# VAMPIRE

## THE ETERNAL STRUGGLE

# GUIA DE REGRAS

## QUINTA EDIÇÃO

# Créditos VTES Quinta Edição

**Desenvolvedores da Quinta Edição de VTES:** Ben Peal, Mike Nudd e Ginés Quiñonero
**Desenvolvedores do Jogo VTES:** Richard Garfield, com contribuições de Matthew Burke, Skaff Elias, Andrew Greenberg, Rhias Hall, Bob Kruger, Jim Lin, Chris Page, Paul Peterson, Dave Pettey, Mark Rein•Hagen, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Ben Peal, Pascal Bertrand e Vincent Ripoll
**Desenvolvedor Original do Vampiro: A Máscara:** Mark Rein•Hagen

**Guia de Regras VTES Quinta Edição:** Equipe da Gaming Rules!, com contribuições de Hugh Angseesing, Pascal Bertrand, Vincent Ripoll, Mike Nudd, Ginés Quiñonero e Henrik Klippström
**Coordenação de Projeto:** Hugh Angseesing
**Editores:** Hugh Angseesing e Ginés Quiñonero
**Direção de Arte:** Ginés Quiñonero
**Concepção Gráfica:** Elisabet Pérez
**Coordenador de Testes:** Darby Keeney
**Tradução PT-BR:** Fernando Cesar (Sydnelson)
**Revisão PT-BR:** Alexandre Marçal, Kleber Bertazzo, Marcelo Oliveira e Wiliam Fonseca Lino

**Agradecimentos adicionais para:** Dhaunae De Vir, Karim Muammar, Tomas Arfert, Jason Carl, Tobias Sjögren, Mats Karlöf, Brian Petkash, Steve Wieck, Pascal Bertrand, Oscar Garza III, Robert Goudie, L. Scott Johnson, Andreas Nusser, Robyn Tatu, Jeff Thompson, David Tatu, Johannes Walch e Brian Glass
Todos os membros da nossa comunidade e que testaram o jogo
Em memória de Stewart Wieck

**Os artistas que apoiaram o jogo:** Alejandro F. Giraldo, Anna Evertsdotter, Ari Targownik, August Bøgedal Hansen, Carmen Cornet, Christel Espenkrona, Christopher Shy, Elli Adams, Francesc Grimalt, Gábor Németh, Grzegorz Bobrowski, Heather V. Kreiter, Ian Hernaiz, Jake Smidt, James Richardson, Jared Smith, Jarkko Suvela, Javier Santos, Jesús Ybarzábal, Kelly Howlett, Ken Meyer, Jr., Laia López, Lawrence Snelly, Mark Kelly, Mick Bertilorenzi, Nicolas Bigot, Noah Hirka, Noora Hirvonen, Óscar Salcedo, Riccardo Fabiani, Rubén Bravo e Tomáš Zahradnícek

**Arte da Capa:** Samuel Araya

Esta edição é publicada pela Black Chantry Productions Limited, Nottingham, Reino Unido.
Vampiro: A Máscara® e Vampire: The Eternal Struggle® Copyright© 2021
Paradox Interactive AB (publ). Todos os direitos reservados. www.worldofdarkness.com
Black Chantry Productions. www.blackchantry.com

Este jogo usa o sobrenatural para ambientação de personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais pertencem à ficção e destinam-se apenas ao entretenimento. Este jogo contém conteúdo adulto. A discrição do leitor é recomendada.

Guia de Regras versão 1.0, Julho de 2020.

# Indice


INTRODUÇÃO....2
OBJETIVO DO JOGO....2
COMPONENTES....2
TIPOS DE CARTAS....4
Cartas de Cripta....4
Cartas de Biblioteca....7
COMEÇANDO O JOGO....14
Preparação do Jogo....14
Termos Importantes do Jogo....16
SEQUÊNCIA DE TURNO DETALHADA....17
Fase de Destravar....17
Fase de Mestre....18
Fase de Servo....18
Fase de Influência....35
Fase de Descarte....37
FINALIZANDO O JOGO....37
SEITAS VAMPÍRICAS....39
EDIÇÕES LEGADAS....40
Outras Seitas Vampíricas....40
Peculiaridades....40
GLOSSÁRIO....41
Vampire: The Eternal Struggle....41
Mundo das Trevas....44
DÚVIDAS, REGRAS E ESCLARECIMENTOS....46
Dúvidas Frequentes....46
Regras e Esclarecimentos de Cartas....46
GUIA RÁPIDO....53

# Introdução

*__Vampire: The Eternal Struggle__ é um jogo de cartas customizável em que quatro ou cinco jogadores assumem os papéis de antigos __vampiros__ conhecidos como __Matusaléns__. O jogo se passa em um reflexo alternativo e sombrio de nossa própria realidade, chamado Mundo das Trevas. Matusaléns são considerados mera lenda pelos vampiros mais jovens. Os vampiros mais jovens pensam que perseguem seus próprios fins, mesmo quando estão sendo usados por um Matusalém para minar a influência de outro. Em todo o mundo, os Matusaléns manipulam seus servos para frustrar os desígnios de outros Matusaléns, assim como tem sido feito há tanto tempo quanto qualquer um consegue lembrar. Essas lutas eternas às vezes são ocultas e sutis, às vezes abertas e espetaculares.*

*Este conjunto de regras inclui todas as regras necessárias para jogar Vampire: The Eternal Struggle. Recomendamos que novos jogadores ignorem a seções de "Regras Avançadas" enquanto aprendem o jogo básico.*

# Objetivo do Jogo

Seu objetivo é acumular o maior número de **pontos de vitória** destruindo a influência dos **Matusaléns** rivais. Você alcança este objetivo usando sua influência para obter o controle de vampiros mais jovens e usando-os para realizar ações afim de reduzir a influência de Matusaléns rivais. A influência é representada por **contadores de recursos sanguíneos** (abreviado para recursos), a moeda principal do jogo. Se um Matusalém ficar sem **recursos** ele será eliminado da partida. Conforme Matusaléns são eliminados, outros Matusaléns ganharão pontos de vitória; o vencedor é o Matusalém com mais pontos de vitória no final da partida.

# Componentes

Sua cópia de Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição inclui os seguintes componentes:

- Este guia de regras (www.blackchantry.com/rulebook/)
- 5 baralhos contendo 89 cartas cada (Malkaviano, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue) e uma carta extra em cada um para determinar a ordem da mesa aleatoriamente.
- 180 contadores de recursos
- 1 marcador de Vantagem
- 5 folhas de ajuda

### Baralhos

O VTES Quinta Edição apresenta cinco baralhos diferentes que podem ser jogados nativamente: um do clã Malkaviano, um do clã Nosferatu, um do clã Toreador, um do clã Tremere e um do clã Ventrue. Cada baralho contém 12 cartas de **cripta**, 77 cartas de **biblioteca**, bem como uma carta de referência.

Esses baralhos são customizáveis com outras cartas de Vampire: The Eternal Struggle.

**Cartas:** Cada baralho de Matusalém tem dois componentes: a **cripta** e a **biblioteca**.

As cartas em sua cripta representam os **vampiros** que você espera controlar; têm retratos ovais na frente e versos em mármore âmbar.

As cartas em sua **biblioteca** representam um Mundo das Trevas mais amplo e permitem que você ou seus **servos** operem neste mundo; elas têm ilustrações quadradas na frente e versos em mármore verde.

## CONSTRUINDO UM BARALHO

Cada Matusalém deve ter pelo menos 12 cartas em sua cripta e entre 60 e 90 cartas em sua biblioteca. Não há limite máximo para o número de cartas que os Matusaléns podem ter em sua cripta.

Um Matusalém pode incluir qualquer número de cópias de uma determinada carta em sua biblioteca ou cripta dentro dos limites indicados acima.

## REGRAS AVANÇADAS

Cada vampiro pertence a um **grupo** específico, identificado por um número acima do canto superior esquerdo da caixa de texto. A cripta de um Matusalém deve ser construída usando vampiros de um único grupo ou de dois grupos consecutivos.

Contadores: Os contadores são parte integrante do jogo. Cada Matusalém precisa de cerca de 40 contadores: 30 para seus recursos iniciais e contadores extras, para representar o banco de sangue. Os contadores usados para representar recursos, sangue ou vida são os mesmos, mas são nomeados de forma diferente quando estão em seus recursos, em vampiros (sangue) ou em aliados (vida). Por exemplo, se você mover um contador de seus recursos para um vampiro, ele se tornará um sangue. Da mesma forma, um sangue roubado de um vampiro por um aliado se torna um contador de vida. Quando você queima, paga ou gasta 1 contador de sangue ou de recurso, você o devolve ao banco de sangue. Se você ganhar 1 contador de sangue ou de recurso, você o ganha do banco de sangue. Quando o sangue é adicionado a um vampiro, ele é adicionado do banco de sangue. Os contadores de sangue e de recurso podem ser quaisquer itens convenientes, como moedas, peças de vidro ou pedras. Métodos de item único para controlar a mudança de números (por exemplo, dados) são desencorajados, devido à necessidade frequente de mover contadores de um lugar para outro.

A Vantagem: A Vantagem é um símbolo que mostra que seus servos temporariamente lhe deram uma vantagem sobre os outros matusaléns. Escolha um objeto para representar a Vantagem. Qualquer objeto pequeno e distinto, como uma estatueta, miniatura ou uma joia serve.

## SEQUÊNCIA DE TURNO

Os turnos seguem no sentido horário ao redor da área de jogo, começando com o primeiro Matusalém. Cada turno de um Matusalém é composto das seguintes cinco fases, na ordem:

**1. Fase de Destravar**
Destrave todas as suas cartas e lide com todas as contestações ativas. Se você tiver a Vantagem, você pode ganhar 1 de recurso do **banco de sangue**.

**2. Fase de Mestre**
Faça **ações da fase de mestre**, representando a influência direta do Matusalém (o jogador) no Mundo das Trevas.

**3. Fase de Servo**
Esta é geralmente a parte mais longa de seu turno, pois seus servos realizam uma ampla variedade de ações usando habilidades ou cartas. As ações podem ser **bloqueadas**, o que pode resultar em combate.

**4. Fase de Influência**
Ganhe o controle de vampiros em sua **região não controlada** usando seus recursos e **transferências**.

**5. Fase de Descarte**
Use uma **ação da fase de descarte** para **descartar** uma carta de sua mão e comprar outra, ou (Regras Avançadas) para jogar uma **carta de event**o.

Cada uma das fases é descrita em detalhes posteriormente neste livro de regras (consulte Sequência de Turno Detalhada, pág. 17).

# Tipos de Cartas

## CARTAS DE CRIPTA

Cada carta de cripta possui um conjunto de elementos que são descritos abaixo. Algumas expansões avançadas incluem outros tipos de cartas de cripta - para aprender sobre elas, acesse: www.blackchantry.com/rulebook/

**Nome:** Cada carta de cripta é **única**, desta forma apenas uma cópia de cada uma pode estar em jogo por vez.

## REGRAS AVANÇADAS

Um segundo Matusalém pode **contestar** o controle do vampiro (consulte Cartas Contestadas, pág. 17), o que significa que os Matusaléns estão lutando pelo controle deles.

**Capacidade de Sangue:** O número no círculo vermelho no canto inferior direito da carta é a capacidade do vampiro.

Este número representa muitas coisas: a idade relativa do vampiro, a quantidade de recursos que um Matusalém teve de investir no vampiro para colocá-lo sob seu controle e a habilidade máxima que ele têm para reparar ferimentos ou jogar cartas (algumas cartas custam **sangue** para jogar). Um vampiro com capacidade maior que outro é considerado mais velho, e outro com capacidade menor é

mais jovem. Um vampiro não pode ter mais sangue do que sua capacidade; se um efeito colocar mais sangue sobre ele do que sua capacidade permite, o excesso sempre é drenado para o banco de sangue imediatamente.

Um vampiro não controlado terá contadores de sangue acumulados sobre ele, representando a quantidade de recursos que lhe foi investida. Durante a fase de influência, se a quantidade de contadores igualar ou exceder sua **capacidade de sangue**, você pode revelar o vampiro e colocá-lo na **região pronta**. Ele retém os contadores de **recursos** usados para influenciá-lo em sua carta, para servir como seu sangue. Quaisquer contadores de sangue que excedam a capacidade devem ser drenados para o banco de sangue (consulte Fase de Influência, pág. 35).

**Clã:** Cada vampiro pertence a um **clã**, identificado pelo símbolo no topo da barra de atributos (a faixa de mármore no lado esquerdo da carta).

Veja a seção Guia Rápido para uma lista dos símbolos de clã (consulte a pág. 53). Algumas cartas de biblioteca requerem um membro de um clã de vampiros especifico para serem jogadas, enquanto outras cartas de biblioteca podem afetar apenas os vampiros de um clã em particular.

**Disciplinas:** Esses são poderes sobrenaturais que os vampiros possuem. As Disciplinas possuídas pelo **vampiro** são representadas pelo grupo de símbolos na parte inferior da barra de atributos.

As Disciplinas do vampiro determinam quais cartas de **biblioteca** eles podem jogar. Se uma carta de biblioteca requer uma Disciplina (ditada por um símbolo de Disciplina na barra de atributos da carta de biblioteca), apenas os vampiros que possuem aquela Disciplina podem jogá-la.

Cada um dos símbolos de Disciplina de um vampiro tem a forma de um quadrado ou losango. Um símbolo de Disciplina em forma de quadrado significa que o vampiro tem o nível básico daquela Disciplina e ele pode usar apenas o efeito básico (texto simples) listado em uma carta que requer aquela Disciplina.

Um símbolo de Disciplina dentro de um losango significa que o vampiro tem o nível superior e, portanto, pode optar por usar o efeito básico (texto simples) ou superior (negrito) listado na carta (mas não ambos).

Algumas cartas de **biblioteca** têm vários símbolos de Disciplina na barra de atributos (consulte Requerimentos para Jogar Cartas, pág. 7).

## REGRAS AVANÇADAS

**Grupo:** Cada vampiro pertence a um **grupo** específico, identificado por um número acima do canto superior esquerdo da caixa de texto. A cripta de um Matusalém deve ser construída usando vampiros de um único grupo ou de dois **grupos** consecutivos. Isso não impede que um Matusalém roube vampiros de outros grupos no decorrer da partida.

**Avançado:** Uma carta avançada é um tipo de carta de vampiro para sua cripta. Uma carta avançada se parece com uma carta de cripta regular, exceto que tem um ícone Avançado sob o ícone do clã. A carta avançada é uma carta de vampiro em todos os aspectos, portanto pode ser influenciada da maneira normal (consulte a pág. 37).

**Caixa de texto:** A área contendo a seita de um vampiro (Camarilla neste caso), **título**, habilidades especiais ou outros atributos.

