta de equipamento pode ser jogada por ação, mas não há limite para o número de cartas de equipamentos que um servo pode ter.

Para equipar com uma carta de equipamento que esteja atualmente em um de seus outros servos, vire o servo agente (o servo que está tentando pegar o equipamento) e anuncie qual carta de equipamento ele está buscando. Mais de uma carta de equipamento pode ser pega numa só ação. Se a ação não for bem sucedida, o equipamento permanecerá onde está.

6.1.4 Empregar Lacaio (+1 de furtividade)



Lacaios são cartas de ação que dão aos servos habilidades especiais. A ação de empregar lacaios tem +1 de furtividade por default.

* **Nota do Tradutor:** A ação de sangrar também poderá ser referida neste texto simplesmente como 'sangria'.

Para empregar um lacaios de sua mão, jogue a carta e vire o servo que vai fazer a ação. Se a ação for bem sucedida, o lacaios é colocado no servo agente (e o custo, se houver, é pago). Se a ação não for bem sucedida, a carta é queimada (vide Resolvendo a Ação, seq. 6.2.3). Apenas uma carta de lacaios pode ser empregada por ação, mas não há limite para o número de lacaios que um servo pode ter. Ao contrário de equipamentos, o lacaios é leal ao servo que o contratou e não pode ser transferido.

Quando um lacaios é trazido ao jogo, ele recebe marcadores de sangue do banco de sangue para representar sua vida (mostrada na carta do lacaios). Quando o lacaios perde seu último contador de vida, ele é queimado (vide Lacaios e Combate, seq. 6.4.7).

6.1.5 Recrutar Aliado (+1 de furtividade)



Aliados são cartas de ação que se tornam servos propriamente ditos, capazes de agir e bloquear independentemente do servo que os recrutou. A ação de recrutar aliado tem +1 de furtividade por padrão.

Para recrutar um aliado da sua mão, jogue a carta e vire o servo que vai fazer a ação. Se a ação for bem sucedida, coloque o aliado na sua região incontrolada, embora ele esteja controlado, para indicar que ele não pode agir neste turno (e pague o custo, se houver). Se a ação não for bem sucedida, a carta é queimada (vide Resolvendo a Ação, seq. 6.2.3). Apenas um aliado pode ser recrutado por ação. Note que aliados trazidos ao jogo por outros meios podem agir no mesmo turno normalmente.

No final de seu turno, quaisquer aliados que tenham sido colocados na sua região incontrolada (para indicar que eles não podem agir) são movidos para sua região ativa.

Quando um aliado é trazido ao jogo (por quaisquer meios), ele recebe marcadores de sangue do banco de sangue para representar sua vida (mostrada na carta do aliado). Quando ele perde seu último contador de vida, ele é queimado. Se a ação de recrutar o aliado requerer uma disciplina e o aliado for colocado em jogo por outra forma que não a ação de recrutar, use a versão normal do aliado, se for diferente da superior.

6.1.6 Carta de Ação (ou Carta em Jogo)



Um servo pode usar uma carta de ação para fazer uma ação, e algumas cartas permitem que ações especiais sejam executadas também.

Salvo texto da carta, estas ações têm 0 de furtividade (vide Furtividade e Interceptação, seq. 6.2.2.2) e tanto vampiros quanto aliados podem tentar executá-las. Se a carta descreve uma versão especial de uma ação básica, então todas as regras da versão básica se aplicam, a menos que a carta diga algo diferente.

Se Krid jogar *Computer Hacking* (texto: "Ação. Sangrar a +1"), então aplicam-se todas as regras normais para ações de sangrar (poder somente direcionar à ação a sua presa, por exemplo), exceto que o montante da sangria está aumentado em um.

Exemplo 1: Efetuando uma versão especial de uma ação padrão

Para executar a ação descrita numa carta de ação da sua mão, jogue a carta e vire o servo agente. Se a ação for bem sucedida, ela se resolve como indicado na carta (e o custo, se houver, é pago). Se a ação não for bem sucedida, a carta é queimada.

Para executar a ação descrita por uma carta em jogo, anuncie a ação e vire o servo agente. Se a ação não for bem sucedida, ela se resolve como indicado na carta (e o custo, se houver, é pago). Se a ação não for bem sucedida, não há efeito.

Um servo não pode executar uma ação com a mesma carta ou através da mesma carta em jogo (incluindo o texto da carta do próprio servo) mais de uma vez por turno, mesmo que ele desvire.

6.1.7 Ação Política (+1 de furtividade)



Uma carta de ação política é uma carta usada para chamar um referendun. Como indicado nas cartas, estas ações têm por padrão +1 de furtividade e só podem ser jogadas por vampiros (aliados não podem chamar referenduns). A ação política é sempre indireta, porque todos os Matusaléns podem votar no referendun (vide Quem Pode Tentar Bloquear, seq. 6.2.2.1). **Um servo não pode executar mais de uma ação política por turno.**

Para chamar um referendun que esteja numa carta de ação política da sua mão, jogue a carta e vire o vampiro agente. Se a ação for bem sucedida, os termos do referendun são escolhidos e então contam-se os votos para ver se o referendun passa ou falha (vide Política, seq. 6.3).

6.2. Fazendo uma Ação

Qualquer servo ativo e desvirado que você controle pode fazer um ação. O procedimento para resolver uma ação é descrito nas seções seguintes. Repare que cartas de modificadores de ação e de reação podem ser jogadas a qualquer momento neste processo conforme apropriado, sujeitas às restrições de adicionar furtividade e interceptação listadas abaixo e as restrições de um mesmo servo jogar o mesmo modificador de ação ou reação mais de uma vez (veja em Cartas Servo, seq. 1.6.3) e seguindo a mesma restrição de seqüenciamento de todos os efeitos (vide Seqüenciamento, seq. 1.6.1.6).

Sumário do Desenrolar de uma Ação

- Declara-se a ação e joga-se a carta usada para a ação (carta de ação, equipamento etc), se necessário. Vire o servo que está fazendo a ação (o "servo agente").
- O Matusalém alvo pode tentar bloquear a ação com qualquer um dos seus servos ativos e desvirados. Se o alvo da ação não é nenhum Matusalém em particular (ou se os alvos são mais de um Matusalém), então os servos da presa e do predador podem tentar bloquear.
- Se uma tentativa de bloqueio falha, outra poderá ser feita. Se não houverem mais tentativas, a ação sucede e o custo é pago. Se a tentativa de bloqueio sucede, então o servo bloqueador vira e entra em combate como servo agente.

Modificadores de ação e cartas de reação podem ser jogadas a qualquer momento durante uma ação (a não ser que algum texto de carta diga diferente), sendo que o Matusalém agente tem a oportunidade de jogar primeiro. Apenas o servo agente pode usar modificadores de ação, e somente os servos desvirados e ativos do outro Matusalém podem jogar cartas de reação. O efeito de um modificador de ação ou carta de reação dura até o fim da ação atual, por padrão. Lembre-se também que o mesmo servo não pode jogar o mesmo modificador de ação ou carta de reação mais de uma vez por ação.

6.2.1 Anunciando a ação

Anuncie a ação e vire o servo agente (apenas servos ativos e desvirados podem fazer ações). Qualquer carta necessária para a ação é jogada (com a face para cima) neste momento. Todos os detalhes da ação são declarados quando a ação é anunciada, incluindo o(s) alvo(s), o custo, os efeitos, etc.

EXCEÇÃO: Quaisquer decisões a serem tomadas por um referendun não são declaradas até que a ação suceda (vide A Ação Política, seq. 6.3.1).

Durante a fase servo de Sarah, ela decide que um de seus servos desvirados, Krid, vai fazer uma ação para sangrar sua presa, Alexis. Sarah vira Krid e diz, "Krid vai tentar sangrar Alexis por um ponto de reserva."

Após resolver a ação (com sucesso ou não), Sarah decide que outro de seus servos desvirados, Pug, vai recrutar um aliado, a *Loyal Street Gang*, da sua mão. Ela vira Pug e joga a *Loyal Street Gang*, declarando: "Pug vai tentar recrutar a *Loyal Street Gang* com +1 de furtividade, me custando um ponto de reserva" (A reserva não é paga até que ação suceda).

Exemplo 2: Resolvendo a ação

6.2.2 Resolvendo Tentativas de Bloqueio

- 1. Quem pode tentar bloquear:** Se a ação tem como alvo outro Matusalém (ou algo controlado por outro Matusalém), então a ação é chamada direcionada, e o Matusalém que é alvo (ou controla o alvo) da ação pode usar seus servos desvirados e ativos para tentar bloquear a ação. Se a ação não for direcionada a outro Matusalém (ou a algo controlado por outro Matusalém), então a ação é chamada indireta e pode ser bloqueada pela presa e pelo predador do Matusalém agente, nesta ordem. Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra pode ser feita tantas vezes quanto o Matusalém bloqueador desejar. Uma vez que um Matusalém decida não fazer mais tentativas de bloquear, esta decisão é final. Como uma conveniência, quando uma carta descreve uma ação que é tipicamente direcionada a outro Matusalém, o texto da carta irá usualmente incluir um símbolo (D) como um lembrete que a ação é tipicamente direcionada. Lembre-se, ações políticas são sempre indiretas.

Repare que declinar de bloquear uma ação não impede um Matusalém de jogar uma carta de reação mais tarde durante a ação.

A ação de sangrar Alexis, feita por Krid, é direcionada a Alexis, então somente os servos desvirados e prontos de Alexis podem tentar bloquear. Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra pode ser feita.

A ação de recrutar a *Loyal Street Gang*, de Pug, não é direcionada a outro Matusalém, então ela é indireta. Ela pode ser bloqueada pelos servos desvirados e prontos da presa ou do predador de Sarah. Se a primeira tentativa de bloqueio de sua presa falhar, outra pode ser feita e assim por diante até que a presa decline de fazer mais tentativas, momento no qual seu predador pode começar a tentar bloquear.

Exemplo 3: Resolvendo a tentativa de bloqueio

- 2. Furtividade e Interceptação:** Conceitualmente, furtividade representa as medidas que o servo agente está tomando para conduzir seus negócios discretamente, para evitar chamar a atenção daqueles que poderiam se opor a ele. Interceptação representa os esforços do servo bloqueador para descobrir os planos do servo agente, perseguí-lo e detê-lo (lutando com ele) antes que ele possa completar seu objetivo.

Para ver se uma tentativa de bloqueio é bem sucedida, compare a furtividade do servo agente com a interceptação do servo bloqueador. A ação é bloqueada se a interceptação do bloqueador for igual ou maior que a furtividade do servo agente. Normalmente, servos têm 0 de furtividade e 0 de interceptação. Assim, uma tentativa de bloqueio normalmente será bem sucedida a não ser que a ação tenha alguma furtividade inerente (como caçar) ou que alguma carta ou efeito seja usada para aumentar a furtividade do servo agente.

Algumas ações têm furtividade inerente, como se pode perceber na lista de ações (seç. 6.1) e em algumas cartas de ação. Fazendo tais ações, o servo começa já com mais furtividade que o normal. Adicionalmente, algumas cartas e outros efeitos podem ser usados para aumentar a furtividade ou interceptação de um servo, conforme o texto da carta.

Furtividade pode ser adicionada durante uma ação somente quando necessário (isto é, somente se a ação estiver sendo bloqueada no momento e se o servo bloqueador tiver interceptação suficiente para bloquear o servo agente). Da mesma forma, interceptação somente pode ser adicionada durante uma ação quando necessária (isto é, somente por um servo bloqueador quando a furtividade do servo agente exceder sua interceptação).

Repare que todas as modificações feitas à furtividade ou interceptação de um servo permanecem em efeito pela duração da ação. Furtividade e interceptação aumentadas retornam ao normal depois que a ação for resolvida.

Sarah anuncia que Ira vai caçar e vira Ira. A ação é indireta e tem +1 de furtividade por padrão. Sua presa declina de bloquear. Seu predador, entretanto, joga uma carta de reação para dar +1 de interceptação para um de seus servos desvirados e prontos, Eugenio. Sarah não tem cartas para aumentar a furtividade de Ira, então a ação é bloqueada. Eugenio é virado e o combate começa.

Exemplo 4: Furtividade e Interceptação

Se um bloqueio falha (a furtividade do servo agente excede a interceptação do bloqueador e o Matusalém bloqueador não pode ou não deseja adicionar mais interceptação), tanto outra tentativa pode ser feita (com o mesmo ou outro servo) ou o Matusalém defensor declara que ele não fará mais tentativas de bloquear a ação. Repare que esta declaração é um evento e então permite que o Matusalém agente (e outros) joguem mais cartas e efeitos.

Sarah anuncia que Quentin irá sangrar Alexis. Sarah não tem efeitos que ela queira jogar antes que Alexis decida se vai querer bloquear, então Sarah diz "Você vai bloquear?" Alexis decide não bloquear, então Sarah joga *Confusion* (um modificador de ação que adiciona 1 ao sangramento). Alexis é sangrado por dois pontos de reserva.

Exemplo 5: Bloqueio e desistência de bloqueio

6.2.3 Resolvendo a ação

Se a ação for bem sucedida (todas as tentativas de bloqueio falharem), então o custo da ação é pago e os efeitos da ação acontecem. Se a ação for bloqueada, quaisquer cartas jogadas para fazer a ação são queimadas e o servo bloqueador é virado e entra em combate com o servo agente (veja Combate, seç. 6.4). Os efeitos da ação não acontecem quando a ação é bloqueada. Os custos dos modificadores de ação e cartas de reação são sempre pagos quando as cartas são jogadas, independentemente do sucesso da ação.

6.2.4 Escravos (*Slaves*)

Alguns servos são identificados como escravos de algum clã específico. Um escravo não pode tomar uma ação direcionada se seu controlador não controlar um membro ativo daquele clã. Além disto, se o membro do clã mencionado controlado pelo mesmo Matusalém for bloqueado, o controlador pode virar o escravo para cancelar o combate, desvirar o servo agente e fazer com que o escravo entre em combate com o servo bloqueador.

6.3. Política

Política e diplomacia são tão importantes para os vampiros quanto caçar e se alimentar. Como na sociedade mortal, a sociedade vampírica tem suas próprias leis, credos e

costumes. A política surge no jogo quando um vampiro faz uma ação política ou quando é chamada uma caçada de sangue (vide A Caçada de Sangue, seq. 6.5.6).

6.3.1 A Ação Política

Para chamar o referendun descrito numa carta de ação política da sua mão (ou disponibilizada por uma carta em jogo), vire o vampiro agente e anuncie o referendun que ele está tentando chamar (jogue a carta de ação política, se for o caso, neste momento). Ações políticas nunca são direcionadas a nenhum Matusalém específico, independentemente dos efeitos que o referendun possa ter se ele passar (assim, a ação política pode ser bloqueada apenas pela presa e predador do Matusalém agente). Adicionalmente, conforme indicado no texto da carta, ações políticas têm +1 de furtividade por padrão.

Importante: Os termos específicos do referendun (as escolhas a serem feitas, se for o caso, pelo jogador que estiver chamando o referendun) não são escolhidos até que a ação em si tenha sido finalizada com sucesso (ou seja, não seja bloqueada).

6.3.2 O Referendun

Se a ação política for finalizada com sucesso, chama-se o referendun.

O referendun consiste de três passos: determinação de termos, votação (contagem de votos) e resolução do referendun.

- 1. Escolha os termos** do referendun, se houverem. Cartas que são usadas "durante uma ação política" mas "antes dos votos serem anunciados" devem ser usadas neste momento.
- 2. Votação.** Todos os Matusaléns podem agora anunciar como vão utilizar os votos que têm (veja abaixo), em qualquer ordem. Os votos podem ser utilizados livremente e usá-los não é obrigatório. Entretanto, uma vez que um voto for anunciado, ele não poderá mais ser mudado. A fase de votação acaba somente quando todos os Matusaléns tiverem acabado de votar (se for necessária uma limitação de tempo, os jogadores poderão concordar em esperar 15 segundos após o último voto ser anunciado para encerrar este estágio).
- 3. Resolução do referendun.** Se houverem mais votos a favor do referendun do que contra, o referendun passa, e os efeitos do referendun com sucesso são aplicados. Do contrário, o referendun falha e não tem efeito. Referenduns empatados falham.

6.3.3 Ganhando Votos

Matusaléns não têm votos inerentes - votos precisam ser ganhos e há várias formas de fazê-lo. Uma vez ganho, um voto não precisa ser anunciado imediatamente, nem é obrigatório que seja anunciado. Cada voto anunciado deve ser "a favor" ou "contra" o referendun, e o Matusalém pode anunciar alguns de seus votos a favor e outros contra, como ele preferir, desde que todos os votos de um determinado vampiro ou outra fonte sejam anunciados agrupadamente, em acordo. Uma vez anunciados, o votos não podem mais ser mudados. Os Matusaléns podem ganhar votos das seguintes formas:

- **Cartas de Ação Política:** Cada Matusalém pode ganhar um voto utilizando uma carta de ação política. Estas cartas contêm o texto "vale um voto" para indicar isto. Se uma carta de ação política foi utilizada para chamar o referendun, aquela carta disponibiliza um voto para o controlador do vampiro agente. Outras cartas de ação política usadas para ganhar votos são simplesmente queimadas sem serem considerados os seus textos. Cada Matusalém pode ganhar no máximo 1 voto de cartas de ação política.
- **Vampiros Titulados:** Para cada vampiro titulado que o Matusalém controla, ele ganha votos extras. O número de votos ganhos depende do título. O Matusalém ganha:
 - 1 voto para cada primogênito (*primogen*) ou bispo (*bishop*) ativos;

- 2 votos para cada príncipe (*prince*), arcebispo (*archbishop*), barão (*baron*), magaji ou kholo ativos;
- 3 votos para cada justicar ou cardeal (*cardinal*) ativos;
- 4 votos para cada membro do Círculo Interno (*Inner Circle Member*) ativo.

Outros Vampiros podem ter votos (conforme o texto da carta) sem possuir um dos títulos da Camarilla ou Sabbat listados acima. Todos os votos só poderão ser utilizados se o vampiro estiver ativo.

- **A Vantagem:** O Matusalém que tem a Vantagem pode queimá-la (recolocando-a, incontrolada, na área central da mesa) para ganhar 1 voto.
- **O Bloco dos Prisci:** Os Prisci, como um grupo, têm 3 votos. Durante um referendun, os 3 votos do bloco dos prisci é anunciado "a favor" ou "contra" o referendun de acordo com o sub-referendun dos prisci. Cada priscus ativo fornece um voto para este sub-referendun, e nele nenhum outro voto pode ser utilizado. Cada voto é "a favor" ou "contra" o referendun principal. O lado que tiver o maior número de votos no sub-referendun ganha 3 votos no referendun principal. Se o sub-referendun empatar, os prisci se abstêm de votar na votação principal. Conforme os prisci anunciarem seus votos no sub-referendun, os 3 votos de seu bloco podem se alternar de "a favor", "contra" e "abstenção" (conforme a mudança na maioria dos votos do sub-referendun).
- **Outras Cartas:** Modificadores de ação, cartas de reação, cartas em jogo etc. que dão mais votos podem ser todos utilizados de acordo com as regras nomais de jogar cartas (por exemplo, somente o servo agente pode jogar modificadores de ação, e somente servos ativos e desvirados podem jogar cartas de reação).

6.4. Combate

O combate ocorre quando um servo bloqueia a ação de outro servo pronto. Além disto, algumas cartas ou efeitos podem ocasionar o combate. O que quer que tenha causado o combate, é importante lembrar que apenas servos ativos podem participar de combates e que seus servos não podem entrar em combate entre si.

Estar virado ou desvirado não importa para o combate. Servos virados lutam da mesma forma que os desvirados.

Nota: As únicas cartas servo que podem ser utilizadas durante o combate são as cartas de combate (a menos que a carta diga o contrário, é claro).

6.4.1 Seqüência de Combate

O combate ocorre em uma série de um ou mais assaltos. Cada assalto de combate tem três etapas:

- **Determinação de Distância (*set range*):** Use manobras (*maneuvers*) para determinar a distância para perto ou longe.
- **Golpe (*Strike*):** Anuncie e resolva golpes.
- **Pressão (*Press*):** Use pressões para continuar o combate por mais um assalto, ou terminar o combate

Como sempre, o servo agente tem a primeira oportunidade de usar cartas ou efeitos antes do servo oponente em cada estágio do combate.

6.4.2 Determinação de Distância

Cada assalto de combate acontece à curta distância ou à longa distância. O padrão é curta distância, para cada assalto. A distância determina quais golpes e outros efeitos de fase de

resolução de golpes podem ser utilizados. Alguns efeitos só podem ser usados à curta distância, enquanto outros somente à longa distância e alguns em ambas (veja abaixo).

Um servo em combate pode usar uma manobra para ir para longa distância, ou para voltar para curta distância se seu oponente tiver manobrado para longe. Os dois combatentes podem continuar jogando manobras (cancelando os efeitos da última manobra do oponente) o quanto quiserem. Um servo não pode usar duas manobras de uma vez (que efetivamente se cancelariam).

Nota: Efeitos que são jogados "antes da distância ser determinada" devem ser jogados antes do servo agente decidir se vai ou não manobrar no começo desta fase.

Servos normalmente não têm manobras; eles devem usar cartas ou outros efeitos para ganhar manobras. A habilidade de manobrar pode vir de cartas de combate, armas ou outras cartas em jogo. Para usar uma manobra de uma carta de golpe, o servo joga a carta de golpe nesta fase ao invés da fase de escolher golpe (veja abaixo). Se o servo usa a manobra de uma carta de golpe ou de uma arma, ele estará efetivamente escolhendo seu golpe também. Assim, ele não pode usar uma segunda carta de golpe ou arma para manobrar novamente no mesmo assalto.

Se uma carta de combate jogada por um servo tiver uma manobra como parte de um efeito, a manobra deve ser usada neste assalto de combate. Se uma carta de combate jogada por um servo tiver uma "manobra opcional" como parte do seu efeito, então o servo pode declinar de usar a manobra.

Tipicamente, um servo que possa atacar à longa distância vai querer manobrar para longe contra um oponente que ele acredita que só possa atacar à curta distância.

Mazz acaba de bloquear Ira, e o combate começa. Mazz tem uma *Submachine Gun*, que permite a ele golpear por 3 de dano, tanto à curta como à longa distância e ainda lhe dá uma manobra opcional. Ira, como servo agente, decide não manobrar. Mazz usa a manobra da arma para ir para longa distância, onde ele não pode ser atingido pelo golpe de mão de Ira. Ira joga uma carta de manobra para voltar para curta distância. Mazz, entretanto, tem uma carta de manobra também e a joga para voltar para longe. Ira não tem mais manobras para jogar, então a distância fica definida como longa.

Exemplo 6: Usando manobras

6.4.3 Golpe

Durante a fase de golpe, os servos golpeiam um ao outro (se possível) ou tentam evitar serem golpeados (esquivando-se, por exemplo). Note que nem todos os golpes são agressivos. Efeitos defensivos como esquivas são também considerados golpes (vide Efeitos dos Golpes, seq. 6.4.5).

Normalmente, cada servo tem apenas um golpe por assalto. Algumas cartas podem permitir que o servo dê golpes adicionais durante um assalto de combate. Cada par de golpes (um de cada servo) deve ser resolvido antes de se continuar para o próximo par. Se apenas um servo tem golpes adicionais, então o "par" será apenas o seu golpe.

Durante cada par de golpes, os servos devem primeiro escolher seus respectivos golpes (o servo agente primeiro, então o oponente), e então os golpes são resolvidos. A resolução dos golpes acontece simultaneamente, exceto por alguns casos especiais (vide Efeitos dos Golpes, seq. 6.4.5).