**Símbolo da Expansão:** Este símbolo indica a edição em que a carta da cripta foi lançada e não tem impacto no jogo.

**Ilustração:** Indica o artista que produziu a arte para esta carta.

**Copyright:** Indica os direitos autorais do jogo que pertence à Paradox Interactive AB (publ).

## CARTAS DE BIBLIOTECA

### Tipos de Carta

Existem dois tipos principais de cartas de biblioteca:

**Cartas de Mestre:** As cartas de mestre são jogadas por Matusaléns. Estas cartas não têm ícone na parte superior da barra de atributos, enquanto as outras têm um ícone que indica o tipo de carta.

**Carta de Servo:** As cartas de servo são jogadas pelos **servos** (vampiros e aliados) que o Matusalém controla.

### REGRAS AVANÇADAS

**Cartas de Evento:** As cartas de evento são colocadas em jogo durante a **fase de descarte** para representar eventos que afetam o Mundo das Trevas como um todo (consulte a pág. 13).

### Jogando uma Carta

Uma carta é jogada anunciando seus efeitos, custo (se houver), apresentando a carta e colocando-a da mão na **pilha de cinzas**. Às vezes, uma carta indica que deve ser colocada em jogo, você deve anunciar seus efeitos e coloca-la na área de jogo.

### REGRAS AVANÇADAS

Alguns efeitos podem cancelar uma carta "ao ser jogada". Esses efeitos, assim como os efeitos de **despertar** (consulte a pág. 42), são os únicos efeitos permitidos durante o período "ao ser jogada" de outra carta. Até mesmo a reposição de cartas vem após este período.

### Comprando Cartas

Sempre que você joga uma carta de sua mão, você compra outra de sua biblioteca para repor (a menos que o texto da carta diga o contrário). Se sua biblioteca estiver vazia, você não compra para repor sua mão, mas continua a jogar. O número de cartas na sua mão deve sempre corresponder ao tamanho de sua mão (as cartas que são repostas posteriormente reduzem o tamanho de sua mão durante o efeito). **O tamanho de mão padrão inicial é de sete cartas**. Sempre que um efeito mudar o tamanho de sua mão ou adicionar ou remover cartas dela, descarte imediatamente para reduzir ou compre para combinar com o tamanho de sua mão.

### Requerimentos para Jogar Cartas

Cada carta de biblioteca tem símbolos na barra de atributos (a faixa de mármore no lado esquerdo) para o tipo de carta (exceto para **cartas de mestre**), o clã ou Disciplina (se necessários) requeridos para jogar a carta e o custo (se houver) para jogar essa carta.

Algumas cartas terão outros requisitos (como **capacidade** ou **título**) indicados no texto da carta. Apenas um servo que atenda aos requisitos especificados em uma carta de servo pode jogá-la, enquanto apenas um Matusalém que controla um **servo pronto** que atende aos requisitos de uma carta de mestre pode jogá-la.

Alguns dos efeitos listados nas cartas podem requerer uma das Disciplinas listadas, enquanto outros efeitos requerem outra Disciplina listada, e alguns efeitos podem requerer que o **vampiro** possua várias Disciplinas. Cada efeito mostra o(s) ícone(s) da(s) Disciplina(s) necessária(s).

Um número em uma gota vermelha representa o custo de **sangue** (a quantidade de sangue que o vampiro deve queimar). Apenas um vampiro com **sangue** suficiente pode jogar uma carta com custo de sangue. Um número em um losango branco com uma caveira representa o custo de **recursos** (a quantidade de recursos que o Matusalém deve queimar). Apenas um Matusalém com recurso suficiente pode jogar uma carta com custo de recurso.

## Alvo das Cartas

Se uma carta é jogada em outra carta, ou tem como alvo outra carta, a carta alvo deve estar em jogo (isto é, controlada). Vampiros na **região de torpor** são alvos elegíveis por padrão, mas vampiros na **região não controlada** e cartas **contestadas** não são.

## REGRAS AVANÇADAS

### Sequenciamento

Se dois ou mais Matusaléns quiserem jogar uma carta ou efeito, o Matusalém agente joga primeiro. Em cada estágio, o Matusalém agente sempre tem a oportunidade de jogar a próxima carta ou efeito. Então, depois de jogar um efeito, ele pode jogar outro e outro. Assim que terminar, a oportunidade passa para o Matusalém defensor (nos casos de ações direcionadas e combate), então para os demais Matusaléns no sentido horário a partir do Matusalém agente. Observe que se qualquer Matusalém usar uma carta ou efeito, o Matusalém agente novamente terá a oportunidade de usar a próxima carta ou efeito.

## Cartas de Mestre

As cartas de mestre são cartas que você joga em seu papel como Matusalém. Existem duas categorias de cartas de mestre: carta de mestre regular e **fora do turno**.

As cartas de mestre regulares são jogadas durante sua fase de mestre como ações da fase de mestre. No início de cada uma de suas fases de mestre, você recebe uma **ação da fase de mestre**, que pode ser usada para jogar uma carta de mestre regular. As cartas de mestre fora do turno podem ser jogadas SOMENTE durante os turnos de outros Matusaléns. Ao jogar uma carta de mestre fora do turno, você está usando uma ação da fase de mestre de sua próxima fase de mestre, jogando a carta agora em vez de esperar até sua próxima fase de mestre.

Uma carta de mestre em jogo é controlada pelo Matusalém que a jogou, mesmo que seja jogada em uma carta controlada por outro Matusalém.

Os tipos de cartas de mestre são os seguintes:

**Local:** Uma carta de local representa um lugar (ou seja, um edifício, uma cidade ou um ponto de encontro) que um Matusalém ou seus servos controlam. Uma carta de local permanece em jogo e pode ser usada repetidamente, mesmo no turno em que é jogada. Alguns efeitos no jogo podem **queimá-las**.

**Trivial:** Algumas cartas de mestre são identificadas como triviais. Quando um Matusalém joga uma trivial com sucesso, ele ganha uma ação da fase de mestre adicional. Para uma trivial fora do turno, ele ganha uma ação da fase de mestre em sua próxima fase de mestre. Um Matusalém pode ganhar apenas uma ação da fase de mestre proveniente de uma trivial por fase de mestre; quaisquer triviais subsequentes funcionam como cartas de mestre regulares.

**Outras cartas de mestre:** Quaisquer cartas de mestre não explicadas aqui têm seus efeitos descritos nelas.

## REGRAS AVANÇADAS

**Disciplinas:** Uma carta de Disciplina é jogada em um **vampiro** controlado para dar a ele um nível adicional de uma Disciplina, seja dando ao vampiro o nível básico de uma nova Disciplina ou aumentando o nível de uma Disciplina já existente do básico para superior. A maioria delas também aumenta a capacidade do vampiro em 1 (o "+1" no círculo vermelho do canto inferior direito da carta indica isso nesse caso) junto com a Disciplina obtida, mas ele não ganha automaticamente um sangue extra para suprir a nova capacidade.

**Troféu:** Um troféu pode ser colocado em jogo usando uma ação da fase de mestre (ou pode ser recuperado conforme descrito em peculiaridades: Lista Vermelha, pág 41). Não tem efeito até que seja movido para um vampiro. Uma vez colocado em um vampiro, um troféu é controlado pelo controlador do vampiro em que o troféu está, e não pode ser premiado novamente.

**Fora do Turno:** Você pode jogar uma carta de mestre fora do turno sempre que apropriado durante o turno de outro Matusalém. Fazer isso conta contra o número designado de ações da fase de mestre que você recebe em sua próxima fase de mestre, mesmo se a carta de mestre fora do turno for cancelada (consulte Fase de Mestre, pág. 18).

Independentemente do número de ações da fase de mestre que você normalmente tem, você não pode jogar uma segunda carta de mestre fora do turno antes de sua próxima fase de mestre. Você não pode jogar uma carta de mestre fora do turno em seu próprio turno.

### Cartas de Servo

As cartas de servo são cartas que seus vampiros e aliados (chamados coletivamente de "**servos**") jogam.

## REGRAS AVANÇADAS

Uma carta de servo em jogo é controlada pelo controlador do servo em que está. Se uma carta de servo está apenas em jogo e não em outra carta controlada, ela é controlada pelo Matusalém que a jogou.

Em muitos casos, uma carta de servo terá um símbolo de Disciplina, um símbolo de clã e/ou um custo de sangue ou recursos; nestes casos, a carta só pode ser jogada por um vampiro que atenda aos requisitos.

É possível que uma carta de servo seja de vários tipos. Os tipos gerais de cartas de servo são os seguintes.

**Cartas de Ação:** Um servo pronto destravado (consulte Termos Importantes do Jogo, pág. 16) pode jogar uma carta de ação para realizar uma ação diferente das ações padrão. Apenas uma carta de ação pode ser jogada para a ação. Cartas de ação não podem ser usadas para modificar outras ações.

**Cartas de Modificador de Ação:** O **servo agente** pode jogar estas cartas para modificar sua ação a qualquer momento antes da resolução da ação. Um servo não pode jogar o mesmo **modificador de ação** mais de uma vez durante uma única ação (mesmo se estiver usando um nível de Disciplina diferente).

Alguns modificadores de ação são jogados por servos "que não é o servo agente". Apenas servos controlados pelo mesmo Matusalém podem jogar essas cartas.

**Cartas de Aliado:** Estas cartas são colocadas em jogo com sua vida inicial proveniente do banco de sangue e permanecem independentes do servo agente.

**Cartas de Equipamento:** Estas cartas são colocadas em jogo no servo agente. As cartas de equipamento são queimadas quando o servo em que são jogadas (geralmente referido como "o **portador**") é queimado.

## REGRAS AVANÇADAS

### Aliados

Aliados são servos diferentes dos vampiros que você como Matusalém pode controlar. Alguns aliados têm a capacidade de jogar certas cartas "como vampiros". Nestes casos, o aliado é tratado como um vampiro para todos os efeitos gerados pela carta no jogo, incluindo efeitos de duração (como "pelo restante do combate"). A **vida** do aliado representa seu sangue (para pagar custos etc.). Qualquer sangue que ele ganha ou perde como vampiro equivale a um ganho ou perda de vida para o aliado. Para os propósitos desta carta, o aliado tem capacidade de 1 se a carta exigir um vampiro mais velho ou um vampiro de uma determinada capacidade. Se o aliado ganhar vida que exceda sua capacidade, essa vida permanece nele, e se o efeito inflige **dano agravado** ao aliado, ele queima vida normalmente. No entanto, se o efeito enviar o aliado para **torpor**, ao invés disso, ele é queimado. O aliado é tratado como um vampiro apenas pelo efeito gerado ao jogar a carta. Em particular, o aliado não é tratado como um vampiro pelos efeitos que a carta tem por estar em jogo (como efeitos do tipo "o vampiro com esta carta").

**Cartas de Lacaio:** Estas cartas são colocadas em jogo no **servo** agente, com sua vida inicial proveniente do banco de sangue. As cartas de lacaio são queimadas quando sua última vida é queimada ou quando o servo em que ela foi jogada (geralmente referido como "o **empregador**") é queimado.

**Cartas de Ação Política:** Uma carta de ação política pode ser jogada para convocar um **referendo** com uma ação, ou pode ser queimada durante um referendo para obter um voto (consulte a pág. 27).

Somente vampiros podem jogar cartas de ação política.

**Cartas de Combate:** São jogadas por servos em combate (consulte Combate, pág. 28).

## REGRAS AVANÇADAS

Algumas cartas de combate são jogadas por servos "não envolvidos no combate atual". Os servos controlados por QUALQUER Matusalém podem jogar estas cartas.

**Cartas de Reação:** Um servo pronto destravado pode jogar uma carta de reação em resposta a uma ação realizada por um servo controlado por OUTRO Matusalém.

Um servo não pode jogar a mesma carta de reação mais de uma vez durante uma única ação (mesmo se usar um nível de Disciplina diferente). Uma carta de reação não **trava** o servo que a jogou.

## REGRAS AVANÇADAS
### Cartas de Reflexo

Um servo pode jogar uma carta de reflexo para cancelar um tipo específico de carta jogada contra ele no momento em que ela é jogada (consulte Jogando uma Carta, pág. 7).

## REGRAS AVANÇADAS
### Cartas de Evento

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

# Começando o Jogo

## PREPARAÇÃO DO JOGO

### Ordem de Jogo

A ordem dos assentos pode ser determinada por qualquer método que os Matusaléns escolherem. Determine aleatoriamente um Matusalém para atuar como o primeiro Matusalém. Para cada Matusalém, o Matusalém à sua esquerda é sua **presa (1)**. Este é o Matusalém que você espera eliminar da partida. O Matusalém à sua direita é o seu **predador (2)**. Este é o Matusalém que espera eliminá-lo da partida. Quando sua presa é eliminada, o próximo Matusalém à sua esquerda torna-se sua nova presa.

### Banco de Sangue

Cada Matusalém recebe 30 **contadores de sangue** para formar seus **recursos iniciais (3)**. Os demais contadores de sangue são colocados na área central para formar o **banco de sangue (4)**. O número de contadores de sangue no banco de sangue nunca pode acabar, basta usar contadores, moedas, pedras adicionais etc. conforme necessário.

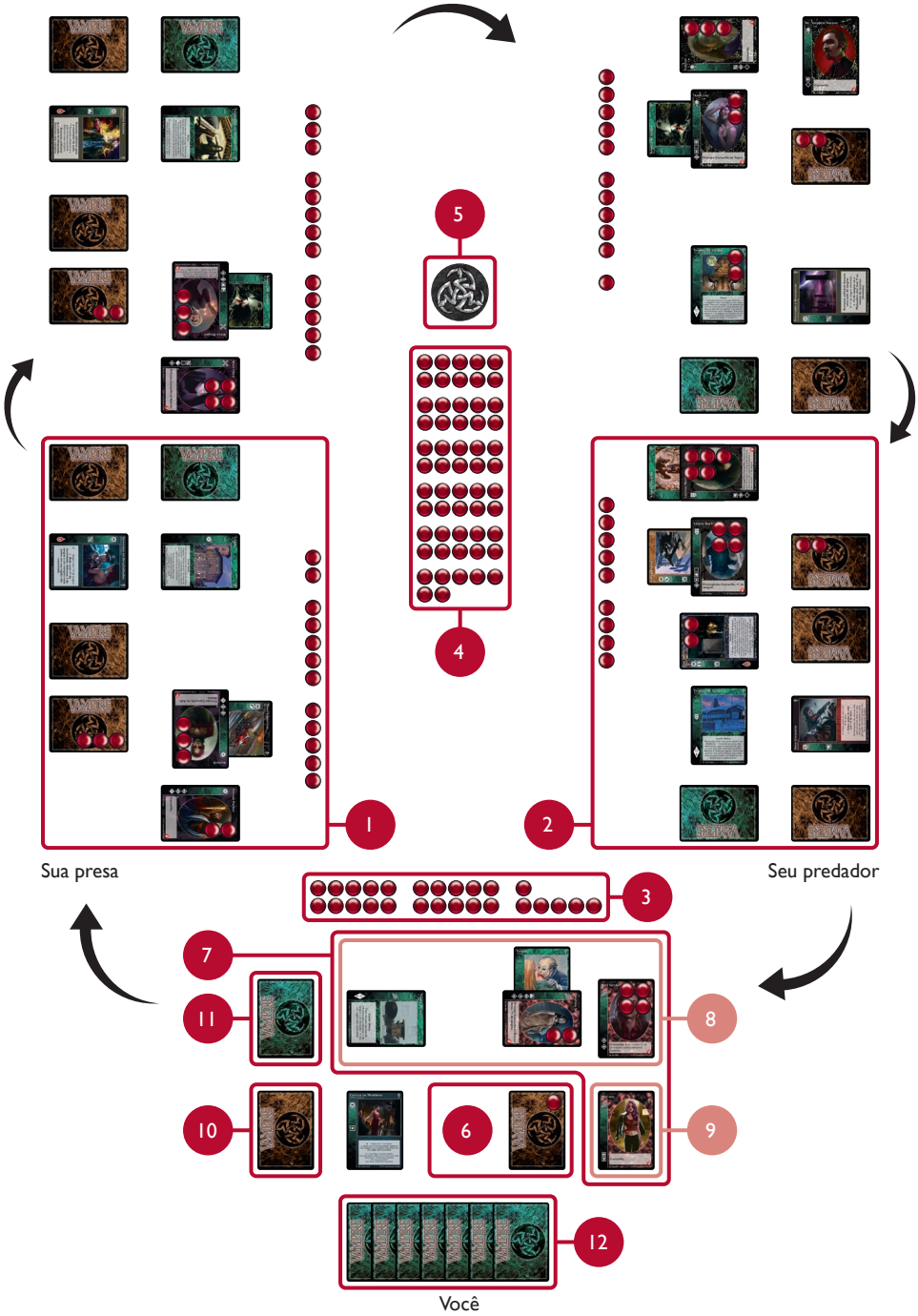
### A Vantagem

A **Vantagem (5)** começa a partida sem controle e também é colocada na área central.