- **Escolher Golpe:** Cada servo escolhe seu golpe. O golpe pode ser de uma carta de combate, de uma arma que o servo possua ou (o padrão) um golpe de mão. Se um servo tiver usado uma manobra de um golpe (tanto de uma carta de golpe quanto de

uma arma) este assalto, então ele não pode escolher nenhum outro golpe como seu golpe inicial neste assalto. Nos golpes adicionais qualquer golpe pode ser escolhido, mesmo se uma manobra tiver sido usada.

- **Resolver Golpe:** Os efeitos dos golpes de ambos os servos são resolvidos simultaneamente. A maioria dos golpes é efetiva apenas à curta distância. A menos que o golpe seja identificado como "à distância" ou inflija dano "R" (ou seja um golpe defensivo, como esquiva ou fim de combate), ele só é efetivo à curta distância. Golpes 'à distância' e golpes que inflijam dano "R" podem ser usados à qualquer distância, curta ou longa.

Quando um servo ou laçao toma dano (tanto de um golpe quanto por outro meio), ele deve queimar sangue ou perder vida, conforme apropriado (vide Resolução de Dano, seq. 6.4.6). Note que primeiro os efeitos do golpe são aplicados e *então* o dano é resolvido. Esta seqüência é importante para alguns golpes, como roubar sangue (vide Efeitos dos Golpes, seq. 6.4.5).

Se um ou ambos os combatentes não estiverem mais prontos (devido a terem tomado dano demais, por exemplo), o combate acaba imediatamente. Então, se um golpe infligir mais dano do que o servo pode curar ou prevenir, o combate acaba neste ponto (sem golpes adicionais, sem pressões etc.). Isto é válido em qualquer ponto do combate, não somente durante a resolução dos golpes.

Golpes Adicionais: Algumas cartas e efeitos permitem ao servo dar golpes adicionais durante o assalto atual do combate. Golpes adicionais são anunciados (ganhos) e executados (usados) apenas após completar-se o primeiro par. O servo agente decide se vai ou não ganhar golpes adicionais antes do servo oponente, como usual. Golpes adicionais são tratados através de outras fases de ganhar e resolver golpes, nas quais apenas os servos que tiverem golpes adicionais podem jogar cartas de golpes. Todos os golpes adicionais acontecem à mesma distância. Isto é repetido conforme necessário. Um servo não pode usar mais de uma carta ou efeito para ganhar golpes adicionais por assalto de combate.

Kurt é bloqueado por Ira e eles entram em combate. Nenhum deles tem manobras, então o assalto será à curta distância. Kurt anuncia que está usando a carta *Undead Strength*, que o permite infligir 3 de dano como golpe. Ira usa um *Dodge* como golpe e esquiva-se, assim nenhum dano é infligido por nenhum vampiro.

Em seguida, Kurt joga um *Blur*, que lhe dá um golpe adicional. Ira também joga *Blur*, dando a ele dois golpes adicionais, uma vez que ele sabe Rapidez superior. Estes golpes adicionais são resolvidos à mesma distância, que neste caso é curta.

Kurt usa suas mãos como segundo golpe. Ira usa suas mãos também. Os dois tomam 1 de dano. Ira então usa suas mãos mais uma vez, e Kurt não pode golpear porque só tem um golpe adicional. Kurt então sofre mais um de dano.

Exemplo 7: Tratando Golpes Adicionais

6.4.4 Pressão

No final de cada assalto de combate, se os dois combatentes ainda estiverem prontos, eles irão cada um para seu caminho (por padrão), ou um deles perseguirá o outro. Pressões podem ser usadas para continuar o combate (começando outro assalto) ou para acabar o combate (cancelando uma pressão do oponente), da mesma forma que as manobras são usadas para determinar a distância. Os dois combatentes podem continuar jogando pressões (para continuar cancelando os efeitos da última pressão do oponente) enquanto quiserem. Um servo não pode usar duas pressões de uma vez (que efetivamente se cancelariam). Se uma pressão para continuar não for cancelada, começará outro assalto de combate.

6.4.5 Efeitos dos Golpes

Golpe de Mão (*Hand Strike*): O golpe padrão é o golpe de mão. Quando um servo golpeia com a mão à curta distância, ele inflige uma quantidade de dano igual à sua força no servo oponente. Servos têm por padrão 1 de força.

Destruir Equipamento (*Destroy Equipment*): Este efeito queima uma carta de equipamento do servo oponente. Se houver mais de uma peça de equipamento no servo oponente, o servo que está golpeando escolhe qual será queimada. O equipamento ainda pode ser usado até o ponto em que o golpe de destruir equipamento for resolvido. O efeito pode especificar destruir arma ao invés de equipamento, caso em que uma arma deve ser escolhida.

Roubar Equipamento (*Steal Equipment*): Este efeito é similar a destruir equipamento, exceto que ao invés do equipamento ser destruído, a carta de equipamento é movida para o servo que está golpeando. O equipamento não pode ser usado pelo servo que o roubou durante o mesmo assalto de combate. O equipamento é retido pelo servo que o roubou após o final do combate.

Iniciativa (*First Strike*): Um golpe dado com iniciativa é resolvido antes de um golpe normal. Assim, se o servo oponente for queimado ou mandado para torpor por um golpe dado com iniciativa, seu golpe não será nem mesmo resolvido. Se o servo oponente estiver golpeando com uma arma que for roubada ou destruída com iniciativa, então ele simplesmente perderá seu golpe também. Se os dois servos golpearem com iniciativa, então os golpes serão resolvidos simultaneamente. Um golpe dado com iniciativa ainda não será resolvido antes de um efeito que acabe o combate (que sempre se resolve primeiro), e a esquiva ainda cancela os efeitos de um golpe mesmo se dado com iniciativa (veja abaixo).

Esquiva (*Dodge*): Um golpe de esquiva não inflige dano, mas protege o servo que se esquiva e suas possessões dos efeitos do golpe do oponente. Entretanto, lacaios não são protegidos. Uma esquiva é efetiva à qualquer distância e protege mesmo dos efeitos de um golpe dado com iniciativa. (Uma esquiva é um golpe, mesmo sendo puramente defensiva. Ela representa a atividade do servo durante aquele par de golpes).

Fim de Combate (*Combat Ends*): Este efeito encerra o combate imediatamente. Este tipo de golpe é sempre o primeiro a ser resolvido, antes mesmo de golpes com iniciativa, e ele encerra o combate antes que outros golpes ou efeitos que aconteçam na resolução de golpes sejam resolvidos. Fim de combate é efetivo à qualquer distância. Fim de combate não é afetado por esquivas, uma vez que esquivas cancelam apenas os efeitos direcionados ao servo que está se esquivando.

Roubar Sangue (*Steal Blood*): Este efeito move contadores de sangue (ou de vida) do alvo para o servo que está golpeando. Isto não conta como dano, então este efeito não pode ser prevenido com efeitos de prevenção de dano. Este efeito acontece antes do passo de "curar dano" da resolução de dano, então o sangue roubado pode ser usado para curar dano mesmo se o dano tiver sido infligido simultaneamente. Se o sangue roubado fizer com que o servo que está golpeando tenha mais sangue do que sua capacidade permitir, o excesso é removido imediatamente (como usual).

Cohn Rose entra em combate com um aliado mago. Cohn tem 5 de capacidade e 4 de sangue. O mago tem 2 de vida. Após a determinação da distância, Cohn golpeia roubando 2 de sangue. O mago golpeia por 2R de dano. Dois contadores de vida são movidos do mago para Cohn Rose, que toma 2 de dano. Cohn tem 6 de sangue, mas sua capacidade é apenas 5, então 1 contador é movido para o banco de sangue. O mago não tem mais contadores de vida, então ele é queimado. Cohn tem 2 de dano para tratar e não pode prevenir de nenhuma forma, então ele queima 2 de sangue para curar o dano, deixando-o com 3 de sangue.

Exemplo 8: Roubando Sangue

6.4.6 Resolução de Dano

A resolução de dano tem dois passos: prevenção e cura.

Primeiro, o servo que está tomando dano pode jogar cartas de prevenção de dano (como a carta de combate *Skin of Rock*) se ele puder. Estas cartas de prevenção de dano são jogadas uma por vez até que todo o dano tenha sido prevenido ou até que o servo escolha não jogá-las mais. Apenas servos podem prevenir dano. Dano infligido a lacaios não pode ser prevenido.

Qualquer dano remanescente (dano que não foi prevenido) é considerado infligido com sucesso. O dano é então curado (se a vítima for um vampiro) ou causa a perda de pontos de vida (se a vítima for um aliado ou lacaios).

Para cada ponto de dano infligido em um vampiro, este deve queimar um ponto de sangue para curar. Um vampiro pode queimar todos os seus pontos de sangue se necessário e fazê-lo não tem qualquer efeito negativo no vampiro. Se um vampiro não puder curar todo o dano (mais dano é infligido do que ele tem de sangue para curar), ele queima todo o sangue que puder e o dano não curado o deixa ferido. Um vampiro ferido é movido para torpor logo após o restante do dano ser tratado (vide Torpor, seq. 6.5).

Alguns danos são descritos como dano agravado, como o dano de fogo, luz do sol, garras ou presas de outras criaturas imortais, incluindo alguns vampiros. Dano agravado difere de dano normal em duas formas: dano agravado não pode ser curado e pode queimar um vampiro se ele já estiver ferido. Dano agravado é um dano que o vampiro não pode curar. Uma vez que não pode ser curado, o vampiro não queima sangue para curá-lo, mas, ao invés disto, fica ferido (a menos que o dano seja prevenido, é claro).

Dano agravado infligido a um vampiro ferido pode queimar o vampiro imediatamente. Um vampiro ferido é aquele que tomou dano que não pode curar, aquele que está em torpor ou indo para torpor. Para cada ponto de dano agravado que é infligido a um vampiro ferido, ele deve queimar um ponto de sangue para evitar sua destruição. Se ele não tiver sangue suficiente, ele é queimado. Destruição por este método não constitui diablerie (vide Diablerie, seq. 6.5.5).

Se tanto dano regular quanto agravado forem infligidos com sucesso no vampiro ao mesmo tempo, o dano normal é tratado primeiro. Isto somente se aplica para dano não prevenido; efeitos de prevenção de dano podem ser usados para prevenir o dano agravado antes do dano normal, se o jogador assim escolher. Se um vampiro é ferido, ele vai para torpor depois que todo o dano for tratado (vide Torpor, seq. 6.5.5). Se ele for queimado por dano agravado, ele vai diretamente para a pilha de cinzas. Ele não passa primeiro pelo torpor.

Krid está pronto e tem 1 ponto de sangue quando recebe um ponto de dano agravado. Ele não pode curar este dano, então ele é ferido e vai para torpor com 1 de sangue.

Milo está pronto e tem 2 pontos de sangue quando recebe 3 pontos de dano agravado. Ele não pode curá-lo. Ele fica ferido por um ponto e então deve queimar dois pontos de sangue para prevenir a destruição pelos outros 2 pontos de dano agravado (1 sangue por ponto), deixando-o vazio e em torpor.

Barth está pronto e tem 1 ponto de sangue quando toma 2 pontos de dano regular e um de dano agravado. Ele queima um ponto de sangue para curar o primeiro ponto de dano normal. Ele não tem sangue suficiente para curar o segundo ponto. O dano agravado o queima, uma vez que ele já tem dano não curado e não pode pagar um ponto de sangue para evitar a sua destruição.

Exemplo 9: Tratando dano agravado

Aliados e lacaios tratam dano agravado da mesma forma que dano normal. Para cada ponto de dano (regular ou normal) infligido no aliado ou lacaios, ele queima um ponto de vida. Um aliado ou lacaios que perca todos os seus pontos de vida é queimado.

6.4.7 Lacaios e Combate

Lacaios não são normalmente afetados pelo combate (a menos que o servo que o está recrutando seja queimado). Entretanto, um atacante pode escolher mirar em um dos lacaios do servo oponente com um golpe ao invés de golpear o servo oponente. Isto só pode ser feito à longa distância (combate de curta distância é muito atribulado para permitir tais distrações) e, naturalmente, somente por golpes que sejam efetivos à longa distância (vide Golpes, seq. 6.4.3). Para mirar em um lacaios com um golpe à distância, o servo que está golpeando deve declarar seu alvo quando o golpe for anunciado. Estes golpes não podem ser esquivados e dano infligido a lacaios não pode ser prevenido.

6.5. Torpor

Quando um vampiro não pode curar seus ferimentos, ele entra em um sono profundo conhecido como torpor. Um vampiro em torpor está particularmente fraco e vulnerável a ataques de outros de sua espécie. Um vampiro em torpor pode ser morto (queimado) por um vampiro pronto através do ato da diablerie. Ao cometer diablerie, o diablerista drena o sangue de sua vítima e se torna mais forte (e toma posse de quaisquer equipamentos que a vítima tenha). Entretanto, a sociedade vampírica condena este ato, então o risco pode ser maior que a recompensa (vide Diablerie, seq. 6.5.5 e A Caçada de Sangue, seq. 6.5.6).

Vampiros em torpor ainda são considerados controlados, mas não prontos. Eles ainda desviam no começo da fase de desvirar como usual.

6.5.1 Indo para Torpor

Se um vampiro não pode curar seus ferimentos, ele vai para torpor. Por exemplo, um vampiro que não tem sangue suficiente para curar o dano infligido nele ou um que tenha tomado dano agravado (vide Resolução de Dano, seq. 6.4.6) vai para torpor.

Vampiros em torpor são colocados em uma área ao lado da região incontrolada, chamada região de torpor. Quaisquer lacaios, equipamentos ou outras cartas ficam com o vampiro quando ele vai para torpor.

Um vampiro em torpor não pode tomar ações exceto a ação de "deixar o torpor" (veja abaixo) e não pode bloquear ou jogar cartas de reação. Ele pode jogar modificadores de ação durante suas ações.

6.5.2 Ação de Deixar o Torpor (+1 de furtividade)

Esta ação é a única que um vampiro em torpor pode fazer (a menos que uma carta tenha um texto explícito dizendo o contrário). Esta ação custa ao vampiro agente 2 pontos de sangue.

Para que um vampiro em torpor tente deixar o torpor, anuncie a ação e vire o vampiro agente. Se a ação for bem sucedida, o vampiro agente paga o custo e se move da região de torpor para a região ativa. Se esta ação for bloqueada, não há combate (vampiros em torpor não podem entrar em combate). Ao invés disto, se o bloqueador for um vampiro, ele tem a oportunidade de diablerizar o vampiro agente (vide Diablerie, seq. 6.5.5). Se ele escolher não fazer ou se for um aliado, então a ação simplesmente falha (o vampiro agente permanece em torpor e o custo não é pago). Esta ação tem por padrão +1 de furtividade.

Um vampiro em torpor pode ser alvo das seguintes ações, que podem ser tomadas por qualquer vampiro ativo:

6.5.3 Resgatar um Vampiro de Torpor

Esta ação custa 2 pontos de sangue, que podem ser pagos pelo vampiro agente ou pelo vampiro resgatado, ou o custo pode ser dividido entre eles. Aliados não podem tomar esta ação.

Para que um vampiro resgate outro de torpor, anuncie a ação (incluindo como ela será paga) e vire o vampiro agente. Se a ação for bem sucedida, o custo é pago e o vampiro em torpor é movido para a região ativa. O vampiro resgatado não vira como resultado de ser resgatado. Se a ação for bloqueada, o vampiro agente e o servo bloqueador entram em combate normalmente. Esta ação tem por padrão +1 de furtividade se o vampiro agente e o vampiro em torpor tiverem o mesmo controlador, caso contrário é simplesmente uma ação direta.

6.5.4 Diablerizando um Vampiro em Torpor

Para que um vampiro diablerize outro vampiro em torpor, anuncie a ação e vire o vampiro agente. Se a ação for bem sucedida, a vítima é diablerizada (veja abaixo). Se a ação for bloqueada, o vampiro agente e o servo bloqueador entram em combate normalmente. Esta ação tem por padrão +1 de furtividade se o vampiro agente e o vampiro em torpor tiverem o mesmo controlador; caso contrário será somente uma ação direcionada. Aliados não podem fazer esta ação.

6.5.5 Diablerie

Diablerie é o ato de mandar outro vampiro para a Morte Final bebendo seu sangue. Apenas vampiros prontos podem cometer diablerie. Vampiros marcados com **Blood Cursed** (maldição de sangue) não podem cometer diablerie. O vampiro que comete diablerie é chamado diablerista. A diablerie é resolvida da seguinte forma:

1. Todo o sangue da vítima é movido para o diablerista. Sangue além de sua capacidade é removido, como usual;
2. O diablerista pode tomar posse de quaisquer equipamentos da vítima;
3. A vítima é queimada (enviada para a pilha de cinzas de seu dono). Quaisquer cartas ou contadores nela são queimados também;
4. Se a vítima for mais velha (tiver capacidade mais alta) que o diablerista, então o diablerista pode ganhar uma disciplina. Seu controlador pode procurar em sua biblioteca, pilha de cinzas ou mão e pegar uma carta mestre de Disciplina (Master: Discipline) para colocar no diablerista e depois reembalar ou repor sua mão conforme necessário. Isto incrementa a capacidade do diablerista em 1, mas não dá ao diablerista automaticamente o sangue para preencher a nova capacidade;

5. Se a vítima for **Red List** (da Lista Vermelha), o diablerista pode ganhar troféus (vide Termos Especiais, seq. 11).

Os passos da diablerie são considerados como um processo único. Nenhum efeito pode ser utilizado para interromper a diablerie; efeitos podem ser jogados antes ou depois, como apropriado. Após a diablerie, uma caçada de sangue pode ser chamada no diablerista.

6.5.6 A Caçada de Sangue

Conforme mencionado, a sociedade vampírica condena o ato de diablerie. A penalidade por cometer este ato é a morte, e o método de justiça é a caçada de sangue (chamada de "caçada selvagem" por alguns grupos de vampiros; os termos são intercambiáveis), no qual o diablerista é caçado e destruído por outros de sua espécie. Na prática, entretanto, este tipo de justiça não é sempre distribuído de forma igualitária, dependendo das conexões que o diablerista tenha.

Quando um vampiro comete diablerie, um referendun é automaticamente conduzido para determinar se uma caçada de sangue deve ser chamada no diablerista. Se o referendun passar, a caçada de sangue é chamada e o diablerista é queimado. Este referendun não é uma ação, então não pode ser bloqueado, e modificadores de ação e cartas de reação não podem ser jogadas. Para todos os outros efeitos, é um referendun como outro qualquer.

7. Fase de Influência (*Influence Phase*)

Matusaléns se esforçam veementemente para dominar a sociedade vampírica, mas muitos vampiros mais jovens são relutantes em seguir os desejos dos anciões. Os Matusaléns precisam aplicar seus recursos com habilidade para seduzir seus irmãos mais jovens a fazer suas vontades (muitas vezes os vampiros mais jovens nem sequer percebem que estão sendo manipulados).

Sua fase de influência permite a você dedicar algo de sua influência (medida pela sua reserva) ao controle dos vampiros que estão em sua região incontrolada. Esta fase também pode ser usada para mover novos vampiros de sua cripta para sua região incontrolada. As atividades conduzidas nesta fase são administradas através de um tipo de "ação de fase de influência" chamada transferência. Transferências, como ações de fase mestre, não são representadas por contadores e não podem ser guardadas para uso posterior.

Cada Matusalém normalmente recebe quatro transferências no começo de sua fase de influência. Para balancear a vantagem de jogar primeiro, entretanto, os Matusaléns não recebem o pacote completo de transferências nos três primeiros turnos. Ao invés disso, o Matusalém que joga o primeiro turno da partida recebe apenas uma transferência durante sua fase de influência. O Matusalém que joga o segundo turno recebe duas, e o Matusalém que joga o terceiro recebe três transferências. A partir daí, todos os Matusaléns receberão as quatro transferências padrão durante suas fases de influência.

Durante sua fase de influência você pode gastar suas transferências como abaixo:

- Gastar uma transferência para mover 1 marcador de sangue da sua reserva para um vampiro na sua região incontrolada;
- Gastar duas transferências para mover 1 marcador de sangue de um vampiro na sua região incontrolada para sua reserva;
- Gastar quatro transferências e queimar um ponto de reserva para mover um vampiro de sua cripta para sua região incontrolada (comprando do topo da cripta, como usual).

No final de sua fase de influência, quaisquer vampiros em sua região incontrolada com um número de contadores igual (ou superior) à sua capacidade se torna controlado. O vampiro é virado com a face para cima e movido para a região ativa, desvirado. Os contadores são

mantidos no vampiro para representar seu sangue (contadores em excesso são retirados imediatamente, como usual).

Nora chega em sua fase de influência. Ela tem quatro transferências para gastar, mas apenas dois pontos de reserva. Ela vê que já colocou 8 contadores de sangue num vampiro com a capacidade de 10, e acha que pode ganhar o jogo se trouxer este vampiro ao jogo. Entretanto, ela não pode usar seus dois contadores de reserva para colocá-lo em jogo pois isto faria com que ela saísse do jogo. Ela investiu alguns contadores de sangue em um vampiro com capacidade de 7 num turno anterior, então ela decide gastar duas de suas quatro transferências para pegar de volta 1 desses contadores e colocar de volta em sua reserva. Agora ela tem 3 pontos de reserva e duas transferências para gastar. Ela gasta as duas transferências para mover 2 de seus 3 contadores de sangue da sua reserva para o vampiro com capacidade 10 e move este vampiro para a sua região ativa.

Exemplo 10: Usando as transferências

8. Fase de Descarte (*Discard Phase*)

Na sua fase de descarte você recebe, por padrão, uma ação de fase de descarte. Você pode usar sua ação de fase de descarte para colocar uma carta de evento em jogo, ou para descartar uma carta de sua mão (e comprar uma carta da biblioteca para repor a sua mão, como usual). Alguns efeitos podem alterar o número de ações de fase de descarte que você recebe ou podem dar formas alternativas de usar suas ações de fase de descarte. Ações de fase de descarte não usadas desta forma são perdidas; elas não podem ser guardadas para uso posterior.

9. Finalizando o Jogo

9.1. Pontos de Vitória

Quando um Matusalém fica sem contadores de reserva, ele é removido do jogo. Se você for removido, todas as cartas que você controla são queimadas. Todas as cartas de seus oponentes que você controla são colocadas nas pilhas de cinzas de seus respectivos donos (vide Termos Importantes do Jogo, seq. 1.1). Todas as suas cartas que estiverem sendo controladas por outros Matusaléns permanecem em jogo normalmente (vide A Regra de Ouro da Propriedade das Cartas, seq. 1.3). O jogo continua até que sobre somente um Matusalém. Você ganha um ponto de vitória sempre que o Matusalém que for sua presa for removido do jogo (não importando como ou por quem sua presa foi removida). Você recebe um ponto de vitória adicional se for o último jogador a sobrar. No final da partida, o ganhador será aquele que tiver mais pontos de vitória, mesmo se este já tiver saído. Juntamente com o ponto de vitória, você ganha seis pontos de reserva do banco de sangue quando sua presa for removida.

EXCEÇÃO: Se um jogador for removido ao mesmo tempo que sua presa, este jogador ganha o ponto de vitória mas não os seis pontos de reserva.

Quando sua presa for removida, o próximo Matusalém à sua esquerda (a presa do Matusalém que foi removido) se torna sua nova presa.

Fabio, Renato, Sergio, e Daniel estão sentados nesta ordem em sentido horário em volta de uma mesa. Renato é reduzido a 0 de reserva primeiro. Renato é a presa de Fabio, então Fabio ganha 6 pontos de reserva e um ponto de vitória. Sergio é removido logo em seguida por Fabio. Uma vez que Sergio é agora presa de Fabio, Fabio ganha mais 6 de reserva e outro ponto de vitória. Agora, Fabio e Daniel são os únicos que sobraram, então um é a presa do outro. Toda a reserva que Fabio ganhou não o salva da queda e Daniel ganha 6 de reserva e um ponto de vitória. Como Daniel não foi removido do jogo, ele ganha mais um ponto de vitória. O resultado final é um empate entre Daniel e Fabio, com dois pontos de vitória cada.