### Área de Jogo

A área em frente a cada Matusalém é dividida em duas regiões: a região **não controlada (6)**, e a **região controlada (7)**. A região controlada é subdividida em duas áreas: a **região pronta (8)** e a **região de torpor (9)**. Torpor é uma área especial para vampiros **feridos**. Conforme a partida avança, você ganhará o controle de alguns de seus servos, movendo-os para a região pronta, com a face para cima.

Para começar, separe as cartas de **cripta (10)** das cartas de **biblioteca (11)**. Embaralhe os dois baralhos e permita que seu predador corte ambos. Coloque os dois baralhos à sua frente. Compre as sete primeiras cartas do topo da biblioteca para formar sua **mão (12)** e distribua as quatro primeiras cartas do topo da cripta com a face para baixo em sua região **não controlada (6)**. Você pode olhar as cartas em sua mão e em sua região não controlada a qualquer momento durante a partida.


5
4
1
2
Sua presa
Seu predador
3
7
11
8
10
6
9
12
Você

## TERMOS IMPORTANTES DO JOGO

**Queimar:** Quando uma carta é **queimada**, ela é colocada na **pilha de cinzas** (pilha de descarte) de seu proprietário. A pilha de cinzas pode ser verificada por qualquer Matusalém a qualquer momento. Quando um contador é queimado, é devolvido ao banco de sangue. Às vezes, um efeito pode dizer para remover uma carta do jogo. Enquanto algumas cartas e efeitos podem recuperar cartas da pilha de cinzas, cartas que são removidas do jogo não podem ser recuperadas ou afetadas de nenhuma forma. Quando uma carta é queimada ou removida do jogo, todos os contadores ou outras cartas nela são queimados.

**Controle:** Vampiros colocados em jogo por um Matusalém são controlados por aquele Matusalém.

Uma carta de mestre em jogo é controlada pelo Matusalém que a jogou, mesmo que seja jogada em uma carta controlada por outro Matusalém.

Uma carta de servo em jogo é controlada pelo controlador do servo em que ela está. Se uma carta de servo está apenas em jogo e não em outra carta controlada, ela é controlada pelo Matusalém que a jogou.

O controle pode mudar através dos efeitos do jogo e isso é claramente notado ao usar esses efeitos.

**Travar e Destravar:** Durante o jogo, você irá girar as cartas em 90º de lado para **travá-las**, indicando que as cartas foram usadas para algum propósito ou efeito específico. **Destravar** uma carta a restaura à sua posição original, indicando que a carta foi restaurada e poderá ser travada novamente mais tarde. Apenas **servos** destravados podem realizar ações ou bloquear ações de outros servos.

**Regra de Propriedade de Cartas:** As cartas que começam a partida com você são referidas como as que você é proprietário. Suas cartas podem ser controladas por outros Matusaléns, mas nunca serão de propriedade deles. No final da partida, as cartas que você é proprietário retornam para você. Se você for eliminado antes do final da partida, quaisquer cartas que você é proprietário e estejam sob o controle de outros Matusaléns permanecerão em jogo até serem queimadas normalmente.

**A Regra de Ouro das Cartas:** Sempre que as cartas contradizerem as regras, as cartas têm precedência.

### Modelos de Redação

**"Durante X, faça Y":** O modelo "durante X faça Y" é usado em várias cartas. Quando este modelo é usado, Y pode ser feito apenas uma vez por X com esta carta. Por exemplo, você pode mover sangue de seu vampiro para seus recursos com a carta Veia apenas uma vez por fase de destravar.

**"Trave X para fazer Y":** Estes efeitos requerem um servo destravado para serem usados e não podem ser usados por servos travados.

**"Procurar":** Alguns efeitos fazem com que você procure em sua biblioteca ou cripta. Você não precisa anunciar a carta que está procurando, e a busca pode resultar em não encontrar a carta. Se você procurar em sua biblioteca ou cripta, deverá embaralhá-la em seguida.

## REGRAS AVANÇADAS

**"Cancelar uma carta":** Uma carta **cancelada** não tem efeito, mas ainda é considerada jogada.

Se uma **carta de ação** for cancelada, o servo não trava (a carta de ação não é paga) e ele pode jogar a mesma carta de ação novamente.

Se uma **carta que não seja de ação** for cancelada, seu custo deve ser pago normalmente.

Se uma carta de combate usada para um golpe for cancelada, o servo que a jogou deve escolher outro golpe que pode vir de outra carta de golpe.

# Sequência de Turno Detalhada

Cada uma das fases é descrita em detalhes nas seções a seguir.

### 1. FASE DE DESTRAVAR

Você começa seu turno pela fase de destravar. No início desta fase, você deve destravar todas as suas cartas. Quaisquer cartas ou efeitos que requerem ou permitem que você faça alguma coisa durante a fase de destravar, entram em vigor depois de destravar suas cartas. Você pode escolher a ordem em que esses efeitos ocorrem. Junto com os efeitos gerados pelas cartas, existem outros que são resolvidos durante a fase de destravar:

Se você tiver a Vantagem, você pode ganhar 1 de recurso do banco de sangue.

**REGRAS AVANÇADAS**

Algumas cartas têm um ícone de opção de queima.

Este ícone significa que um Matusalém que não controla um servo que atenda aos requisitos desta carta pode descartá-la durante a fase de destravar de QUALQUER Matusalém e repor. Cada Matusalém é limitado a um descarte deste tipo por fase de destravar.

Para cada carta e **título** que você está **contestando**, você deve escolher conceder ou pagar a **contestação.**

**REGRAS AVANÇADAS**

**Cartas Contestadas**

Algumas das cartas do jogo representam ativos únicos, como equipamentos, indivíduos ou locais específicos. Estas cartas serão identificadas como "únicas" em seu texto. Além disso, todas as cartas da cripta representam servos únicos. Se mais de uma carta única com o mesmo nome for colocada em jogo, significa que o controle da carta está sendo contestado. Durante a contestação, todas as cartas contestadas ficam com a face voltada para baixo e fora do jogo. Se outra carta única com o mesmo nome for colocada em jogo, ela será imediatamente contestada e ficará também com a face voltada para baixo.

O custo para contestar uma carta é de 1 de recurso, que você paga durante cada uma de suas fases de destravar. Em vez de pagar o custo para contestar a carta, você pode escolher por conceder a carta. Ao conceder, sua cópia da carta é queimada. Quaisquer cartas ou contadores acumulados na carta concedida também são queimados.

Se todas as outras cartas que contestam sua carta única forem concedidas, a carta será destravada e voltada com a face para cima durante sua próxima fase de destravar, encerrando a contestação.

**CONSTRUINDO UM BARALHO**

**DICA:** Tenha cuidado ao colocar cópias das mesmas cartas únicas em seu baralho. Você não pode controlar mais que uma mesma carta única de cada vez e não pode contestar cartas consigo mesmo (se algum efeito forçar você a contestar uma carta com você mesmo, então você simplesmente queima a cópia recebida da carta única). Por outro lado, você pode querer ter uma segunda cópia à mão, caso a primeira seja queimada.

## REGRAS AVANÇADAS

### Títulos Contestados

Alguns títulos são **únicos**. Por exemplo, pode haver apenas um príncipe ou barão de uma determinada cidade (consulte Seitas Vampíricas, pág. 39). Se mais de um vampiro em jogo reivindicar o mesmo título, o título será contestado. Enquanto o título está sendo contestado, os vampiros envolvidos na disputa são tratados como se não tivessem título, mas eles permanecem controlados e podem agir e bloquear normalmente.

O custo para contestar um título é de 1 de sangue, que é pago pelo vampiro durante cada uma de suas fases de destravar. Em vez de pagar o custo para contestar o título, o vampiro pode escolher concedê-lo (ou pode ser forçado a conceder, se não tiver sangue para pagar). Apenas vampiros prontos podem contestar títulos. Vampiros em torpor devem conceder durante a fase de destravar de seu controlador.

Se todos os outros vampiros que estão disputando um título com seu vampiro concederem a contestação, então seu vampiro adquire o título durante sua próxima fase de destravar, encerrando a contestação.

O vampiro que está **concedendo** o título agora, não terá mais o título e perderá os benefícios dele pelo resto da partida.

## 2. FASE DE MESTRE

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

Por padrão, você recebe apenas uma ação da fase de mestre, mas algumas cartas podem alterar esta quantidade. Você pode usar uma ação da fase de mestre para jogar uma carta de mestre, e algumas cartas podem fornecer maneiras alternativas de usar suas ações da fase de mestre.

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

Não é obrigatório usar suas ações da fase de mestre. No entanto, você não pode salvar as ações da fase de mestre para mais tarde; as ações da fase de mestre não usadas durante esta fase são perdidas.

## REGRAS AVANÇADAS

Você pode usar uma ação da fase de mestre para marcar um servo da Lista Vermelha (consulte a pág. 41).

Se você jogou uma carta de mestre fora do turno em resposta a fase de mestre atual (mesmo que tenha sido cancelada), então você receberá uma ação da fase de mestre a menos do que o normal (consulte Cartas de Mestre, pág. 8).

## 3. FASE DE SERVO

A maior parte da atividade do jogo ocorre na fase de servo. Durante esta fase, você pode fazer com que seus servos executem ações. Somente **servos destravados** podem realizar ações. Realizar uma ação **trava** o servo agente. Os servos destravados prontos, controlados por outros Matusaléns, podem tentar **bloquear** sua ação, e o bloqueio **trava** o servo bloqueador (consulte Resolva Todas as Tentativas de Bloqueio, pág. 25). Uma ação é bem-sucedida apenas se não tiver sido bloqueada. Cada ação deve ser resolvida (bem-sucedida ou bloqueada) antes que outra ação possa ser executada.

Se um servo conseguir destravar (devido a uma carta ou efeito) durante esta fase, é possível que ele execute outra ação.

Algumas ações são mandatórias. Qualquer uma destas ações deve ser realizada antes de qualquer ação não mandatória. Se você tiver dois ou mais servos com ações mandatórias, elas podem ser feitas na ordem que você escolher. Um servo obrigado a realizar uma ação mandatória, não pode realizar nenhuma outra ação.

Por exemplo, um vampiro pronto sem sangue deve caçar como uma ação mandatória.

Se um único servo tem duas ou mais ações mandatórias diferentes, então ele está "preso" e não pode realizar nenhuma ação (entretanto, isso não impede que seus outros servos realizem ações).

**AÇÕES DIRECIONADAS E NÃO DIRECIONADAS**

As ações descritas abaixo são direcionadas ou não, dependendo de seus alvos (consulte Quem Pode Tentar Bloquear, pág. 25).

Por conveniência, quando uma carta descreve uma ação que normalmente é direcionada a outro Matusalém, o texto da carta geralmente inclui um símbolo Ⓓ como um lembrete de que a ação é normalmente direcionada. Caso contrário, é considerada não direcionada.

**FURTIVIDADE E PERCEPÇÃO**

O sucesso de uma ação é determinado por duas coisas:

**Furtividade** representa as medidas que o servo agente está tomando para conduzir seus negócios enquanto não é detectado por seus inimigos.

**Percepção** representa os esforços do servo bloqueador para detectar e combater as tentativas de um servo agente a fim de evitá-las.

## Tipos de Ações

Qualquer servo destravado que você controle pode executar uma ação. O procedimento para resolver uma ação é descrito nas seções a seguir. Observe que **modificadores de ação** e **cartas de reação** podem ser jogados a qualquer momento neste processo conforme apropriado, sujeito às restrições de adição de **furtividade** e **percepção** listadas abaixo. O mesmo servo não pode jogar o mesmo modificador de ação ou carta de reação mais de uma vez durante cada ação (consulte Cartas de Servo, pág. 10). Todas as cartas devem seguir as mesmas estruturas de sequenciamento de todos os efeitos (consulte Sequenciamento, pág. 8).

Um **vampiro pronto** pode geralmente realizar uma das duas ações padrão que não requerem jogar cartas de ação: **sangrar** ou **caçar**, enquanto um **aliado pronto** pode realizar apenas uma ação padrão que não requer jogar cartas de ação: **sangrar**.

Em vez de realizar uma ação padrão, um **servo pronto** pode jogar uma carta de ação para realizar a ação indicada na carta. Algumas cartas de ação são versões aprimoradas das ações padrão de sangrar ou caçar, enquanto outras são tipos de ações originais.

**Servos** prontos também podem usar ações para trazer diferentes tipos de ativos permanentes ao jogo. Essas três ações são muito semelhantes, embora as cartas que elas trazem para o jogo não sejam.

**Equipamento:** como computadores, armas e artefatos exóticos. Uma carta de equipamento é colocada em jogo com uma ação de equipar. O equipamento também pode ser movido de um servo para outro executando uma ação.

**Lacaios:** capangas, criados ou animais comandados a serviço do servo. Um lacaio é colocado em jogo com uma ação de empregar lacaio. Lacaios não podem ser movidos de um servo para outro.

**Aliados:** servos diferentes de vampiros, como magos, lobisomens ou mortais comuns. Um aliado é colocado em jogo com uma ação de recrutar aliado.