Exemplo 11: Contando Pontos de Vitória

9.2. Retirando-se da Partida (*Withdrawal*)

Se sua biblioteca acabou e você começar seu turno com menos que sua mão cheia, você terá a oportunidade de retirar-se da partida. Para exercitar esta opção, você deve anunciar sua intenção de remover-se da partida durante sua fase de desvirar. Para retirar-se com sucesso, você deve satisfazer as seguintes condições:

- Nenhum de seus servos pode entrar em combate até sua próxima fase de desvirar;
- Nenhum de seus servos pode perder (ou gastar) sangue até sua próxima fase de desvirar;
- Você não pode perder (ou gastar) reserva até sua próxima fase de desvirar.

Se na sua próxima fase de desvirar você tiver satisfeito estas condições, então você consegue retirar-se da partida com sucesso. A retirada falha se você perder ou gastar um único ponto de sangue ou reserva, mesmo se você ganhar o suficiente para repor a perda.

Se você se retirar com sucesso, você soma um ponto de vitória aos que já tenha porventura recebido. Seu predador não ganha um ponto de vitória nem reserva pela sua retirada.

10. Seitas Vampíricas

Alguns dos vários clãs de vampiros se agruparam em seitas. Cada seita representa clãs com filosofias e objetivos similares. Cada seita tem seu próprio código de conduta e suas próprias estruturas políticas e títulos.

Não importa a seita, um vampiro não pode ter mais de um título. Se um vampiro titulado ganhar outro título, ele perde o primeiro, mesmo se o novo título for um rebaixamento. Se um vampiro com um título contestado (vide *Contestando Títulos*, seq. 4.2) ganhar um título, ele imediatamente desiste do que estiver sendo contestado.

Se o vampiro mudar de clã (através da carta *Clan Impersonation*, por exemplo) para um clã que pertença a outra seita (veja a lista nas seções seguintes), ele muda de seita também.

Um vampiro precisa pertencer à seita apropriada para receber um título. Se um vampiro com um título muda de clã ou seita para um clã ou seita inapropriada para seu título, ele perde os benefícios do título até que seu clã ou seita mude apropriadamente. Se ele receber um novo título, ou se seu título for contestado (vide *Contestando Títulos*, seq. 4.2), ele imediatamente desiste do antigo.

10.1. Camarilla

Uma das maiores seitas é a Camarilla, que é composta de seis clãs: Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue, assim como os Caitiff, que tecnicamente não têm clã. Estes vampiros têm o texto "Camarilla" em suas cartas. Alguns vampiros de expansões antigas não têm designação de seita - estes são todos vampiros da Camarilla.

Apenas vampiros da Camarilla podem ser primogênitos (*primogen*), príncipes (*Princes*), justicares (*Justicars*) ou Membros do Círculo Interno (*Inner Circle Members*). Adicionalmente, o título de justicar de um determinado clã só pode ser possuído por um vampiro do clã apropriado. Se outro vampiro vier a jogo com o mesmo título de justicar, os títulos serão contestados (vide *Contestando Títulos*, seq. 4.2). O título de príncipe está sempre associado a uma cidade em particular e pode ser contestado por outro vampiro que reclame o título de príncipe ou arcebispo da mesma cidade. Os títulos de primogênito e Membro do Círculo Interno não são únicos e não podem ser contestados.

10.2. Sabbat

A segunda maior seita é o Sabbat, que é composto de 15 clãs: Lasombra, Tzimisce, Pander; os sete clãs *antitribu* (versões corrompidas dos clãs da Camarilla) e mais 5 clãs de **Bloodlines**: Ahrimanes, Blood Brothers, Harbingers of Skulls, Kiasyd e Salubri *antitribu*. Estes vampiros estão identificados com o termo "Sabbat" em seus textos.

Apenas vampiros do Sabbat podem ser bispos (*bishops*), arcebispos (*archbishops*), prisci ou cardeais (*cardinals*). Como os príncipes da Camarilla, o título de arcebispo é sempre associado a uma cidade em particular e pode ser contestado com outro vampiro que reclame o título de príncipe ou arcebispo da mesma cidade. Os outros títulos do Sabbat não são únicos e não podem ser contestados.

Os clãs *antitribu* são distintos de suas contrapartes não-*antitribu*. Um vampiro de um clã *antitribu* não satisfaz o requerimento para jogar uma carta de sua contraparte e vice-versa. Da mesma forma, se um vampiro muda de seita, seu clã não muda automaticamente. Por exemplo, um Brujah *antitribu* que se torna um vampiro da Camarilla através de um *Writ of Acceptance* ainda é um Brujah *antitribu*, não um Brujah.

10.3. Laibon

A terceira maior seita é a Laibon, que é composta de apenas 4 clãs: Akunanse, Guruhi, Ishtarri e Osebo.

Apenas vampiros Laibon podem ter os títulos de Magaji e Kholo. O título de Magaji não é único e não contesta. Os títulos de Kholo dos clãs só podem ser possuídos por vampiros do clã apropriado e são únicos por clã (vide *Contestando Títulos*, seq. 4.2).

10.4. Independentes (*Independents*)

Outros clãs não são alinhados com nenhuma seita; estes são chamados Independentes. Qualquer clã que não esteja listado acima como pertencente à Camarilla ou ao Sabbat é Independente. Estes vampiros são identificados simplesmente como "Independente" ("*Independent*") no texto da carta. Alguns vampiros de expansões antigas são identificados como "Não-Camarilla" ("*Non-Camarilla*") no texto - estes vampiros são todos Independentes. Vampiros Independentes são tanto "Não-Camarilla" quanto "Não-Sabbat".

Alguns vampiros Independentes podem começar o jogo com votos, conforme o texto da carta. Trate estes vampiros como se eles tivessem seus próprios títulos.

10.5. Anarquistas (*Anarchs*)

Um vampiro não-titulado e não-anarquista pode se tornar um anarquista com uma ação a +1 de furtividade que custa 2 pontos de sangue (ou 1 ponto se seu controlador controlar pelo menos 1 outro anarquista ativo). Um vampiro pode também se tornar anarquista através dos efeitos de outras cartas. Todos os anarquistas são Independentes; se tornar anarquista muda a seita do vampiro para Independente se ele ainda não for Independente. O anarquista deixa de ser anarquista se mudar de seita. Ser anarquista não tem qualquer

outro efeito em jogo além do definido nas cartas e efeitos em jogo. Algumas cartas só podem ser jogadas por vampiros anarquistas, por exemplo.

Barão (*Baron*) é um título que só pode ser possuído por um anarquista. Um barão ativo tem 2 votos. O título de barão está sempre associado a uma cidade em particular e pode ser contestado com outros vampiros que reclamem o título de príncipe, arcebispo ou barão da mesma cidade. Se o título for contestado com um príncipe ou arcebispo, então o custo de contestação para o anarquista é aumentado em 1 ponto de sangue. Se o barão perder seu status de anarquista, ele perde o benefício do seu título até que se torne anarquista novamente, como usual para títulos.

11. Termos Especiais

Escasso (*Scarce*): Quando um Matusalém move um vampiro escasso de sua região incontrolada para sua região ativa durante sua fase de influência, ele deve queimar 3 pontos de reserva para cada outro vampiro do mesmo clã que já esteja em jogo.

Escravo (*Slave*): Alguns servos são identificados como escravos de um clã específico. Um escravo não pode tomar ações diretas se seu controlador não controlar um vampiro ativo do clã especificado. Além disto, se um membro do clã especificado controlado pelo mesmo Matusalém for bloqueado, seu controlador pode virar o escravo para cancelar o combate, desvirar o vampiro agente e fazer com que o escravo entre em combate com o servo bloqueador ao invés do vampiro agente.

Estéril (*Sterile*): Vampiros estéreis não podem fazer ações para colocar outros vampiros em jogo.

Infernal: Um servo infernal não desvira normalmente na fase de desvirar. Durante a fase de desvirar do seu controlador, ele pode pagar um ponto de reserva para desvirá-lo.

Lista Vermelha (*Red List*): Qualquer Matusalém pode usar uma ação de fase mestre para marcar um vampiro da Lista Vermelha para o turno atual. Qualquer vampiro ativo que ele controle pode entrar em combate com um servo da Lista Vermelha marcado com uma ação a +1 de furtividade que custa 1 sangue. Cada vampiro só pode tomar esta ação uma vez por turno. Se um vampiro queimar um vampiro da Lista Vermelha em combate ou através de uma ação (D) (incluindo diablerie), seu controlador pode vasculhar sua biblioteca, pilha de cinzas ou mão e pegar uma carta mestre troféu para colocar no vampiro e depois reembalar sua biblioteca ou recomprar para repor a mão conforme necessário. Outros troféus podem ser movidos para este vampiro também (vide seq. 1.6.2). Isto é feito antes que o referendun da caçada de sangue seja chamado, se for o caso.

Maldição de Sangue (*Blood Cursed*): Um vampiro com a Maldição de Sangue não pode cometer diablerie.

Título (*Title*): Uma carta de título é um marcador de título. Se se desistir do título ou este for perdido, queima-se a carta. Se o título for único, contestações devem ser pagas com o sangue do vampiro, como usual para títulos.

Único (*Unique*): Apenas uma cópia de uma carta única pode estar em jogo por vez. Se outro Matusalém colocar uma cópia da carta em jogo, as cópias serão contestadas (e fora de jogo) até que se desista de todas à exceção de uma (vide Cartas Contestadas, seq. 4.1).

Vulnerabilidade (*Vulnerability*): Alguns vampiros têm vulnerabilidades a determinadas características. Dano que vampiros recebem de armas com estas características é agravado.

Glossário de Regras

Ação de Fase Mestre (*Master Phase Action*): Atividade pessoal do Matusalém por aquele turno.

Ação Direta (*Directed Action*): Ação de um servo de um Matusalém que afeta diretamente um outro Matusalém, seus servos ou cartas que controla.

Ação Não Direcionada (*Undirected Action*): Ação que não é direcionada.

Aliado (*Ally*): Um servo não-vampiro. É trazido ao jogo pela ação "recrutar aliado" e age independentemente do servo que o recrutou.

Banco de Sangue (*Blood Bank*): Repositório de contadores de sangue que não estão sendo usados.

Biblioteca (*Library*): Baralho contendo as cartas servo e mestre de um jogador, de onde ele compra sua mão.

Bloqueio (*Block*): Tentativa com sucesso de um servo evitar a ação de outro servo. Tipicamente concluída por um combate.

Caçada (*Hunt*): Ação que o vampiro toma para recuperar sangue.

Capacidade (*Capacity*): Número máximo de contadores de sangue que o vampiro pode ter. É também uma medida relativa da idade do vampiro.

Carta de Ação (*Action Card*): Carta que permite ao servo tomar uma ação especial. Inclui equipamentos, laçaios, aliados e ações políticas.

Carta de Combate (*Combat Card*): Carta que os servos podem jogar em combate.

Carta de Reação (*Reaction Card*): Carta jogada por servo ativo e desvirado de um Matusalém, em resposta a uma ação tomada por um servo controlado por outro Matusalém.

Carta Mestre (*Master Card*): Carta de biblioteca que pode ser usada como ação de fase mestre.

Carta Mestre Fora-de-Turno (*Out-of-Turn Master Card*): Tipo de carta mestre que só pode ser jogada durante o turno de outro jogador, usando a próxima ação de fase mestre do jogador que a joga.

Carta Servo (*Minion Card*): Qualquer carta de biblioteca que não seja uma carta mestre - carta que um servo pode jogar.

Círculo (*Circle*): Todo *Blood Brother* é identificado como pertencente a um círculo particular. Vampiros sem designação de círculo são membros de seu próprio círculo.[†]

Contestação (*Contest*): Batalha pelo controle de uma carta única ou título.

Cripta (*Crypt*): Baralho de cartas contendo os vampiros de um jogador.

Dano Agravado (*Aggravated Damage*): Tipo de dano que os vampiros não podem curar. Pode até queimar um vampiro ferido.

Desvirar (*Untap*): Restaurar uma carta à sua posição normal, na vertical. Vide Virar.

Diablerie: Ato de queimar um vampiro em torpor. Pode ser usado para ganhar uma Disciplina.

Diablerista (*Diablerist*): Vampiro que comete diablerie. Uma caçada de sangue pode ser chamada para queimar o diablerista.

Equipamento (*Equipment*): Objetos que servos utilizam para ganhar bônus ou habilidades especiais.

Esquiva (*Dodge*): Golpe que protege o servo e as cartas que estiverem nele do golpe do servo oponente. Laçaios não são protegidos por esquivas.

Estéril (*Sterile*): Vampiro que não pode tomar ações que criem outro vampiro.

Fase de Influência (*Influence Phase*): Fase em que o Matusalém pode fazer transferências para seus vampiros incontrolados e na qual vampiros são movidos da região incontrolada para a região ativa.

Ferido (*Wounded*): Vampiro que recebeu dano que não pode curar, vampiro em torpor ou saindo de torpor.

Fim-de-Combate (*Combat Ends*): Golpe que encerra o combate antes que qualquer outro dano seja aplicado ou efeito de golpe aconteça.

Força (*Strength*): Montante de dano que um servo inflige com um golpe de mão normal.

[†] **Nota do tradutor:** O círculo de um vampiro sem círculo é ele próprio. Um círculo de um vampiro só, portanto.

Furtividade (*Stealth*): Medida de quão bem um servo consegue evadir as tentativas de outros servos de bloquear suas ações. Se ele exceder a interceptação do servo bloqueador, o bloqueio falha.

Golpe (*Strike*): Tentativa de um servo em combate de machucar ou evitar ser machucado pelo seu oponente.

Golpe Adicional (*Additional Strike*): Permite ao servo golpear mais uma vez durante o mesmo assalto de combate (na mesma distância que o golpe inicial).

Iniciativa (*First Strike*): Golpe ofensivo mais rápido que o normal, de forma que se resolve antes de um golpe ofensivo normal.

Interceptação (*Intercept*): Medida de quão bem o servo pode bloquear outro servo. Se ela igualar ou exceder a furtividade do servo agente, então o bloqueio acontece.

Lacaio (*Retainer*): Criatura mortal ou entidade que serve a um servo. Trazido ao jogo por uma ação de empregar lacaios, ele permanece com o servo que o empregou e não pode agir de forma independente.

Manobra (*Maneuver*): Atitudes de um servo em combate para mover-se para perto ou para longe do servo oponente.

Modificador de Ação (*Action Modifier*): Carta que permite ao servo modificar a ação que está tomando.

Pilha de Cinzas (*Ash Heap*): A pilha de descarte. Cartas que são queimadas são colocadas na pilha de cinzas de seu proprietário.

Ponto de Vitória (*Victory Point*): Medida da classificação de um jogador. Jogadores recebem pontos de vitória quando suas presas são removidas e quando se tornam o último jogador no jogo. O jogador com mais pontos de vitória no final do jogo ganha a partida.

Predador (*Predator*): O jogador à direita do Matusalém.

Pressão (*Press*): Atitudes de um servo em combate para escapar ou perseguir o servo opositor.

Queimar (*Burn*): Descartar. Cartas queimadas vão para a pilha de cinzas de seu proprietário. Contadores ou marcadores queimados voltam para o banco de sangue.

Referendum: Parte de uma ação política (ou de um referendun de uma caçada de sangue) durante a qual os termos são declarados, os votos são anunciados e os efeitos são aplicados (caso ele passe).

Região Ativa (*Ready Region*): Área que contém os servos que não estiverem em torpor de um Matusalém.

Região Controlada (*Controlled Region*): Área que contém as cartas controladas de um Matusalém.

Região de Torpor (*Torpor Region*): Área onde vampiros são colocados quando não podem curar dano feito a eles. Vampiros em torpor são vulneráveis a tentativas de diablerie. Vampiros em torpor são considerados controlados, mas não ativos.

Região Incontrolada (*Uncontrolled Region*): Área que contém os vampiros não controlados. Aliados também são colocados aqui quando são recrutados para indicar que não podem agir, embora estejam controlados.

Reserva (*Pool*): Símbolo que representa o status do Matusalém. Ao mesmo tempo, um conjunto de tais símbolos. Um Matusalém é removido do jogo se perder toda sua reserva.

Retirar-se (*Withdraw*): Tentativa de deixar o jogo por um jogador que ficou sem cartas na sua biblioteca.

Sangrar (*Bleed*): Ação que tenta queimar reserva de outro jogador. Por padrão, um jogador só pode tentá-la contra sua presa.

Sangue, ou Contador de Sangue (*Blood, Blood Counter*): Um marcador que representa a capacidade do vampiro de curar a si próprio ou realizar certos feitos.

Servo (*Minion*): Vampiro ou aliado.

Servo Agente (*Acting Minion*): O servo que está fazendo a ação.

Servo Bloqueador (*Blocking Minion*): Servo que está tentando bloquear a ação ou o servo que conseguiu bloquear a ação.

Transferência (*Transfer*): Ação de fase de influência usada para mover reserva de ou para um vampiro incontrolado ou para mover uma carta da cripta para a região incontrolada.

Vantagem (*Edge*): Marcador que simboliza quem tem superioridade no momento.

Vida, ou Contador de Vida (*Life, Life Counter*): Marcador que representa a vitalidade do aliado ou laçao.

Virar (*Tap*): Girar (uma carta) de lado. Tipicamente feito para indicar que aquela carta foi ativada por algum propósito.

Votação (*Polling*): Passo do referendun, durante o qual os votos são anunciados.

Glossário do Mundo das Trevas

O glossário a seguir contém alguns termos relevantes de Vampire: A Máscara.

Abraço (*Embrace*): Ato de transformar um mortal num vampiro.

Amaranth: Ato de assassinar um vampiro bebendo todo seu sangue. Comumente conhecido como diablerie.

Anarquista (*Anarch*): Kindred rebelde que se opõe ao jugo dos anciões.

Antediluviano (*Antediluvian*): Vampiro ancião, neto de Caim. A maior parte dos clãs da Camarilla foi criada por Antediluvianos.

Arcebispo (*Archbishop*): Vampiro que serve como líder em cidades sob a influência do Sabbat.

Arconte (*Archon*): Vampiro poderoso que viaja de cidade em cidade, usualmente a serviço de um justicar.

Barão (*Baron*): "Príncipe" anarquista.

Besta, A (*Beast, The*): Os impulsos e desejos que afastam os Kindred de sua humanidade e os transformam em monstros.

Bispo (*Bishop*): Vampiro que serve ou aconselha um arcebispo.

Caçada de Sangue (*Blood Hunt*): Sistema de punição para vampiros que não obedecem às leis da Máscara. O vampiro caçado é destruído por aqueles que atenderam ao chamado.

Caim (*Caine*): O primeiro vampiro, do qual se alega que todos os outros descendam.

Camarilla (*Camarilla, The*): Seita composta de seis clãs (mais os Caitiff) que se uniram e são governados pelas Tradições.

Caminho (*Path*): Sistema de crenças seguido por membros mais alienados do Sabbat e alguns Independentes ao invés da Humanidade.

Canaille: Mortais, referindo-se especificamente aos elementos mais desagradáveis da sociedade mortal.

Cardeal (*Cardinal*): Vampiro do Sabbat que supervisiona os assuntos de influência de um grande território.

Carniçal (*Ghoul*): Mortal que bebeu sangue de vampiro, mas não teve seu sangue drenado anteriormente.

Círculo Interno (*Inner Circle*): Grupo de vampiros que compreende o corpo legislativo da Camarilla.

Clã (*Clan*): Grupo de vampiros que compartilham certas características físicas e místicas.

Consangüíneo (*Consanguineous*): Pertencente ao mesmo clã (usualmente usado para se referir a membros mais novos).

Domínio (*Domain*): Feudo (usualmente uma cidade) reclamado por um vampiro, na maioria das vezes um príncipe.

Elysium: Nome dado a um lugar onde os anciões se encontram. Não é tolerada violência em tais lugares.

Gehenna: O iminente armagedon no qual os Antediluvianos vão se levantar e devorar todos os Kindred.

Justicar: Vampiro que serve como juiz, júri e executor dos vampiros da Camarilla que quebram as tradições.

Jyhad: Guerra secreta travada entre os poucos Matusaléns remanescentes usando vampiros mais novos como peões.

Kindred: Termo que vampiros usam para referir-se coletivamente à sua espécie. Os vampiros do Sabbat desdenham deste termo.

Kine: Termo para mortais, bastante depreciativo.

Laçao (*Retainer*): Mortal ou criatura que serve a um mestre vampírico.

Livro de Nod, O (*Book of Nod, The*): Livro sagrado dos Kindred, que se alega traçar as suas origens e história. A sua maior parte se perdeu no tempo.

Máscara, A (*Masquerade, The*): Tradição de manter os mortais ignorantes à existência de vampiros, essencial à sobrevivência.

Matusalém (*Methuselah*): Vampiro poderoso, com milhares de anos de idade (mas algumas gerações mais novo que os Antediluvianos), envolvidos nas lutas da Jyhad à distância, ou em completo anonimato.

Praxis: O direito de um príncipe de reger um domínio.

Primogênito (*Primogen*): Conselho de vampiros de uma cidade que apóia o príncipe.

Príncipe (*Prince*): Vampiro da Camarilla que comanda uma cidade e faz cumprir as tradições à população vampírica da cidade.

Priscus: Vampiro da Sabbat que aconselha o regente e os cardeais.

Refúgio (*Haven*): "Lar" de um vampiro; onde ele se protege do sol.

Regente (*Regent*): O "líder" do Sabbat, tanto quanto a seita admite um.

Sabbat: Seita violenta de vampiros, decidida a destruir a Camarilla.

Seita (*Sect*): Grupo de Kindred provavelmente unidos sob uma filosofia comum.

Tradições (*Traditions, The*): As seis leis da Camarilla, que protegem os vampiros dos mortais e uns dos outros.

Vínculo de Sangue (*Blood Bond*): Elo misterioso que se forma entre Kindreds que tomam sangue de outro. O vínculo de sangue pode dar ao doador o controle do recebedor.

Vitae: Sangue.

Mais Informações

Para maiores informações sobre *Vampire: the Eternal Struggle*, incluindo regras de torneio e suporte, errata e informações de jogadores, visite o site da White-Wolf na internet no endereço: <http://www.white-wolf.com/vtes/>.

Para questões referentes às regras, veja a página da internet indicada acima ou mande um e-mail para vtesrep@white-wolf.com (VTES NetRep).

Para informações sobre o V:tES no Brasil ou sobre os jogadores e eventos brasileiros, consulte o site nacional de V:tES, no endereço <http://paginas.terra.com.br/lazer/vtesbrasil/>, e as listas de mensagens do Yahoo: Vtesbrasil (permite trocas) ou Vtesnacional (não permite trocas).

Para comentários sobre esta tradução, incluindo eventuais incorreções no texto, fique à vontade para escrever para marlotacla@gmail.com.

Agradecimentos e Créditos

Tradução: Principado de São Paulo

Revisão: Bárbara Moraes, Daniel "Dragos" Martinez, Eduardo Kazan, Fábio "Sooner" Macedo e Alberto "Tio Cappa" Lazzari.


Agradecimentos: À White-Wolf, por manter vivo este jogo e por todo o suporte que tem dado ao longo dos anos. À Devir, também pelo suporte dado ao jogo, mesmo na época em que estava praticamente morto. Aos amigos Fábio "Sooner" Macedo, Daniel "Dragos" Martinez (que inclusive compôs o resumo da seqüência de combate), Eduardo Kazan, Bárbara Moraes (que ainda nem joga V:tES, embora isso vá mudar em breve) e Alberto "Tio Cappa" Lazzari, pelo trabalho chatíssimo de revisão. Ao imprescindível Gilmar "Ferox" Lago, pela parceria em todos estes anos e por me dar força quando quase desisti. À minha esposa, Dree, por ter tanta paciência e compreensão. A todos os jogadores de São Paulo e do Brasil, cujo entusiasmo e dedicação me estimularam a fazer este trabalho. Mesmo.