Um servo não pode realizar uma ação com a mesma carta de ação mais de uma vez a cada turno, mesmo que destrave. Um servo não pode realizar uma ação por meio da mesma carta em jogo (incluindo o texto da própria carta do servo) mais de uma vez a cada turno, mesmo se destravar.

### Sangrar

*Realizar uma ação de sangrar representa os esforços de seu servo para minar o poder e os recursos do Matusalém alvo. Você pode imaginar sangrar como pagamento de suborno, alteração de registros bancários, divulgação de boatos ou coisas do gênero.*

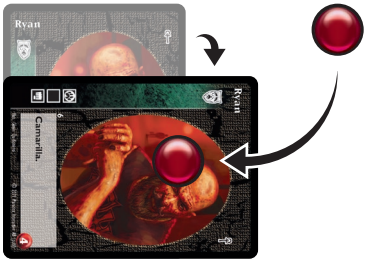
O ato de sangrar pode ser feito com uma carta de ação ou por meio da ação de sangrar padrão. Durante uma ação de sangrar, um servo não pode jogar mais que uma **carta** de modificador de ação para aumentar a quantidade de sangrar. Esta regra é lembrada nessas cartas pelo seguinte texto na carta "**(limitado)**".

- **Quem pode sangrar:** Qualquer servo pronto. Um servo não pode realizar mais de uma ação de sangrar a cada turno, mesmo se destravar.
- **Custo padrão:** Nenhum.
- **Alvo padrão:** Sua presa. Ação direcionada. No entanto, algumas cartas ou efeitos podem permitir ou forçar você a sangrar um Matusalém que não seja sua presa. Você nunca pode sangrar a si próprio.
- **Furtividade padrão:** 0 de furtividade.
- **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o Matusalém alvo queima uma quantidade de recursos igual à quantidade de sangrar. Por padrão, todos os vampiros têm uma quantidade de sangrar de 1. Se a ação for bem-sucedida e a quantidade de sangrar for 1 ou mais, o sangrar foi bem-sucedido e o controlador do servo agente obtém a Vantagem, retirando-a do Matusalém que a possui, caso exista.

## Caçar

*A caça é o meio de um vampiro de satisfazer sua fome de sangue.*

Caçar pode ser feito com uma carta de ação ou por meio da ação de caçar padrão.




■ **Quem pode caçar:** Qualquer vampiro pronto. Observe que a caça é uma ação mandatória para um vampiro destravado pronto sem sangue. Durante sua fase de servo, nenhum de seus servos pode realizar qualquer ação não mandatória se algum de seus vampiros destravados tiver ações de caçar a fazer. Se você tiver dois ou mais vampiros com ações de caçar mandatórias, elas podem ser feitas na ordem que você escolher.

■ **Custo padrão:** Nenhum.

■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.

■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.

■ **Efeito:** O vampiro agente ganha uma quantidade de contadores de sangue do banco de sangue igual à quantidade do ato de caçar. Por padrão, todos os vampiros têm uma quantidade de caçar de 1. Se isso fizer com que o sangue do vampiro exceda sua capacidade de sangue, então (como de costume) o excesso é imediatamente devolvido ao banco de sangue.

## Equipar

■ **Quem pode equipar:** Qualquer servo pronto.

■ **Custo:** Conforme listado na carta de equipamento, ao jogar aquela carta de sua mão; ou nenhum, ao equipar de outro servo que você controla.

■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.

■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.

■ **Efeito ao equipar de sua mão:** As cartas de equipamento são cartas de ação que dão habilidades especiais aos servos. Se a ação de equipar com uma carta de equipamento de sua mão for bem-sucedida, esta carta é colocada no servo agente. Não há limite para o número de cartas de equipamento que um servo pode ter.

■ **Efeito ao equipar de outro servo que você controla:** Equipe com uma carta de equipamento atualmente possuída por um de seus outros servos. Mais de uma carta de equipamento pode ser obtida de um servo em uma única ação, mas o(s) equipamento(s) que você deseja pegar deve(m) ser definido(s) assim que a ação for anunciada. Se a ação não for bem-sucedida, o equipamento permanece onde está.

## REGRAS AVANÇADAS

Se o equipamento a ser equipado requer uma Disciplina e o equipamento é colocado em jogo por outro meio que não seja uma ação de equipar, use a versão básica do equipamento.

### Empregar Lacaio

■ **Quem pode empregar um lacaio:** Qualquer servo pronto.
■ **Custo:** Conforme listado na carta do lacaio.
■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
■ **Efeito:** Lacaios são cartas de ação que dão habilidades especiais aos servos. Se a ação for bem-sucedida, o lacaio é colocado no servo agente. Não há limite para o número de lacaios que um servo pode ter. Ao contrário de equipamentos, um lacaio não pode ser transferido. Quando um lacaio é colocado em jogo, ele recebe contadores de sangue do banco de sangue para representar sua vida (listado na carta do lacaio). Quando um lacaio perde seu último contador de vida, ele é queimado.

## REGRAS AVANÇADAS

Se o lacaio a ser empregado requer uma Disciplina e o lacaio é colocado em jogo por outro meio que não seja uma ação de empregar, use a versão básica do lacaio.

### Recrutar Aliado

■ **Quem pode recrutar um aliado:** Qualquer servo pronto.
■ **Custo:** Conforme listado na carta do aliado.
■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
■ **Efeito:** Aliados são cartas de ação que se tornam servos por direito próprio, capazes de agir e bloquear independentemente do servo que os recrutou. Se a ação for bem-sucedida, o aliado é colocado em sua região pronta, mas não pode agir neste turno. Quando um aliado é colocado em jogo, ele recebe contadores de sangue do banco de sangue para representar sua vida (listada na carta do aliado). Quando um aliado perde seu último contador de vida, ele é queimado.

## REGRAS AVANÇADAS

Observe que aliados colocados em jogo por outros meios podem agir no mesmo turno. Se o aliado a ser recrutado requer uma Disciplina e o aliado é colocado em jogo por outro meio que não seja uma ação de recrutar, use a versão básica do aliado.

### Ação Política

■ **Quem pode fazer uma ação política:** Qualquer vampiro pronto. Um vampiro não pode realizar mais de uma ação política a cada turno.

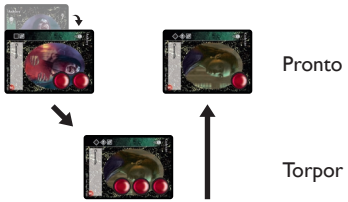
■ **Custo:** Conforme listado na carta de ação política.
■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
■ **Efeito:** Uma ação política é uma ação que serve para convocar um referendo. Se a ação for bem-sucedida, os termos do referendo são escolhidos e os votos são lançados e apurados para definir se o referendo é aprovado ou reprovado (consulte Política, pág. 27).

## Sair do Torpor (Consulte Torpor, pág. 34)

■ **Quem pode sair do torpor:** Um vampiro em torpor.
■ **Custo padrão:** 2 de sangue.
■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.
■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.
■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o vampiro agente se move da região de torpor para a região pronta. Se esta ação for bloqueada, não haverá combate (vampiros em torpor não podem entrar em combate). Em vez disso, se o bloqueador for um vampiro, este tem a oportunidade de diablerizar o vampiro agente (consulte Diablerie, pág. 34). Se ele escolher não o fazer, ou se for um aliado, a ação simplesmente falha (o vampiro agente permanece em torpor e nenhum custo é pago). Um vampiro que deixou o torpor não está mais ferido.

## Resgatar um Vampiro em Torpor

■ **Quem pode resgatar um vampiro em torpor:** Qualquer vampiro pronto.
■ **Custo padrão:** 2 de sangue, que pode ser pago pelo vampiro agente ou pelo vampiro resgatado, ou o custo pode ser dividido entre ambos. O vampiro agente define quem paga.
■ **Alvo padrão:** Um vampiro em torpor.
  ■ Ação não direcionada, se o vampiro agente e o que está em torpor tiverem o mesmo controlador.
  ■ Ação direcionada, se o vampiro agente e o que está em torpor têm controladores diferentes.
■ **Furtividade padrão:**
  ▪ +1 de furtividade, se o vampiro agente e o vampiro em torpor têm o mesmo controlador.
  ▪ 0 de furtividade, se o vampiro agente e o que está em torpor têm controladores diferentes.
■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o vampiro em torpor é movido para a região pronta. O vampiro resgatado não trava ou destrava como resultado de ser resgatado. Se a ação for bloqueada, o vampiro agente e o servo bloqueador entram em combate normalmente. Um vampiro resgatado do torpor não está mais ferido.




## Diablerizar um Vampiro em Torpor

■ **Quem pode diablerizar:** Qualquer vampiro pronto.
■ **Custo padrão:** Nenhum.
■ **Custo padrão:** Um vampiro em torpor.
  ▪ Ação não direcionada, se o vampiro agente e aquele que está em torpor tiverem o mesmo controlador.
  ▪ Ação direcionada, se o vampiro agente e aquele que está em torpor tiverem controladores diferentes.

■ **Furtividade padrão:**

- +1 de furtividade, se o vampiro agente e aquele que está em torpor têm o mesmo controlador.
- 0 de furtividade, se o vampiro agente e aquele que está em torpor têm diferentes controladores.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, a vítima é **diablerizada** (consulte Diablerie, pág. 34). Se a ação for bloqueada, o vampiro agente e o servo bloqueador entram em combate normalmente.

## Carta de Ação (ou Carta em Jogo)

■ **Quem pode realizar uma ação por padrão:** Qualquer servo pronto. Um servo não pode realizar uma ação com a mesma carta de ação da mão ou em jogo mais de uma vez a cada turno, mesmo se destravar.

■ **Custo:** Conforme listado na carta.

■ **Alvo padrão:** Conforme listado na carta.

■ **Furtividade padrão:** A menos que indicado de outra forma na carta, essas ações têm 0 de furtividade.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, ela será resolvida conforme indicado na carta. Se a carta descreve uma versão especial de uma ação padrão, todas as regras que se aplicam à ação padrão se aplicam da mesma maneira, exceto quando indicado de outra forma na carta.

## REGRAS AVANÇADAS

### Tornar-se um Anarquista

■ **Quem pode torna-se um Anarquista:** Qualquer vampiro pronto sem título que não seja Anarquista.

■ **Custo:** 2 de sangue, ou 1 de sangue se o controlador controlar pelo menos 1 outro Anarquista pronto.

■ **Alvo padrão:** Nenhum. Ação não direcionada.

■ **Furtividade padrão:** +1 de furtividade.

■ **Efeito:** Se a ação for bem-sucedida, o vampiro agente agora é da seita Anarquista.

## RESUMO DO CURSO DE UMA AÇÃO

1. **A ação é anunciada:** Jogue uma carta de ação ou indique outro efeito (carta em jogo, ato de sangrar ou caçar) usada(o) para anunciar a ação e trave o servo que está realizando a ação.

2. **O(s) Matusalém(ns) alvo(s) pode(m) tentar bloquear** a ação com qualquer um de seus servos destravados ou se a ação não tiver como alvo outro Matusalém ou uma carta controlada pelo Matusalém agente, então os servos da presa e do predador podem tentar bloquear.

■ Se uma **tentativa de bloqueio não for bem-sucedida**, outra tentativa pode ser feita.

■ Se uma **tentativa de bloqueio for bem-sucedida**, o servo bloqueador trava e entra em combate com o servo agente.

3. Se nenhuma tentativa de bloqueio for bem-sucedida e nenhuma outra for feita, a ação é bem-sucedida e o custo dela é pago.

**Modificadores de ação e cartas de reação** podem ser jogados a qualquer momento antes da resolução, durante uma ação, com o Matusalém agente tendo a oportunidade de jogar primeiro. A princípio, apenas o servo em ação pode jogar modificadores de ação, enquanto que somente servos destravados de outros Matusaléns podem jogar cartas de reação. O efeito de um modificador de ação ou de uma carta de reação funciona pela duração da ação atual.

Lembre-se também de que o mesmo servo não pode jogar o mesmo modificador de ação ou carta de reação mais de uma vez por ação.

### 1. Anuncie a Ação

Todos os detalhes da ação são definidos quando a ação é anunciada, incluindo o(s) alvo(s), o custo, o(s) efeito(s) e assim por diante. Qualquer carta necessária para a ação é jogada (voltada com a face para cima) neste momento. Trave o servo agente (apenas servos destravados prontos podem realizar ações). **EXCEÇÃO:** Quaisquer decisões a serem feitas para um **referendo** não são anunciadas até que a ação tenha sucesso (consulte A Ação Política, pág. 27).

*Durante a fase de servo de Sara, ela decide que um de seus servos destravados, Belinde, fará uma ação para sangrar sua presa, Alex. Sara trava Belinde e diz: "Belinde sangra Alex em 1 (significando 1 de recurso)."*

*Depois de resolver esta ação (bem-sucedida ou não), Sara decide que outro de seus servos destravados, A Viúva, recrutará de sua mão um aliado, o Cão Desabrigado. Ela trava A Viúva e joga o Cão Desabrigado, anunciando: "A Viúva recruta o Cão Desabrigado com +1 de furtividade, custando para A Viúva 1 de sangue." (o sangue não é pago até que a ação seja bem-sucedida).*

### 2. Resolva Todas as Tentativas de Bloqueio

#### Quem Pode Tentar Bloquear

Se a ação tem como alvo um ou mais Matusaléns ou algo controlado por outros Matusaléns, então a ação é chamada de direcionada, e apenas os Matusaléns que são alvo podem usar seus servos destravados prontos para tentar bloquear a ação. Se mais de um Matusalém foi alvo da ação, as tentativas de bloqueio são feitas no sentido horário.

Se a ação não for direcionada a outro Matusalém ou a algo controlado por outro Matusalém, então ela é chamada de ação não direcionada e pode ser bloqueada pela presa ou predador do Matusalém agente, com a presa tendo a primeira oportunidade de bloquear.

Um servo pode tentar bloquear quantas vezes quiser, desde que outro servo ainda não esteja bloqueando.

Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra pode ser feita quantas vezes o Matusalém bloqueador desejar.

Uma vez que um Matusalém decida não fazer mais nenhuma tentativa de bloqueio, a decisão é definitiva.

Como um lembrete, quando uma carta descreve uma ação que normalmente é direcionada a outro Matusalém, o texto da carta geralmente inclui um símbolo Ⓓ como um lembrete de que é uma ação direcionada típica.

Lembre-se, ações políticas são sempre não direcionadas.