E também ao Robson e ao Serjão. Por que não?

Anexo I - Alterações para Legacies of Blood

As alterações abaixo foram introduzidas nas regras no lançamento da Expansão Legacies of Blood, em novembro de 2005. Estão inseridas no texto do livro de regras, mas foram destacadas aqui para facilitar o seu acesso direto.

Novidades e atualizações das regras:

- **Laibon:** Laibon é uma seita nova composta de somente quatro clãs: Akunanse, Guruhi, Ishtarri e Osebo. Vampiros Laibon são considerados não-Camarilla, não-Sabbat e não-Independentes.
- **Magaji:** Magaji é um título que vale 2 votos. Apenas vampiros Laibon podem ser Magaji. O título não é único.
- **Reflexão:** Servos podem jogar cartas de reflexão para cancelar um tipo específico de carta jogado contra ele no momento em que ela for jogada. O servo não precisa estar desvirado nem sequer ativo para jogar a carta de reflexão. O custo da carta cancelada, se houver, deve ser pago normalmente, mesmo tendo sido usada uma carta de reflexão. 
- **Título:** Uma carta de título é um marcador de título. Se se desistir do título ou este for perdido, queima-se a carta. Se o título for único, contestações devem ser pagas com o sangue do vampiro, como usual para títulos.
- **Cartas removidas de jogo:** Se você for removido do jogo, todas as cartas que você controla serão removidas do jogo também (não são queimadas, apenas removidas do jogo).
- Foi adicionada a Carta Política nos tipos de cartas de biblioteca, que estava faltando.

Mudanças em textos de cartas:

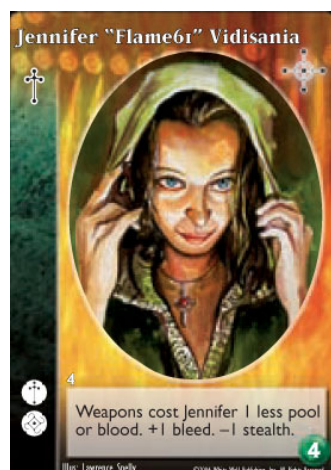
- **Blissful Agony:** Apenas uma pode ser usada no efeito de Valeren básico por combate.
- **Echo of Harmonies:** A ação política é jogada como se fosse jogada da mão (provendo um voto no referendo, podendo ser cancelada no momento em que for jogada, etc).

Anexo II - Regras para Imbuídos (*Imbued*)

As regras abaixo foram incluídas na expansão Nights of Reckoning, especialmente para lidar com o novo tipo de carta de cripta, os Imbuídos. No momento da composição desta tradução do livro de regras, uma nova expansão está sendo produzida onde provavelmente o listado abaixo será integrado ao livro. Quando isto ocorrer, esta tradução refletirá a mudança.

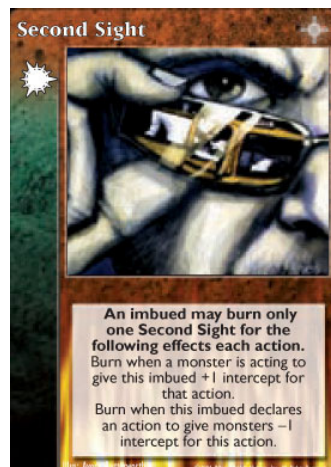
II.1. Regras

As novas regras para esta expansão são dadas em cinco cartas-regra (incluídas randomicamente nos *boosters*). As regras estão abaixo, com uma extensão à #5 em *itálico*. Ao lado de cada regra aparece um exemplo de carta respectivo.



1. Imbuídos:

Imbuídos são um novo tipo de carta de cripta. Um imbuído é considerado um aliado mortal e não um vampiro. Imbuídos tem força 1 e 1 de sangria, por padrão. Seu custo também é sua vida inicial e está especificado em cada carta individualmente (similar à capacidade dos vampiros). Eles têm credos (similar aos clãs). Eles têm virtudes (como Disciplinas, mas com apenas um nível). Quando eles chegam a zero de vida, ficam incapacitados (como torpor) ao invés de serem queimados (vide o item 5 abaixo). Mesmo assim, qualquer efeito que queime um aliado queimará também um Imbuído.



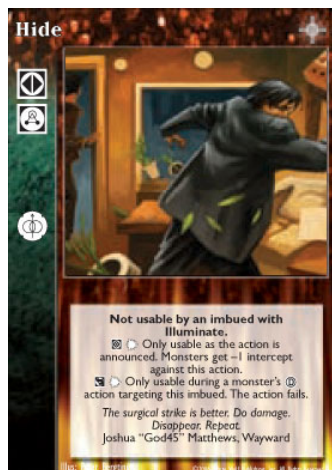
2. Convicção (*Conviction*):

Convicção é um novo tipo decarta. Ela deve ser jogada na fase de desvirar, então é uma carta de fase de desvirar, não uma carta mestre, servo ou de fase de descarte (evento). Durante sua fase de desvirar, você pode jogar uma carta de convicção em cada um de seus imbuídos. Você pode jogar estas cartas de convicção de sua mão ou de sua pilha de cinzas. Quando um imbuído entra em jogo sem nenhuma carta de convicção, ele ganha uma convicção de sua biblioteca, mão ou pilha de cinzas. Além de ter seus próprios efeitos, cartas de convicção podem ser gastas (queimadas) para pagar os custos em convicção que algumas cartas exigem. Cada imbuído pode ter no máximo 5 convicções. Quaisquer convicções ganhas além de 5 são queimadas.



3. Poder (*Power*):

Poder é um novo tipo de carta servo, jogável apenas por imbuídos. Um imbuído pode pegar um poder como uma ação a +1 de furtividade, como é feito para equipamentos ou laçaios. O imbuído desvira se a ação tem sucesso. Imbuídos não podem ter duas cópias do mesmo poder. Alguns efeitos estão "sempre ativos", outros têm um ícone de tipo de carta (ação, combate, etc.) para indicar quando e como o efeito pode ser usado. Para usar um destes efeitos, você deve virar a carta de poder (e pagar o custo indicado, se houver). As regras normais para usar estes efeitos se aplicam (por exemplo, para reagir um servo precisa estar ativo e desvirado). Poderes "sempre ativos" continuam ativos mesmo se a carta de poder estiver virada.



4. Termos e Ícones:

Imbuído: um novo tipo de servo que conta como um aliado mortal.

Monstro: qualquer vampiro ou aliado ou retainer que não seja mortal nem animal.



Convicção: novo tipo de carta

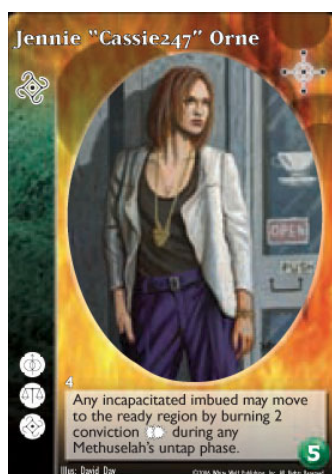


Poder: novo tipo de ação

Abaixo há uma tabela com os credos e virtudes.

Tabela 1: Credos e Virtudes dos Imbuídos

Credos	Virtudes
Avenger	Vengeance
Defender	Defense
Innocent	Innocence
Judge	Judgement
Martyr	Martyrdom
Redeemer	Redemption
Visionary	Vision



5. Incapacitado (*Incapacitado*):

Quando um imbuído não tem mais contadores de vida, ele deve ser colocado na região incapacitada (controlado mas não ativo). Efeitos que não são usáveis por aliados sendo queimados também não são usáveis por imbuídos sendo incapacitados. Qualquer servo pode destruir um imbuído incapacitado e tomar seu equipamento como uma ação direcionada. Se a ação tiver sucesso, cada imbuído ativo pode queimar uma convicção para infligir 1 ponto de dano imprevenível no servo agente. Um imbuído pode deixar a região incapacitada e ganhar um ponto de vida (que não exceda sua vida inicial) queimando 3 convicções durante a fase de desvirar. *Repare que imbuídos ganham uma vida (que não exceda sua vida inicial) se deixarem a região incapacitada por qualquer outro meio também.*

II.2. Resoluções para Cartas

Em expansões anteriores, cartas que lidavam com cartas de cripta geralmente assumiam que as cartas de cripta eram todas vampiros. Agora que isto não é mais verdade, algumas questões surgiram.

Em geral, se você (o Matusalém que está jogando a carta ou ativando o efeito) pode olhar a carta de cripta (por exemplo, porque está na sua região incontrolada ou em qualquer pilha de cinzas ou em jogo, ou se você está "procurando por algo" em sua cripta), então a carta de cripta alvo precisa atender os parâmetros dados pelo efeito. Isto geralmente significa que o imbuído não pode ser alvo destes efeitos.

Se o alvo da ação é desconhecido (tanto uma carta ainda não vista da cripta quanto uma carta ainda não vista em alguma região incontrolada de outro Matusalém), então o efeito funciona com o que quer que você encontre. Se o efeito apenas compara/verifica a "capacidade", então trate o custo do imbuído (sua vida inicial) como sua capacidade para esta comparação.

Estas duas regras gerais devem clarificar todas as interações com imbuídos que ainda não estiverem em jogo. Mas, para maior clareza, alguns casos individuais serão mostrados abaixo.

Os seguintes efeitos são compatíveis com imbuídos (todos os nomes em negrito abaixo são nomes de cartas do jogo):

- **Bear-Baiting** (checa o custo como capacidade OK)
- **Brainwash** (tem como alvo uma carta incontrolada desconhecida OK)
- **Cairo Int'l Airport** (tem como alvo uma carta incontrolada desconhecida OK)
- **Clotho's Gift no [obf]** (move uma carta da cripta OK)
- **Effective Management** (move uma carta da cripta OK)
- **Gemini** (tem como alvo uma carta incontrolada desconhecida OK)
- **Gisela Harden** (tem como alvo uma carta incontrolada desconhecida OK)
- **Goodnight, Sweet Prince** (move uma carta da cripta OK)
- **Innocent Bystander** (remove uma carta da cripta OK)
- **Kindred Intelligence** (move uma carta da cripta OK)
- **Lázár Dobrescu** (tem como alvo uma carta desconhecida incontrolada OK, mas o receptor tem que ser um vampiro)
- **Memory's Fading Glimpse** (move uma carta incontrolada desconhecida OK)
- **Petra's Resonance** (verifica o custo como capacidade OK)
- **The Portrait** (verifica o custo como capacidade OK)
- **San Lorenzo de El Escorial** (tem como alvo uma carta desconhecida incontrolada OK)
- **The Soul Gem of Etrius** (pode buscar um imbuído, e vai até colocá-lo em jogo se ele for menor que o portador da gema, mas o imbuído não ganha vida ou sangue)
- **The Trick of Danya** (tem como alvo uma carta desconhecida incontrolada OK, mas o receptor tem que ser um vampiro)

Os seguintes efeitos não são compatíveis com imbuídos:

- **Chain of Command** (não pode por imbuídos em jogo)
- **Clotho's Gift no [tem]** (não pode ter como alvo um imbuído na região incontrolada)
- **Illusions of the Kindred** (se a última carta é um imbuído, não se inicia outro combate e o imbuído é removido do jogo)
- **Might of the Camarilla** (não forçará um Matusalém a queimar um imbuído incontrolado)
- **Recruitment** (procura como indicado no texto da carta: um vampiro)

Nota: O texto de Heaven's Gate se aplica totalmente - um imbuído pode ser movido para a região incontrolada, controlado mas não ativo, e irá eventualmente ser movido para a região ativa como um aliado "normal" seria.

II.3. Errata

Três cartas em Nights of Reckoning estão com erros de impressão:

- **Smite**: está faltando o rótulo *strike*. Smite é uma carta de golpe, como indica o resto da carta.
- O efeito de reação de **Vigilance** é usável por um imbuído virado (teria pouco uso se fosse diferente).
- **Elder Library** (o reprint que vem numa das cartas de regras) ainda custa um ponto de reserva.

Anexo III - Partes de uma Carta de Cripta[†]

A seguir colocamos uma carta de cripta, no layout mais atual, com os elementos descritos na seção 1.5 - Visão Geral das Cartas de Cripta.

Nome do Vampiro

Símbolo da Expansão

Símbolo do Clã

Ícone de Avançado

Disciplinas

Grupo

Texto. Contém a seita, o título (se houver), e a habilidade especial (se houver). O Tegyrus, no caso do exemplo, só tem título se estiver fundido a seu vampiro base.

Ícone e habilidade especial de vampiro fundido. No caso do Tegyrus, se fundido ele se torna Justicar do clã Assamite.

Capacidade de Sangue

[†] **Nota do tradutor:** Estes anexos foram adaptados de similares do livro de regras em francês, que pode ser acessado em http://www.veknfrance.com/site/IMG/pdf/Regles_FR_KMW.pdf. Agradecimentos e créditos aos franceses.

Anexo IV - Partes de uma Carta de Biblioteca

A seguir colocamos uma carta de biblioteca, no layout mais atual, com os elementos descritos na seção 1.6 - Visão Geral das Cartas de Biblioteca.

The diagram shows a card titled "Dual Form" with the following elements and callouts:






























- Nome da Carta:** The title "Dual Form" at the top left.
- Símbolo da Expansão:** A small icon of a handgun in the top right corner.
- Ícone do tipo de carta:** A square icon with a circle and a vertical line, located on the left side. A note states: "Ícone do tipo de carta. Cartas Mestre não têm ícone aqui."
- Disciplina ou Clã requerido para jogar a carta:** A square icon with a circle and a horizontal line, located on the left side. A note states: "Disciplina ou Clã requerido para jogar a carta. Mais de uma Disciplina pode ser requerida."
- Texto descrevendo o efeito da carta:** The main text area containing:
 - +1 stealth action.**
 - U** Untap this vampire. During this minion phase, you may untap this vampire again.
 - D** This acting vampire's capacity is reduced by 1. Put this card in play, tapped. It becomes a non-unique vampire with the same clan, capacity and Disciplines as the acting vampire. You may move up to 2 blood from the acting vampire to this vampire. If either minion leaves the ready region, the other is burned.
- Custo em sangue ou reserva:** A red blood drop icon with the number "2" inside, located at the bottom left. A note states: "Custo em sangue ou reserva".
- Textos adicionais:** At the bottom of the card, it says "Illus. Monte Moore" and "©2005 White Wolf Publishing, Inc. All Rights Reserved."

Anexo V - Tabela de Disciplinas

Abaixo você encontra tabelas para consulta com os símbolos das Disciplinas (Tabela 1). Os símbolos foram ampliados para facilitar a visualização. A sigla entre colchetes [] é como a disciplina é comumente referida pelos jogadores, fóruns, listas de mensagens, etc. A sigla com todas as letras em maiúsculas significa a disciplina no nível superior.

Para os símbolos das virtudes dos imbuídos, vide o Anexo II, Regras para Imbuídos.

Tabela 2: Símbolos das Disciplinas








































Abombwe [abo]		Potence [pot]	
Animalism [ani]		Presence [pre]	
Auspex [aus]		Protean [pro]	
Celerity [cel]		Quietus [qui]	
Chimerstry [chi]		Sanguinus [san]	
Daimoinon [dai]		Serpentis [ser]	
Dementation [dem]		Spiritus [spi]	
Dominate [dom]		Temporis [tem]	
Fortitude [for]		Thanatosis [thn]	
Melpominee [mel]		Thaumaturgy [tha]	
Mytherceria [myt]		Valeren [val]	
Necromancy [nec]		Vicissitude [vic]	
Obeah [obe]		Visceratika [vis]	
Obfuscate [obf]		Flight *	
Obtenebration [obt]			

* Flight não é uma Disciplina, não tem nível superior, mas pode aparecer como requerimento para cartas.

Anexo VI - Tabela de Clãs

Abaixo você encontra tabelas para consulta com os símbolos dos Clãs (Tabela 1). Os símbolos estão agrupados pela seita padrão do Clã.

Tabela 3: Símbolos dos Clãs

Clãs da Camarilla		Clãs da Sabbat	
Brujah		Lasombra	
Malkavian		Tzimisce	
Nosferatu		Ahrimane	
Toreador		Blood Brothers	
Tremere		Harbingers of Skulls	
Ventrue		Kiasyd	
Caitiff		Pander	
Clãs Independentes		Brujah Antitribu	
Abomination		Gangrel Antitribu	
Baali		Malkavian Antitribu	
Assamite		Nosferatu Antitribu	
Daughters of Cacofony		Salubri Antitribu	
Followers of Set		Toreador Antitribu	
Gangrel *		Tremere Antitribu	
Gargoyle		Ventrue Antitribu	
Giovanni		Clãs Laibon	
Nagaraja		Akunanse	
Ravnos		Guruhi	
Salubri		Ishtarri	
Samedi		Osebo	
True Brujah			

Alguns Gangrel de expansões antigas não têm identificação da seita no seu texto. Estes Gangrésis são considerados membros da Camarilla.

Para os símbolos dos credos de imbuídos, vide o Anexo II, Regras para Imbuídos

Anexo VII - Detalhamento da Seqüência de Combate

Para facilitar o entendimento das fases do combate, formulamos este guia passo-a-passo que foi resumido total ou parcialmente das regras oficiais do jogo. Todas estas regras estão compreendidas no manual acima. Se alguma interpretação do guia abaixo conflitar com alguma regra acima, o livro de regras tem precedência.

IMPORTANTE: Se dois ou mais jogadores quiserem jogar uma carta ou efeito, o Matusalém agente joga primeiro. Em cada fase, o jogador agente sempre tem a oportunidade de jogar a próxima carta ou efeito. Após jogar um efeito, ele pode jogar outro e mais outro, enquanto quiser. Quando ele tiver terminado ou declinado, a oportunidade passa para o Matusalém defensor e então para o resto dos Matusaléns em sentido horário a partir do Matusalém agente. Note que se qualquer Matusalém usar uma carta ou efeito, o Matusalém agente ganha novamente uma oportunidade para jogar o próximo efeito ainda naquela fase.

Ordem de Cartas a serem jogadas, num dado Round de Combate:

1. **Antes da distância (*before range*):** Cartas jogadas antes da determinação da distância (ex: *Torn Signpost*). O efeito de cartas jogadas nesta fase é aplicado imediatamente. Isto inclui dano. **Se a resolução de alguma carta ou efeito colocar algum dos combatentes em torpor ou no monte de cinzas neste momento, o combate acaba (passando antes pela etapa 9, abaixo).** Caso uma carta termine o combate nesta fase, vá direto para a etapa 9.
2. **Distância:** Cartas jogadas para determinar a distância (ex: *Fake Out*). Todo round, por definição, começa de perto, e se o combate continuar por mais rounds, estes também iniciarão de perto.
3. **Antes dos golpes (*Before Strikes*):** Cartas jogadas antes da escolha do golpe (ex: *Immortal Grapple*)
4. **Golpe:** Cartas de golpe (ex: *Undead Strength, Dodge, Theft of Vitae*), e/ou cartas que modificam o golpe (*Wolf Claws, Glaser Rounds*). Note que cartas que modificam o golpe podem ser jogadas antes ou depois da declaração do golpe, mas ainda antes da resolução.
5. **Resolução do Golpe (*Strike Resolution*):** Os golpes são resolvidos na seguinte ordem, ao mesmo tempo para todos os combatentes:
 - 5.1. Fim do Combate: vá diretamente para a etapa 9. (ex: *Majesty*)
 - 5.2. Esquiva (ex: *Sideslip*)
 - 5.3. Iniciativa (ex: *Fast Hands*)
 - 5.3.1 Aplicar efeitos
 - 5.3.2 Mover qualquer sangue roubado entre vampiros
 - 5.3.3 Tratar todo dano (curar, queimar sangue para evitar destruição, prevenir, ir para torpor)
 - 5.4. Golpe normal, dano de laçaios e outros danos e efeitos que aconteçam "durante resolução do golpe")
 - 5.4.1 Aplicar efeitos
 - 5.4.2 Mover qualquer sangue roubado entre vampiros
 - 5.4.3 Tratar todo dano (curar, queimar sangue para evitar destruição, prevenir, ir para torpor)
6. **Golpes Adicionais:** Jogar cartas para ganhar golpes adicionais (ex: *Blur*). Normalmente apenas uma pode ser jogada por servo por assalto.
7. **Resolução dos Golpes Adicionais:** Resolver os golpes adicionais. Similar à etapa 5.

8. **Pressão:** Jogar cartas de pressão (*press*) para continuar ou terminar um combate (ex: *Dead End Alley*). Algumas cartas infligem dano/possuem efeitos nesta fase do combate. Um combate que tenha terminado em alguma das fases anteriores (mesmo por motivo de torpor de algum dos combatentes), não passa por esta fase e portanto não inflige dano ou tem qualquer efeito.
9. **Final do Assalto (*End of the Round*):** Jogar cartas de final de assalto (ex: *Disarm*, *Taste of Vitae*, *Amaranth*). Caso ambos os combatentes estejam prontos e existirem pressões não canceladas, um novo round tem início, a partir da etapa 0.

Notas:

O combate faz parte da ação, seja ele resultado de um bloqueio bem sucedido ou de uma "ação para entrar em combate". Cartas que não podem ser respostas até o final da ação (ex: *Bum's Rush*) também não podem ser repostas durante o combate.

Cartas que infligem dano/queimam sangue ou vida após o combate não são afetadas por *Dawn Operation/ Domain of Evernight* no [tem], ou seja, o dano agravado é apenas durante o combate.

Caso alguma carta jogada ou efeito "defina"* a distância (*set the range*) do assalto para perto ou longe (ex: *Cailean*, *Sniper Rifle*, *High Grounds*), esta definição não pode ser mudada por outra carta ou efeito naquele assalto. Como sempre, o Matusalém agente tem a oportunidade de "definir"* a distância primeiro.

*DEFINIR = estabelecer forçosamente a distância do combate sem o uso de manuevers, apenas através do texto especial de certas cartas/servos.

Resolução de dano agravado: Todo dano infligido em vampiros é considerado letal e tem que ser curado imediatamente. A falta de sangue para fazê-lo coloca os vampiros em torpor. Dano agravado é um caso especial, onde o vampiro não pode curar o dano recebido:

- O primeiro ponto de dano agravado envia o vampiro para torpor;
- O segundo ponto de dano agravado requer que seja queimado um ponto de sangue para evitar que o vampiro seja queimado;
- O terceiro ponto de dano agravado requer que sejam queimados dois de sangue para evitar que o vampiro seja queimado;

Assim, sucessivamente calcula-se quanto de sangue tem que ser queimado para evitar que um vampiro seja destruído quando recebe dano agravado.

Caso tanto dano normal quanto agravado sejam infligidos na mesma fase do combate, o dano normal é infligido primeiro (e tem de ser curado ou o vampiro irá para torpor imediatamente), e depois o dano agravado. Caso algum dano agravado seja infligido com sucesso (não prevenido) e o vampiro em questão (já em torpor devido ao dano normal) não tenha sangue suficiente, será queimado imediatamente (vide regra acima)

O controlador de cada vampiro pode escolher qual dano prevenir, caso sua carta permita a prevenção de ambos os tipos de dano.

Recentemente, foram adicionados alguns termos novos a algumas cartas de combate:

Carta de Frenesi (*Frenzy Card*);
Carta de Agarrão (*Grapple Card*).

No momento, estes termos não tem nenhum efeito prático no jogo a não ser a classificação para determinar generalismos em outras cartas. Exemplo típico:

Nome: ***Disengage***

[KMW:C]

Tipo: Combate

Não reponha até o fim do combate.

Pressão, somente usável para terminar o combate. Alternativamente, queime 1 de sangue para cancelar uma carta de agarrão (como *Immortal Grapple* ou *Mighty Grapple*) na hora em que for jogada (o custo da carta não é pago).