*A ação de Belinde para sangrar Alex é direcionada a Alex, então apenas os servos destravados de Alex podem tentar bloquear. Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra pode ser feita.*

*A ação de A Viúva para recrutar o Cão Desabrigado, um aliado, não é direcionada a outro Matusalém, portanto, é não direcionada. Ela pode ser bloqueada pelos servos destravados da presa de Sara ou pelo predador de Sara. Se a primeira tentativa de sua presa falhar, outra pode ser feita e assim por diante até que sua presa recuse fazer quaisquer outras tentativas, momento em que seu predador pode começar a tentar bloquear.*

**Furtividade e Percepção**

***Furtividade** representa as medidas que o servo agente está tomando para conduzir seus negócios discretamente, para evitar atrair a atenção daqueles que se opõem a ele. **Percepção** representa os esforços do servo bloqueador para descobrir os planos do servo agente e vigiá-lo ou persegui-lo a fim de deté-lo (lutando com ele) antes que ele possa cumprir seu objetivo.*

Para ver se uma tentativa de bloqueio é bem-sucedida, compare a furtividade do servo agente com a percepção do servo bloqueador. A ação é bloqueada se a percepção do bloqueador for igual ou maior que a furtividade do servo agente. Por padrão, os servos têm 0 de furtividade e 0 de percepção. Portanto, uma tentativa de bloqueio normalmente terá êxito, a menos que a ação tenha furtividade inerente (como caçar) ou uma carta ou efeito seja usado para aumentar a furtividade do servo agente.

Algumas ações têm furtividade inerente, conforme observado na lista de ações e em algumas cartas de ação. O servo que realiza tal ação começa com maior furtividade do que o normal. Além disso, algumas cartas e outros efeitos podem ser usados para aumentar a furtividade ou percepção de um servo, conforme indicado no texto da carta.

Furtividade pode ser adicionada durante uma ação **somente quando necessário**, ou seja, apenas se a ação estiver sendo bloqueada e o servo bloqueador tiver percepção suficiente para bloquear o servo agente. Da mesma forma, a percepção pode ser adicionada durante uma ação **somente quando necessário**, apenas por um servo bloqueador quando a furtividade do servo agente exceda sua percepção.

Observe que todas as modificações feitas na furtividade ou percepção de um servo permanecem em vigor durante a ação. Os valores de furtividade e percepção modificados retornam ao normal depois que a ação é resolvida.

*Sara anuncia que Wauneka está caçando e trava Wauneka. A ação não é direcionada e tem por padrão +1 de furtividade. Sua presa se recusa a bloquear. Seu predador, no entanto, joga uma carta de reação para dar +1 de percepção a um de seus servos destravados, Ayelech. Sara não tem cartas para jogar a fim de aumentar a furtividade de Wauneka, então a ação é bloqueada. Ayelech é travada e o combate começa*

Se uma tentativa de bloqueio falhar, outra tentativa de bloqueio é feita ou o Matusalém defensor declara que não fará mais tentativas a fim de bloquear a ação. Note que esta declaração é um efeito e, portanto, permite que o Matusalém agente (e outros) joguem mais cartas e efeitos.

*Sara anuncia que Sully vai sangrar Alex. Sara não tem efeitos que deseje jogar antes de Alex decidir se deseja bloquear, então Sara diz "Você bloqueia?" Alex decide não bloquear, então Sara joga Interligados (um modificador de ação que adiciona 1 ao sangrar). O sangrar remove 2 de recursos de Alex.*

### 3. Resolva a Ação

Se a ação for bem-sucedida (todas as tentativas de bloqueio não tiveram sucesso), o custo da ação é pago e os efeitos da ação bem-sucedida ocorrem.

Se a ação for bloqueada, então qualquer carta jogada para realizar a ação é queimada e o bloqueio é resolvido com essas duas consequências simultâneas: o servo bloqueador é travado e entra em combate com o servo agente (consulte Combate, pág. 28). Se um efeito termina a ação antes da **resolução do bloqueio** ou uma dessas duas consequências (como entrar em combate), nenhuma das consequências ocorre. Os efeitos da ação não ocorrem quando a ação é bloqueada. Observe que o custo da ação, se houver, só é pago se a ação for bem-sucedida; o custo não é pago se a ação for bloqueada. Os custos dos modificadores de ação e das cartas de reação são sempre pagos quando as cartas são jogadas, independentemente se a ação é bem-sucedida ou não.

### Política

*A política e a diplomacia são tão críticas para os vampiros quanto caçar e se alimentar. Assim como a sociedade mortal, a sociedade vampírica tem suas próprias leis, credos e costumes. A política entra em jogo quando um vampiro realiza uma ação política ou quando uma* ***caçada de sangue*** *é convocada (consulte A Caçada de Sangue, pág. 35).*

### A Ação Politica

**Importante:** Os termos específicos do **referendo** (as escolhas a serem feitas, se houver, pelo Matusalém que o convoca) não são escolhidos até que a ação em si seja bem-sucedida.

### O Referendo

Se uma ação política é bem-sucedida, seu custo é pago e o referendo é convocado. O referendo consiste em três etapas:

1. **Escolha os termos** do referendo, se houver.

2. **Votação:** Cartas que podem ser usadas "durante a etapa de votação", mas "antes dos votos e sub-votos serem declarados", são usadas neste momento. Então, todos os Matusaléns podem agora declarar quaisquer votos e sub-votos que possuam (veja abaixo) neste momento, em qualquer ordem. Eles declaram seus votos e sub-votos livremente, e não há obrigação de declarar votos ou sub-votos. Uma vez que um voto ou sub-voto tenha sido declarado, entretanto, ele não pode ser alterado. A fase de votação é concluída somente quando todos os Matusaléns terminam de declarar votos e sub-votos. Se você precisar de um limite de tempo, os Matusaléns podem concordar em esperar 15 segundos após o último voto ou sub-voto declarado para fechar a etapa de votação.

3. **Resolva o Referendo:** Se houver mais votos a favor do que contra, o referendo é aprovado e os efeitos ocorrem. Caso contrário, o referendo é reprovado e não tem efeito. Referendos empatados são reprovados.

### Ganhando Votos

Matusaléns não têm votos ou sub-votos inerentes. É necessário obter votos e sub-votos, e existem várias maneiras de fazer isso. Uma vez obtido, um voto ou sub-voto não precisa ser declarado de imediato. Cada voto ou sub-voto que é declarado "a favor" ou "contra" o referendo, e um Matusalém pode declarar alguns de seus votos e sub-votos a favor e alguns contra, conforme sua escolha, com a restrição de que todos os votos e sub-votos de cada vampiro ou qualquer outra fonte devem ser declarados de acordo como um grupo. Uma vez declarado, um voto ou sub-voto não pode ser alterado. Matusaléns podem obter votos e sub-votos das seguintes maneiras:

- **Cartas de Ação Política:** Cada Matusalém pode obter 1 voto usando uma carta de ação política. Essas cartas dizem "1 voto" para indicar isso. Se uma carta de ação política foi usada para convocar o referendo, esta fornece 1 voto para o controlador do vampiro agente. Outras cartas de ação política usadas para obter votos são simplesmente queimadas sem levar em conta o texto nelas descrito.

Cada **Matusalém** não pode obter mais do que 1 voto de cartas de ação política.

■ **Vampiros Titulados:** Para cada vampiro **pronto** com título que um Matusalém controla, este obtém votos extras. O número de votos obtidos depende do título.

Um Matusalém obtém:
**1 voto** para cada primogênito pronto
**2 votos** para cada príncipe ou barão pronto
**3 votos** para cada justicar pronto
**4 votos** para cada membro do Círculo Interno pronto

Outros servos podem ter votos ou sub-votos (conforme listado no texto da carta) sem possuir um dos títulos listados acima (consulte Outras Seitas Vampíricas, pág. 40). Os votos e sub-votos de um servo podem ser usados apenas quando o servo está pronto.
O fato de um servo estar travado ou destravado não tem impacto sobre sua capacidade de votar.

■ **A Vantagem:** O Matusalém que tiver a Vantagem pode queimá-la (devolvê-la, sem controlador, para a área central) para obter 1 voto.

■ **Outras Cartas:** Modificadores de ação, cartas de reação, cartas em jogo etc. que fornecem mais votos ou sub-votos podem ser usados de acordo com as regras normais. Apenas o servo agente pode jogar modificadores de ação e apenas servos destravados e prontos controlados por Matusaléns que não sejam o controlador do servo agente podem jogar cartas de reação.

## Combate

O combate ocorre quando um servo bloqueia a ação de um servo pronto. Além disso, algumas cartas podem causar um combate. O que quer que tenha causado o combate, é importante lembrar que apenas **servos** prontos podem participar do combate e que seus servos não podem entrar em combate com outros servos que você controla.

Estar travado ou destravado não importa para o combate. Servos travados lutam da mesma forma que servos destravados.

**Nota:** As únicas cartas que podem ser jogadas durante o combate são cartas de combate.

## Sequência de Combate

O combate ocorre em uma série de uma ou mais rodadas. Cada rodada de combate tem sete etapas:

**1. Antes da Distância:** Jogue cartas antes de definir a distância.

**2. Determinar a Distância:** Use manobras para alterar a distância para curta ou longa distância.

**3. Antes dos Golpes:** Jogue cartas antes da escolha dos golpes

**4. Golpe:** Anuncie e resolva os golpes.

**5. Resolução de Dano:** Previna e cure os danos.

**6. Pressionar:** Use efeitos de pressionar para continuar por mais uma rodada ou para terminar o combate.

**7. Fim da Rodada:** Cartas de fim de rodada e efeitos são jogados aqui.

O servo agente sempre tem a primeira chance de usar cartas ou efeitos antes do servo oponente em cada etapa do combate.

### 1. Antes da Distância

Algumas cartas ou efeitos devem ser jogados antes que a distância seja determinada. Isso é claramente evidenciado nessas cartas.

**Nota:** Os efeitos que são definidos "antes que a distância seja determinada" devem ser jogados antes que o servo agente decida se irá ou não jogar uma manobra.

### 2. Determinar a Distância

Cada rodada de combate acontece tanto a curta quanto à longa distância. **Curta distância é o padrão para cada rodada.** A distância determina quais **golpes** e outros efeitos da etapa de resolução de golpe podem ser usados. Alguns efeitos só podem ser usados a curta distância, alguns apenas de longa distância e os demais em ambas.

Um servo em combate pode usar uma **manobra** para ir para longa distância, ou pode manobrar para voltar para curta distância se seu oponente manobrar para longe. Os dois combatentes podem continuar jogando manobras para compensar os efeitos da última manobra de seu oponente pelo tempo que desejarem. Um servo não pode jogar duas manobras consecutivas, o que efetivamente cancelaria uma à outra.

Um servo não tem manobras por padrão; ele deve usar uma carta ou outro efeito para obter uma manobra. A habilidade de manobra pode vir de cartas de combate, armas ou outras cartas em jogo. Para usar uma manobra de uma carta de golpe, o servo deve jogar a carta de golpe durante esta etapa ao em vez de durante a etapa de escolha de golpe. Se um servo usar a manobra de uma carta de golpe ou de uma arma, ele estará efetivamente escolhendo seu golpe também. Como tal, ele não pode usar uma segunda carta de golpe ou arma para manobrar novamente na mesma rodada.

Se uma carta de combate jogada por um servo tem uma manobra como parte de um efeito, a manobra deve ser usada naquela rodada de combate. Se uma carta de combate jogada por um servo tem uma "manobra opcional" como parte do efeito, então o servo pode se recusar a usar a manobra.

Normalmente, um servo que pode atacar à longa distância vai querer manobrar para longa distância contra um oponente que ele suspeita que só pode atacar a curta distância.

*Ayelech acaba de bloquear Colette e o combate começa. Ayelech tem um Magnum .44 que permite que ela golpeie 2 de dano tanto a curta como a longa distância, e dá a ela uma manobra opcional. Colette, como servo agente, recusa-se a manobrar. Ayelech usa a manobra da arma para se mover para longa distância, onde ela não pode ser ferida pelo golpe de mão de Colette. Colette joga uma carta de manobra para voltar para curta distância. No entanto, Ayelech tem outra carta de manobra também, e ela a joga para voltar a longa distância. Colette não tem mais manobras para jogar, então a distância é definida como longa.*

### 3. Antes da escolha dos golpes

Algumas cartas de combate só podem ser jogadas depois que a distância foi definida, mas antes que os golpes tenham sido escolhidos.

### 4. Golpe

Durante a etapa de golpe, os servos atacam uns aos outros ou fazem um esforço para evitar serem atingidos.

Observe que nem todos os golpes são agressivos. Efeitos defensivos, como **esquivas**, também são considerados golpes (consulte Efeitos de Golpe, pág. 33).

Normalmente, cada servo recebe apenas um golpe por rodada. Um golpe de cada servo é considerado um "par".

**REGRAS AVANÇADAS**

Algumas cartas podem permitir que um servo receba **golpes adicionais** durante uma rodada de combate. Eles são resolvidos após o par normal de golpes. Se apenas um servo tiver golpes adicionais, eles serão resolvidos por conta própria após o par normal de golpes.

Durante cada par de golpes, os servos primeiro escolhem seus respectivos golpes (servo agente primeiro, depois seu oponente) e, em seguida, os golpes são resolvidos. A resolução de golpe ocorre simultaneamente, exceto em alguns casos especiais (consulte Efeitos de Golpe, pág. 33).

■ **Escolha o Golpe:** Cada servo escolhe seu golpe. O golpe pode ser de uma carta de combate, de uma arma que o servo possui, de um golpe padrão com a mão ou pode ser de qualquer outra carta que forneça a este servo um golpe. Se um servo usou uma **manobra** de um golpe (uma carta de golpe ou uma arma) nesta rodada, ele não pode escolher nenhum outro golpe para o golpe inicial daquela rodada.

**REGRAS AVANÇADAS**

Para **golpes adicionais**, qualquer golpe pode ser escolhido, mesmo se uma manobra de uma carta de golpe ou uma arma foi usada.

■ **Resolva o Golpe:** Os efeitos dos golpes de ambos os servos são resolvidos simultaneamente. A maioria dos golpes funcionam apenas a curta distância, a menos que o golpe seja identificado como de longa distância, cause dano "Di" ("R" ou *ranged* em Inglês) ou seja um golpe defensivo, como **esquiva** ou de **fim de combate**. Golpes a distância e aqueles que causam dano "Di" podem ser usados em qualquer distância, curta ou longa.

Quando um **servo** ou **lacaio** sofre dano (seja por um golpe ou por outros meios), ele deve queimar sangue ou vida, conforme apropriado (consulte Resolução de Dano, Observe que os efeitos de um golpe são aplicados e em seguida, o dano é resolvido. Este tempo é importante para alguns golpes especiais. Se um ou ambos os combatentes não estiverem mais prontos, porque um deles sofreu muito dano, por exemplo, a rodada e o combate terminam imediatamente. Isto ocorre em qualquer ponto durante o combate, não apenas durante a resolução de golpe.

**REGRAS AVANÇADAS**

Se uma carta de golpe for cancelada, o servo que a jogou deve escolher outro golpe, que pode vir de outra carta de golpe.

**Golpes Adicionais:** Algumas cartas e efeitos permitem que um servo faça golpes adicionais durante a rodada atual de combate. Golpes adicionais são anunciados e executados somente após o primeiro par de golpes ser concluído. O servo agente decide se receberá ou não golpes adicionais antes do servo oponente, como de costume. Golpes adicionais são definidos com outra escolha das etapas de golpe e de resolução de golpe em que apenas os servos que receberam golpes adicionais podem jogar cartas de golpe. Todos os golpes adicionais ocorrem na mesma distância. Isso é repetido conforme necessário. Um servo não pode usar mais de uma carta ou efeito para obter golpes adicionais por rodada de combate. Esta regra é lembrada nessas cartas pelo texto "**(limitado)**".

*Wauneka é bloqueado por Flávio Gonçalves, e eles entram em combate. Nenhum deles manobra, então a rodada está a curta distância. Wauneka anuncia que está usando a carta Soco Giratório, que permite que ela inflija 4 de dano como seu golpe. Flávio Gonçalves usa sua habilidade especial para esquivar como seu golpe, então nenhum dano é causado por nenhum dos vampiros.*

*Em seguida, Wauneka joga uma carta dando a ela 1 golpe adicional. Flávio Gonçalves joga uma carta que lhe dá 2 golpes adicionais. Estes golpes adicionais são resolvidos na mesma distância, que neste caso é curta.*

*Wauneka usa seu golpe de mão para o segundo golpe. Flávio Gonçalves também usa o golpe de mão. Ambos sofrem 1 ponto de dano. Flávio Gonçalves usa as mãos mais uma vez, e Wauneka não pode usar um golpe porque tinha apenas 1 golpe adicional. Wauneka sofre mais 1 de dano.*

### 5. Resolução de Dano

A resolução de dano tem duas etapas: **prevenir danos** e **reparar danos**.

Primeiro, o servo que sofre os danos pode jogar cartas de combate que previnem **danos**. Estas cartas de prevenção de dano são jogadas uma de cada vez até que todo o dano seja prevenido ou até que o servo decida não jogar mais.

Qualquer dano não prevenido é infligido com sucesso. O dano é então **reparado**, se a vítima for um **vampiro**, ou queima contadores de **vida**, se a vítima for um **aliado** ou **lacaio**.

Para cada ponto de dano infligido a um vampiro, ele deve queimar 1 de sangue para reparar o dano. Um vampiro pode queimar todo o seu sangue, se necessário, e isso não tem nenhum outro efeito negativo sobre o vampiro. Se um vampiro não pode reparar todo dano (isto é, mais dano é infligido do que ele dispõe de sangue para reparar), ele queima sangue para reparar o dano que puder, e os danos **não reparados** o deixam ferido. Um vampiro **ferido** entra em **torpor** depois que todo o dano remanescente é tratado (consulte Torpor, pág. 34).

**Dano ambiental:** Qualquer dano não infligido por um servo, seja através de um golpe ou por um efeito explícito ("este servo inflige..."), é ambiental. Danos ambientais podem não ter origem (como o dano infligido por um Corvos Carniceiros) ou uma fonte que não seja um servo (como o dano infligido por um lacaio). Observe que o dano ambiental não pode ser **esquivado**, uma vez que a esquiva apenas protege do **golpe** do oponente.

**Dano Agravado:** Alguns danos são descritos como dano agravado, como danos provenientes de fogo, luz solar ou das garras ou presas de outras criaturas sobrenaturais, incluindo alguns vampiros. O dano agravado difere do dano normal de duas maneiras: o dano agravado não pode ser **reparado**, e o dano agravado pode queimar um vampiro se ele já estiver **ferido**. Como não pode ser reparado, o vampiro não queima sangue para repará-lo e ao invés disso fica ferido (vai direto para o **torpor**), a menos que o dano tenha sido prevenido.

Dano agravado causado a um vampiro ferido pode queimar o vampiro imediatamente. Um vampiro ferido é aquele que sofreu danos que não conseguiu reparar ou aquele que está em torpor ou a caminho do torpor. Para cada ponto de dano agravado infligido com sucesso a um vampiro ferido, ele deve queimar 1 ponto de sangue para **evitar sua destruição**. Se não tiver sangue suficiente, será queimado. A destruição por este método não constitui **diablerie** (consulte Diablerie, pág. 34).

Se tanto dano regular quanto agravado forem infligidos com sucesso em um vampiro ao mesmo tempo, o dano normal é tratado primeiro. Isto se aplica apenas a danos não prevenidos; efeitos de prevenção de danos podem ser usados para prevenir o dano agravado antes do dano normal. Se um vampiro for ferido, ele vai para o torpor depois que todo o dano for tratado (consulte Torpor, pág. 34). Se o dano agravado queima-lo, ele vai diretamente para a pilha de cinzas. Não passa primeiro pelo torpor.

*Nassir está pronto e tem 1 de sangue quando recebe 1 ponto de dano agravado. Ele não pode reparar este dano, então ele é ferido e vai para o torpor com 1 de sangue.*

*Tamoszius está pronto e tem 2 pontos de sangue quando recebe 3 pontos de dano agravado. Ele não pode reparar nenhum deles. Ele fica ferido por 1 ponto, então ele deve queimar 2 pontos de sangue para evitar sua destruição pelos outros 2 pontos (1 ponto de sangue por cada ponto), deixando-o sem sangue e em torpor.*

*Ryan está pronto e tem 1 ponto de sangue quando recebe 2 de dano normal e 1 de dano agravado. Ele queima 1 de sangue para reparar o primeiro ponto de dano normal. Ele não tem sangue suficiente para reparar o segundo ponto e fica ferido. O dano agravado queima-o, pois ele já está ferido e não pode queimar 1 de sangue para evitar sua destruição.*

**REGRAS AVANÇADAS**

Aliados e lacaios tratam dano agravado da mesma forma que dano normal. Para cada ponto de dano infligido com sucesso a um servo ou lacaio, eles queimam 1 contador de vida. Um servo ou lacaio que perder todos os seus contadores de vida é queimado.

### 6. Pressionar

No fim de uma rodada de combate, se ambos os combatentes ainda estiverem prontos, os combatentes seguirão seus caminhos distintos ou um deles continuará a perseguição. Efeitos de pressionar podem ser usados para continuar o combate ou para terminá-lo, cancelando um pressionar para continuar. Isso é semelhante à maneira como as **manobras** são usadas para determinar a distância. Os dois combatentes podem continuar pressionando, para compensar os efeitos do último pressionar do oponente, pelo tempo que desejarem. Um servo não pode jogar dois efeitos de pressionar seguidos (o que efetivamente cancelaria um ao outro). Se houver um pressionar não cancelado para continuar, outra rodada de combate terá início.

### 7. Fim da Rodada

Nesta etapa você usa cartas de combate ou outros efeitos que só podem ser usados no fim de uma rodada de combate, após a etapa de pressionar.

Observe que esta etapa também ocorre mesmo se o combate terminar prematuramente.

### Lacaios e Combates

Um lacaio normalmente não sofre dano em combate, a menos que o servo que o emprega seja queimado. No entanto, um atacante pode escolher como alvo de um golpe um dos lacaios do servo oponente em vez de golpear o servo oponente. Isso só pode ser feito a **longa distância**. Para golpear um lacaio com um golpe a distância, o servo atacante deve anunciar seu alvo pretendido quando o golpe for anunciado.

## Efeitos de Golpe

**Golpe de Mão:** O golpe padrão é um golpe de mão. Quando um servo ataca com um golpe de mão à curta distância, ele causa ao servo oponente uma quantidade de dano igual à sua **força**. Vampiros têm uma força padrão de 1.

**Esquiva:** Um golpe de esquiva não causa dano, mas protege tanto o servo quanto seus pertences dos efeitos do golpe adversário. Porém os lacaios não são protegidos. Uma esquiva é eficaz a qualquer distância. Uma esquiva protege até mesmo dos efeitos de um golpe desferido como **golpe rápido** (consulte Golpe Rápido, pág. 34). Uma esquiva é um golpe, embora seja apenas defensivo. Ela representa a atividade do servo durante aquele par de golpes.

**Fim de Combate:** este efeito finaliza o combate imediatamente. Este tipo de golpe é sempre o primeiro a ser resolvido, mesmo antes de um golpe feito com o **golpe rápido** (consulte Golpe Rápido, pág. 34), e termina o combate antes que outros golpes ou outros efeitos de resolução de golpe sejam resolvidos. O fim de combate funciona a qualquer distância. O fim de combate não é afetado por uma **esquiva**, uma vez que a esquiva cancela apenas os efeitos direcionados ao servo que esquivou.

**Roubar Sangue:** Este efeito move **contadores de sangue** ou **contadores de vida** do alvo para o servo que está golpeando. Isso não conta como dano, portanto, o efeito não pode ser evitado com efeitos de prevenção de dano. Este efeito ocorre antes da etapa de reparar dano da resolução de dano, então o sangue roubado pode ser usado para reparar o dano mesmo se o dano for infligido simultaneamente. Se o sangue roubado fizer com que o vampiro que está golpeando tenha mais sangue do que sua capacidade, o excesso será drenado imediatamente.

*Crisântemo entra em combate com o aliado Cão Desabrigado. Crisântemo tem capacidade 5 e 4 de sangue. O aliado tem 2 pontos de vida. Após determinar a distância, Crisântemo rouba 2 pontos de sangue como seu golpe. O aliado anuncia como golpe 1 de dano. Durante a resolução de golpe, 2 contadores de vida são movidos do aliado para Crisântemo, e Crisântemo sofre 1 de dano. Crisântemo tem 6 de sangue, mas sua capacidade é apenas 5, então 1 de sangue é movido para o banco de sangue. O Cão Desabrigado não tem contadores de vida restantes, então o aliado é queimado. Crisântemo tem 1 de dano para lidar e não previne nenhum, então ela queima 1 de sangue para reparar o dano, ficando com 4 pontos de sangue.*

## REGRAS AVANÇADAS

**Destruir Equipamento:** Este efeito queima uma carta de equipamento do servo oponente. Se houver mais de um equipamento no servo oponente, o servo golpeador escolhe qual deles é queimado. O equipamento ainda pode ser usado até o ponto em que o golpe de destruição do equipamento é resolvido. O efeito pode especificar destruir uma arma ao invés de um equipamento, caso em que uma arma deve ser escolhida.

**Roubar Equipamento:** Este efeito é como destruir um equipamento, exceto que em vez de ser queimada, a carta de equipamento é movida para o servo que está golpeando. O equipamento roubado não pode ser usado pelo portador durante a rodada de combate atual. O equipamento é mantido pelo servo que o roubou após o fim do combate.

**Golpe Rápido:** Um golpe feito como golpe rápido é resolvido antes de um **golpe normal**. Assim, se o servo oponente for queimado ou enviado para torpor por um golpe feito como golpe rápido, seu golpe não chega a ser resolvido. Se o servo oponente estava golpeando com uma arma roubada ou destruída por um golpe rápido, então o servo oponente simplesmente perde totalmente o golpe. Se ambos os servos golpearem com o golpe rápido, os golpes serão resolvidos simultaneamente. Mesmo um golpe feito com o golpe rápido não resolve antes de um golpe **fim de combate** (que sempre resolve primeiro), e uma **esquiva** ainda funciona contra os efeitos de um golpe rápido.

### Torpor

*Quando um vampiro não consegue reparar suas feridas, ele entra em um sono profundo conhecido como torpor. Um vampiro em torpor é particularmente fraco e vulnerável a ataques de outros de sua espécie. Um vampiro em torpor pode ser queimado por um vampiro através do ato de diablerie (consulte Diablerie abaixo).*

Se um vampiro não pode reparar suas feridas, ele entra em torpor. Vampiros em torpor são colocados em uma área ao lado da região não controlada. Quaisquer lacaios, equipamentos e outras cartas no vampiro permanecem com o vampiro quando ele entra em torpor.

Um vampiro em torpor não pode realizar nenhuma ação exceto a ação "**sair de torpor**" e não pode **bloquear** ou jogar **cartas de reação**. Mas pode jogar **modificadores de ação** durante suas ações.

Um vampiro em torpor ainda é considerado controlado, mas não está pronto e ainda é destravado no início da fase de destravar.

Um vampiro em torpor não pode declarar nenhum voto ou sub-voto (se abstém).

### Diablerie

*Ao cometer diablerie, o diablerista drena o sangue da vítima e fica mais forte, podendo levar qualquer equipamento que a vítima possua. A sociedade vampírica condena este ato, contudo, o risco pode superar a recompensa.*

Diablerie é o ato de enviar outro vampiro à morte final bebendo seu sangue. Apenas vampiros prontos podem cometer diablerie. O vampiro que comete diablerie é conhecido como **diablerista**. A diablerie é resolvida da seguinte forma:

1. Todo o sangue da vítima é movido para o diablerista. O sangue que exceder a sua capacidade é drenado normalmente.

**2.** O diablerista pode pegar qualquer equipamento da vítima.

**3.** A vítima é queimada. Quaisquer cartas e contadores nela também são queimados.

**REGRAS AVANÇADAS**

**4.** Se a vítima era mais velha (tinha uma capacidade maior) do que o diablerista, o diablerista pode receber uma Disciplina: Seu controlador pode procurar em sua biblioteca, pilha de cinzas ou mão para pegar uma carta de mestre de Disciplina para colocar no diablerista e depois embaralhar sua biblioteca ou repor até o tamanho de sua mão, conforme necessário. Se a carta de Disciplina aumenta a capacidade do diablerista, a diablerie não dá 1 de sangue para preencher essa nova capacidade.

**5.** Se a vítima era da **Lista Vermelha**, o diablerista pode receber troféus (consulte a pág. 9).

As etapas da diablerie são tratadas como uma única unidade. Nenhum efeito pode ser usado para interromper a diablerie; efeitos podem ser jogados antes ou depois, conforme apropriado.

### A Caçada de Sangue

*A sociedade vampírica condena o ato de diablerie. A pena por cometer este ato é a morte, e o método de justiça é a caçada de sangue, na qual o diablerista é caçado e destruído por outros de sua espécie. Na prática, entretanto, este tipo de justiça nem sempre é realizada de forma justa, dependendo das conexões que o diablerista tem.*

Quando um vampiro comete diablerie, um referendo é imediatamente convocado de forma automática para determinar se uma caçada de sangue será declarada para o diablerista. Se o referendo for aprovado, uma caçada de sangue é decretada e o diablerista é queimado. Este referendo não é uma ação, portanto não pode ser bloqueado e modificadores de ação e cartas de reação não podem ser jogados. Fora isso, este referendo é tratado como qualquer outro.

## 4. FASE DE INFLUÊNCIA

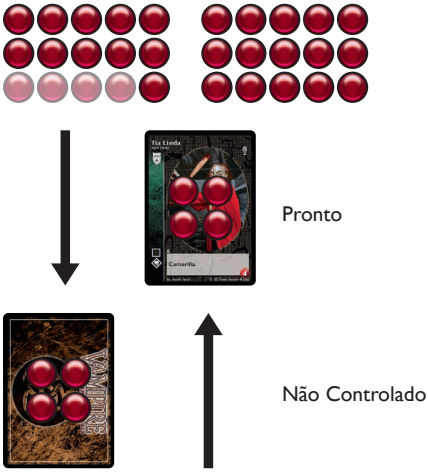
*Os Matusaléns se esforçam veementemente para dominar a sociedade dos vampiros, mas a maioria dos mais jovens reluta em obedecer aos caprichos dos antigos. Os Matusaléns devem aplicar seus recursos habilmente para aliciar seus irmãos mais novos a cumprir suas ordens (com grande frequência, os vampiros nem percebem que estão sendo manipulados).*

Sua fase de influência permite que você dedique um pouco de seus recursos para ganhar o controle dos vampiros em sua região não controlada. Esta fase também pode ser usada para mover novos vampiros de sua **cripta** para sua região não controlada. As atividades conduzidas nesta fase são administradas por meio de um tipo de "ação da fase de influência" chamada de transferência. As **transferências**, assim como as ações da fase de mestre, não são representadas por contadores e não podem ser guardadas para uso posterior.

Cada Matusalém normalmente tem 4 transferências no início de sua fase de influência. No entanto, para equilibrar a vantagem de começar os Matusaléns não recebem a cota total de transferências durante os primeiros três turnos da partida. Em vez disso, o Matusalém que tiver o primeiro turno recebe apenas 1 transferência em sua primeira fase de influência. O Matusalém que joga o segundo turno recebe 2 transferências na sua vez, e o Matusalém que joga no terceiro turno recebe 3 transferências. Depois disso, cada Matusalém recebe as 4 transferências padrão durante suas fases de influência.

Durante sua fase de influência, você pode gastar as transferências da seguinte forma:

- Gaste 1 transferência para mover 1 contador de recurso de seus recursos para um vampiro em sua região não controlada.
- Gaste 2 transferências para mover 1 contador de sangue de um vampiro em sua região não controlada para seus recursos.
- Gaste 4 transferências e queime 1 de recurso para mover um vampiro de sua cripta para sua região não controlada.




A qualquer momento durante esta fase, se um vampiro tiver pelo menos tantos **contadores de sangue** quanto sua **capacidade**, o Matusalém pode virar com a face voltada para cima aquele vampiro e movê-lo para a **região pronta**, destravado. Os contadores são mantidos nele para representar seu sangue. Contadores que excedam sua capacidade são drenados imediatamente, como de costume. Se um vampiro movido para a região pronta conceder transferências adicionais, elas não podem ser usadas neste turno porque as transferências são obtidas no início da fase de influência. Outros tipos de cartas de cripta são tratados da mesma forma.

*Nora chega à fase de influência. Ela tem 4 transferências para gastar, mas apenas 2 de recursos. Ela vê que investiu 6 contadores de sangue em um vampiro chamado Alexa Draper com uma capacidade de sangue 8, e ela acha que pode vencer a partida se colocar aquele vampiro em jogo. No entanto, ela não pode usar os dois contadores de seus recursos para colocar aquele vampiro em jogo porque isso a eliminaria da partida. Ela também investiu 2 contadores em um vampiro chamado Sybren van Oosten com capacidade de sangue 7 em um turno anterior, então ela gasta 2 de suas 4 transferências para pegar de volta 1 desses contadores e colocá-lo em seus recursos. Agora ela tem 3 de recursos e 2 transferências restantes para gastar. Ela gasta as 2 transferências movendo 2 dos 3 contadores de seus recursos para Alexa Draper e a move para a região pronta.*

### REGRAS AVANÇADAS

**Avançado:** Uma carta avançada é um tipo de carta de vampiro da sua cripta. Uma carta avançada possui um ícone especial sob o ícone do clã. A carta avançada é uma carta de vampiro em todos os aspectos, portanto, pode ser influenciada da maneira normal.
Além disso, se você já controla a versão avançada ou então sua versão regular "base" do vampiro e a outra versão está em sua região não controlada, você pode gastar 4 transferências e 1 contador de recurso para mover a carta de vampiro de sua região não controlada para a carta de vampiro controlada (coloque a carta avançada em cima da carta base). As duas cartas efetivamente se **fundem** para formar um só vampiro.

As particularidades desta fusão são as seguintes. Os contadores e cartas no vampiro já em jogo permanecem, mas quaisquer contadores ou cartas (se houver) no vampiro vindo da região não controlada são queimados. A carta avançada e a carta base são tratadas como uma só carta de vampiro, mesmo se enviada para a região não controlada de alguma forma, até que o vampiro seja queimado. Quaisquer efeitos em jogo que tenham como alvo o vampiro agora têm como alvo a versão fundida.

Quando fundido, o texto na carta base ainda se aplica, mas o resto da carta é ignorado (capacidade, Disciplinas etc.). A carta avançada aplica-se integralmente. Se a carta avançada entrar em conflito com a carta base (uma seita diferente, por exemplo), a carta avançada tem precedência. Algumas cartas fundidas têm um efeito adicional que só se aplica se a carta for fundida com sua carta base. Este efeito é identificado no texto da carta pelo ícone **fundido**.

O vampiro avançado (fundido ou não) irá **contestar** outras cópias do mesmo vampiro (avançado ou não) em jogo, como de costume.

### 5. FASE DE DESCARTE

Em sua fase de descarte, você recebe por padrão uma **ação da fase de descarte**. Você pode usar uma ação da fase de descarte para descartar uma carta de sua mão e comprar outra para repor. As ações da fase de descarte não utilizadas são perdidas; não podem ser guardadas para mais tarde.

### REGRAS AVANÇADAS

Você pode usar uma ação da fase de descarte para colocar uma **carta de evento** em jogo, mas não mais do que uma por fase. Alguns efeitos podem alterar o número de ações da fase de descarte que você recebe ou podem fornecer a você maneiras alternativas de usar as suas ações da fase de descarte.

## Finalizando o Jogo

Quando um Matusalém fica sem **contadores de recursos**, este é eliminado da partida. Se você for eliminado, todas as cartas que você controla serão removidas do jogo. Todas as cartas de seus rivais que você controlava são devolvidas a eles no final da partida. Qualquer uma de suas cartas controladas por outros Matusaléns permanece em jogo normalmente. A partida continua até que reste apenas um Matusalém.

Você ganha 1 **ponto de vitória** e 6 **contadores de recursos** do banco de sangue sempre que sua presa for eliminada (não importa como ou por quem). Você recebe um ponto de vitória adicional se for o último Matusalém restante. No final da partida, o vencedor é o Matusalém com mais pontos de vitória, mesmo que tenha sido eliminado.

Em caso de empate não há vencedor da partida.

**EXCEÇÃO:** Se um Matusalém for eliminado ao mesmo tempo que sua presa é eliminada, o Matusalém obtém o ponto de vitória, mas não ganha 6 contadores de recursos.

Quando sua presa é eliminada, o próximo Matusalém à sua esquerda (a presa do Matusalém eliminado) se torna sua nova presa e você se torna seu novo predador.

*Ana, Elisa, Ricardo, Carlos e Pedro estão sentados no sentido horário ao redor de uma mesa, nessa ordem. Pedro é eliminado primeiro. Pedro é a presa de Carlos, então Carlos ganha 6 de recursos e 1 ponto de vitória. Carlos é eliminado em seguida por Ricardo. Como agora Carlos é a presa de Ricardo, Ricardo recebe 6 de recursos e 1 ponto de vitória. Elisa é eliminada em seguida, então Ana ganha 6 de recursos e 1 ponto de vitória. Agora, Ana e Ricardo são os únicos que restaram, então cada um é presa do outro. Todos os recursos que Ricardo ganhou não o salvam de sucumbir, desta forma Ana recebe 6 de recursos e outro ponto de vitória. Já que Ana não foi eliminada, ela ganha um ponto de vitória adicional. Na pontuação final Ana é a vencedora com 3 pontos de vitória, Ricardo e Carlos têm 1 ponto de vitória, e Elisa e Pedro têm 0 pontos de vitória.*

## REGRAS AVANÇADAS

### Retirando-se da Partida

Você também pode encerrar sua participação na partida declarando sua intenção de desistir dela. Se você esgotou sua biblioteca e começou seu turno com uma mão menor que o normal, você tem a opção de retirar-se da partida. Para exercer esta opção, você deve anunciar sua intenção de retirar-se durante a fase de destravar. Para que a retirada seja bem-sucedida, você deve atender às seguintes condições:

- Nenhum de seus servos devem entrar em combate até sua próxima fase de destravar.
- Nenhum de seus servos devem perder (ou gastar) sangue até sua próxima fase de destravar.
- Você não deve perder (ou gastar) nenhum recurso até sua próxima fase de destravar.

Se você atendeu a essas condições ao iniciar sua fase de destravar, você se retirou da partida com sucesso. A retirada falha se você perder um único contador de sangue ou recurso, mesmo se você também ganhar o suficiente para compensar a perda.

Se você se retirar com sucesso, receberá 1 ponto de vitória para adicionar a todos os pontos de vitória já ganhos. Seu predador não ganha 1 ponto de vitória ou qualquer recurso pela sua retirada.

# REGRAS AVANÇADAS

## SEITAS VAMPÍRICAS

*Alguns dos vários clãs de vampiros se agruparam em seitas. Cada seita representa clãs com filosofias e objetivos semelhantes. Cada seita tem seus próprios códigos de conduta e sua própria estrutura política e títulos.*

Um vampiro sempre pertence a uma e apenas uma seita. Se um vampiro muda de seita, ele não pertence mais à antiga seita, mas sim à nova.

Não importa a seita, um vampiro não pode ter mais de um título. Se um vampiro com um título ganha outro, ele perde o primeiro título, mesmo que o novo título seja um rebaixamento. Se um vampiro com um título contestado (consulte Títulos Contestados, pág. 18) ganha um título, ele imediatamente concede o título contestado.

Um vampiro deve pertencer à seita apropriada para receber um título. Se um vampiro com um título muda de clã ou seita para um clã ou seita inadequado para seu título, ele perde o benefício do título até que seu clã ou seita mude apropriadamente. Se ele receber um novo título, ou se seu título for contestado (consulte Títulos Contestados, pág. 18), ele imediatamente concede o título antigo.

### Camarilla

Somente vampiros da Camarilla podem possuir os títulos da Camarilla como primogênito, príncipe, justicar e membro do Círculo Interno. Além disso, os títulos de justicar e Círculo Interno de cada clã são únicos (consulte Títulos Contestados, pág. 18) e só podem ser mantidos por vampiros daquele clã. O título de príncipe está associado a uma determinada cidade e pode ser contestado por outro vampiro que reivindique qualquer título para a mesma cidade. O título de primogênito não é único e não pode ser contestado.

### Anarquista (*Anarch*)

Alguns vampiros são, por padrão, Anarquistas conforme descrito neles. Um vampiro sem título que não seja Anarquista pode se tornar um Anarquista com uma ação não direcionada com +1 de furtividade que custa 2 pontos de sangue, ou 1 de sangue se o controlador controlar pelo menos 1 outro Anarquista pronto. Um vampiro também pode se tornar um Anarquista por certos efeitos de cartas. Tornar-se Anarquista constitui uma mudança de seita (veja acima). Como outras seitas, ser Anarquista não tem efeito no jogo, exceto conforme definido pelas cartas e efeitos no jogo. Algumas cartas só podem ser jogadas por vampiros Anarquistas.

Barão é um título que só pode ser mantido por um Anarquista. O título de barão está associado a uma determinada cidade e pode ser contestado por outro vampiro que reivindique o título de príncipe, arcebispo ou barão da mesma cidade. Se um barão muda de seita, este perde o benefício do título até se tornar Anarquista novamente, como de costume para os títulos.

### Independente (*Independent*)

Qualquer vampiro não alinhado com alguma das principais seitas é um vampiro independente. Estes vampiros são identificados simplesmente como "Independentes" no texto da carta.

Alguns vampiros independentes podem começar com votos, conforme listado no texto da carta. Trate estes vampiros como se eles tivessem títulos próprios.

# Edições Legadas

As regras detalhadas abaixo em "Outras Seitas Vampíricas" e "Peculiaridades" referem-se a cartas lançadas em edições anteriores à Quinta Edição de Vampire: The Eternal Struggle.

Essas edições de cartas são completamente compatíveis com Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição, mas muitas das histórias contadas com essas cartas são do passado do Mundo das Trevas, conforme os Membros enfrentam novas ameaças e mudanças de fidelidade.

## OUTRAS SEITAS VAMPÍRICAS

### Sabá (*Sabbat*)

Somente os vampiros do Sabá podem ter os títulos do Sabá como bispo, arcebispo, priscus, cardeal e regente. Como os príncipes da Camarilla, o título de arcebispo está associado a uma determinada cidade e pode ser contestado por outro vampiro que reivindica qualquer título para a mesma cidade. O título de regente é único (consulte Títulos Contestados, pág. 18. Os outros títulos do Sabá não são únicos e não podem ser contestados.

Durante a etapa de votação de um referendo, o Matusalém recebe:
**1 voto** por cada bispo pronto
**2 votos** por cada arcebispo pronto
**3 votos** por cada cardeal pronto
**4 votos** por cada regente pronto

**O Bloco Prisci:** Os prisci, como grupo, têm 3 votos. Durante um referendo, o bloco prisci de 3 votos é declarado "a favor" ou "contra" o referendo de acordo com o sub-referendo prisci. Cada priscus pronto fornece 1 sub-voto para este sub-referendo, e os votos normais não podem ser usados neste sub-referendo. Cada sub-voto é "a favor" ou "contra" o referendo principal. O lado que tiver o maior número de sub-votos no sub-referendo ganha 3 votos no referendo principal. Se o sub-referendo estiver empatado, o bloco prisci se abstém do referendo principal.

À medida que os vampiros declaram seus sub-votos no sub-referendo, o bloco prisci de 3 votos pode mudar entre "a favor", "contra" e "abstenção" (conforme a maioria no sub-referendo votar). Cada vampiro deve declarar todos os seus votos e sub-votos de acordo.

Para o propósito dessas regras, os clãs antitribu são distintos de seus equivalentes não-antitribu. Um vampiro de um dos clãs antitribu não se qualifica para jogar uma carta que requeira a contraparte e vice-versa. Da mesma forma, se um vampiro muda de seita, seu clã não muda automaticamente.

Por exemplo, um Malkaviano que se torna Sabá via a carta Caindo no Fogo (*Into The Fire*) ainda é um Malkaviano, não um Malkaviano antitribu. Um Lasombra que se torna Camarilla é um Lasombra da Camarilla.

### Laibon

Somente vampiros Laibon podem ter os títulos laibon de kholo e magaji. O título magaji não é único e não pode ser contestado. Os títulos de kholo do clã só podem ser detidos por um vampiro do clã apropriado, e cada um é único para aquele clã (consulte Títulos Contestados, pág. 18).

Durante a etapa de votação de um referendo, um Matusalém ganha 2 votos para cada kholo ou magaji pronto que controla.

## PECULIARIDADES (*TRAITS*)

Peculiaridades são atributos que os servos podem ter para interagir com outros efeitos do jogo. Essas peculiaridades podem permitir que os servos joguem certas cartas que requerem uma característica específica ou sejam afetados por certos efeitos do jogo.

**Círculo (*Circle*):** Esta peculiaridade define que cada Irmão de Sangue é identificado com um círculo particular. Um vampiro sem uma designação de círculo é de seu próprio círculo. Círculo Interno não é um círculo de Irmãos de Sangue.

**Escasso (*Scarce*):** Quando um Matusalém move um vampiro escasso de sua região não controlada para sua região pronta durante sua fase de influência, ele deve queimar 3 de recursos para cada vampiro do mesmo clã que já controla.

**Escravo (*Slave*):** Alguns servos são identificados como escravos de um clã específico. Um escravo não pode executar uma ação direcionada se seu controlador não controlar um membro pronto do clã especificado. Além disso, se um membro do clã especificado controlado pelo mesmo Matusalém for bloqueado, o controlador pode travar o escravo para cancelar o combate, destravar o vampiro agente e fazer com que o escravo entre em combate com o servo bloqueador.

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

**Infernalista (*Infernalist*):** Um servo infernalista não destrava normalmente na fase de destravar. Durante a fase de destravar de seu controlador, ele pode queimar 1 de recurso para destravar aquele servo Infernalista.

**Lista Vermelha (*Red List*):** Qualquer Matusalém pode usar uma ação da fase de mestre para marcar um servo da Lista Vermelha para o turno atual. Qualquer vampiro pronto que ele controla pode entrar em combate com um servo da Lista Vermelha marcado com uma ação Ⓓ com +1 de furtividade que custa 1 de sangue. Cada vampiro pode realizar esta ação apenas uma vez a cada turno. Se um vampiro queimar um servo da Lista Vermelha em combate ou com uma ação direcionada (incluindo diablerie, seu controlador pode procurar em sua biblioteca, pilha de cinzas e/ou mão por uma carta de mestre de troféu para colocar naquele vampiro e depois embaralhar sua biblioteca ou repor até o tamanho de sua mão, conforme necessário. Outros troféus em jogo que ainda não foram premiados podem ser movidos para este vampiro também, conforme o controlador de cada troféu desejar. Isto é feito antes que o referendo de caçada de sangue seja convocado, se houver.

**Mão Negra (*Black Hand*):** Esta peculiaridade permite que um servo jogue ou use cartas que requerem servos da Mão Negra.

**Sangue Amaldiçoado (*Blood Cursed*):** Um vampiro que tem o Sangue Amaldiçoado não pode cometer diablerie.

**Voo (*Flight*):** Esta peculiaridade permite que um servo jogue ou use cartas que requerem Voo.

Pode haver outras peculiaridades que permitem que vampiros e servos joguem determinadas cartas.

# Glossário

## VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

**Ação da Fase de Descartar (*Discard Phase Action*):** Durante sua fase de descarte, você recebe uma ação da fase de descarte que pode ser usada para descartar uma carta de sua mão ou jogar uma carta de evento, por exemplo.
**Ação da Fase de Mestre (*Master Phase Action*):** A atividade pessoal do Matusalém para o turno.
**Ação Direcionada (*Directed Action*):** Uma ação de um servo de um Matusalém que tem como alvo um ou mais outros Matusaléns, ou os servos ou cartas que eles controlam.
**Ação Não Direcionada (*Undirected Action*):** Uma ação que não é direcionada e pode ser bloqueada tanto pela presa como pelo predador.
**Adicionar (*Add*):** Por padrão, os contadores de sangue são adicionados a partir do banco de sangue.
**Aliado (*Ally*):** São um tipo de servo diferente dos vampiros. Colocados em jogo por uma ação de recrutar aliado, eles agem independentemente do servo que os recrutou, mas não podem agir no turno em que são recrutados.

**Anexada (*Attached*):** Se uma carta for colocada em outra carta, ambas serão consideradas anexadas uma a outra.
**Banco de Sangue (*Blood Bank*):** Repositório inesgotável de contadores de sangue que não estão em uso.
**Biblioteca (*Library*):** O baralho que contém as cartas de um matusalém, que são mestre, servo e evento das quais sua mão é composta.
**Bloquear (*Block*):** A tentativa bem-sucedida de um servo de impedir a ação de outro servo. Normalmente concluído com um combate.
**Caçada de Sangue (*Blood Hunt*):** O ato de queimar um vampiro que cometeu diablerie. Um referendo é conduzido para ver se uma caçada de sangue é decretada.
**Caçar (*Hunt*):** A ação que um vampiro realiza para recuperar sangue.
**Capacidade (*Capacity*):** O número máximo de contadores de sangue que um vampiro pode ter. É também uma medida relativa da idade do vampiro.
**Carta de Ação (*Action Card*):** Uma carta que um servo pode jogar para realizar uma ação especial.
**Carta de Combate (*Combat Card*):** Uma carta que um servo pode jogar em combate.
**Carta de Evento (*Event Card*):** Uma carta de biblioteca que pode ser jogada como uma ação da fase de descarte.
**Carta de Mestre (*Master Card*):** Uma carta de biblioteca que pode ser usada como uma ação da fase de mestre.
**Carta de Mestre Fora do Turno (*Out-of-Turn Master Card*):** Um tipo de carta de mestre que só pode ser jogada durante o turno de outro Matusalém, usando a próxima ação da fase de mestre do Matusalém que a joga. Um Matusalém nunca pode jogar mais de uma carta de mestre fora do turno entre dois de seus turnos, mesmo se ele recuperar uma ação da fase de mestre.
**Carta de Reação (*Reaction Card*):** Uma carta jogada por um servo pronto e destravado de um Matusalém em resposta a uma ação realizada por um servo controlado por outro Matusalém.
**Carta de Servo (*Minion Card*):** Qualquer carta de biblioteca que não seja de mestre ou de evento. Uma carta que um servo pode jogar.
**Contestar (*Contest*):** A luta pelo controle de uma carta ou título único.
**Cripta (*Crypt*):** O baralho de cartas contendo os vampiros de um Matusalém.
**Dano Agravado (*Aggravated Damage*):** Tipo de dano que os vampiros não podem reparar. Pode até queimar um vampiro ferido.
**Dano Ambiental (*Environmental Damage*):** O dano que não vem de um servo.
**Descartar (*Discard*):** O ato de mover uma carta da mão para a pilha de cinzas.
**Despertar (*Wake*):** Um vampiro que desperta durante uma ação pode tentar bloquear aquela ação e/ou jogar cartas de reação como se estivesse destravado durante a ação. Os efeitos de despertar sempre podem ser jogados durante a janela "enquanto uma carta é jogada", a fim de possibilitar que outras cartas de reação possam ser jogadas nesta janela. Uma carta de reação que destrava um vampiro, mas não o desperta, não é considerada um efeito de despertar e não pode ser jogada durante a janela "enquanto uma carta é jogada".
**Destravar (*Unlock*):** Desvirar uma carta restaurando sua posição original.
**Diablerie:** O ato de queimar um vampiro em torpor. Pode ser usado para ganhar uma Disciplina.
**Diablerista (*Diablerist*):** Um vampiro que comete diablerie. Uma caçada de sangue pode ser convocada para queimar um diablerista.
**Efeitos "Travar X para Fazer Y":** Tais efeitos não podem ser usados por servos travados sob um efeito de despertar. Os efeitos "Trave X, Faça Y" podem ser usados por servos travados sob um efeito de despertar.
**Empregador (*Employer*):** O servo no qual um lacaio é colocado.
**Equipamento (*Equipment*):** Um objeto que um servo usa para um bônus ou habilidade especial.
**Esquiva (*Dodge*):** Um golpe que protege um servo e as cartas dele contra o golpe de um servo oponente. Os lacaios não são protegidos.

**Ferido (*Wounded*):** Um vampiro que recebeu danos que não foram reparados ou um vampiro em torpor ou a caminho do torpor é considerado ferido.
**Fim de Combate (*Combat Ends*):** Um golpe que finaliza o combate antes que qualquer dano ou outros efeitos de golpe ocorram.
**Força (*Strength*):** A quantidade de dano que um servo inflige com um golpe de mão normal.
**Furtividade (*Stealth*):** Uma medida de quão bem um servo evita as tentativas de outros servos de bloquear sua ação. Se exceder a percepção do servo bloqueador, o bloqueio falha.
**Golpe (*Strike*):** O esforço de um servo em combate para ferir seu oponente ou para evitar ser atingido por ele.
**Golpe Adicional (*Additional Strike*):** Permite que um servo ataque mais uma vez na mesma rodada de combate, na mesma distância do golpe inicial.
**Golpe Rápido (*First Strike*):** Um golpe ofensivo feito mais rápido do que o normal, de modo que o golpe seja resolvido antes que um golpe ofensivo normal seja.
**Grupo (*Group*):** Um número em uma carta de cripta que restringe a construção de cripta. Uma carta de cripta com o grupo "qualquer" não está sujeita à restrição de grupo.
**Lacaio (*Retainer*):** Uma criatura mortal ou ser que serve a um servo. Colocados em jogo por uma ação de empregar lacaio, eles permanecem com o servo que os empregou e não podem agir de forma independente.
**Limitado (*Limited*):** Alguns efeitos cumulativos são proibidos pelas regras. Por exemplo, não mais do que uma carta de modificador de ação pode ser jogada para aumentar o sangrar durante uma ação de sangrar. Da mesma forma, um servo não pode usar mais de uma carta ou efeito (uma fonte) para obter golpes adicionais por rodada de combate.
Essas regras são lembradas nessas cartas pelo texto de carta "(limitado)". (Consulte Sangrar, pág. 20 e Golpes Adicionais, pág. 30).
**Manobra (*Maneuver*):** Os esforços de um servo em combate para se afastar ou se aproximar do servo oponente.
**Modificador de Ação (*Action Modifier*):** Uma carta que o servo agente pode jogar para modificar a ação que está realizando.
**Monstro (*Monster*):** Qualquer servo ou lacaio que não seja mortal ou animal. Vampiros são monstros.
**Percepção (*Intercept*):** Uma medida de quão bem um servo pode bloquear a ação de outro servo. Se for igual ou superior à furtividade do servo agente, o bloqueio do servo é bem-sucedido. Percepção não pode ser jogada a menos que seja necessária.
**Pilha de Cinzas (*Ash Heap*):** A pilha de descarte.
As cartas que são queimadas ou descartadas são devolvidas à pilha de cinzas de seu proprietário. Uma ação que visa a pilha de cinzas é sempre considerada não direcionada.
**Ponto de Vitória (*Victory Point*):** A medida usada para classificação de um Matusalém. Um Matusalém recebe 1 ponto de vitória quando sua presa é eliminada e por ser o último Matusalém na partida. O Matusalém com mais pontos de vitória no final da partida vence.
**Portador (*Bearer*):** O servo em que um equipamento é colocado. Se o equipamento se referir a um tipo de portador (por exemplo, "o portador com Auspícios"), então o equipamento só pode ser usado por esse tipo de portador.
**Predador (*Predator*):** A pessoa que está à direita do Matusalém.
**Presa (*Prey*):** A pessoa que está à esquerda do Matusalém.
Um Matusalém recebe 1 ponto de vitória e 6 de recursos quando sua presa é eliminada.
**Pressionar (*Press*):** Os esforços de um servo em combate para escapar ou perseguir o servo oponente.
**Queimar (*Burn*):** O ato de mover uma carta em jogo para a pilha de cinzas. Uma carta queimada vai para a pilha de cinzas de seu proprietário. Um contador ou marcador queimado é devolvido ao banco de sangue.
**Recurso(s) (*Pool*):** Um contador ou conjunto de contadores que representam a influência de um Matusalém. Um Matusalém é eliminado se seus recursos se exaurirem.

**Referendo (*Referendum*):** A parte de uma ação política ou um referendo de caçada de sangue, durante o qual os termos são definidos, os votos e os sub-votos são declarados e os efeitos são aplicados (se aprovado).
**Região Controlada (*Controlled Region*):** Área contendo as cartas controladas de um Matusalém.
**Região de Torpor (*Torpor Region*):** A área onde os vampiros são colocados quando não podem reparar os danos causados a eles. Um vampiro em torpor é vulnerável a tentativas de diablerie e não está pronto, mas ainda é considerado controlado.
**Região Não Controlada (*Uncontrolled Region*):** Área que contém os vampiros não controlados de um Matusalém.
**Região Pronta (*Ready Region*):** Área contendo os servos do Matusalém que não estão em torpor.
**Retirar-se (*Withdraw*):** Uma tentativa de sair da partida por um Matusalém que ficou sem cartas em sua biblioteca.
**Título (*Title*):** Uma carta de título é um marcador de um título. Se o título for concedido ou perdido, a carta será queimada. Se o título for único, as contestações são pagas com sangue do vampiro, como é normal para títulos.
**Roubar, uma carta (*Steal, a card*):** O Matusalém que rouba uma carta assume o controle permanente dela. A carta permanece na mesma região que estava antes (por exemplo, se um vampiro em torpor for roubado, ele permanece em torpor. Se a carta roubada estiver anexada a outra carta, o Matusalém que a roubar pode anexar a carta roubada a uma carta do mesmo tipo que controla (por exemplo, um local que está anexado a um servo será movido para outro servo que controla.
**Sangrar (*Bleed*):** Uma ação que tenta queimar os recursos de outro Matusalém. Normalmente, só pode ser tentado contra a presa de um Matusalém.
**Sangue ou Contador de Sangue (*Blood ou Blood Counter*):** Um contador que representa a capacidade de um vampiro de se reparar ou de realizar certos feitos.
**Servo (*Minion*):** Um vampiro ou aliado.
**Servo Agente (*Acting Minion*):** O servo que está executando a ação atual.
**Servo Bloqueador (*Blocking Minion*):** O servo que está tentando bloquear uma ação ou o servo que bloqueou a ação atual com sucesso.
**Servo Pronto (*Ready Minion*):** Um servo na região pronta que pode, portanto, executar e tentar bloquear ações.
**Título (*Title*):** Uma carta de título é um marcador de um título. Se o título for concedido ou perdido, a carta será queimada. Se o título for único, as contestações são pagas com sangue do vampiro, como é normal para títulos.
**Torpor:** Consulte Região de Torpor.
**Transferência (*Transfer*):** Ação da fase de influência usada para mover recursos para ou de um vampiro não controlado ou mover uma carta da cripta para a região não controlada.
**Travar (*Lock*):** Virar uma carta de lado. Normalmente feito para indicar que a carta foi ativada para alguma finalidade.
**Única (*Unique*):** Somente 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 do jogo até que todas menos uma seja concedida (consulte Cartas Contestadas, pág. 17). Vampiros são únicos, por padrão.
**Vantagem, A (*Edge, The*):** Um marcador que em qualquer momento simboliza quem tem a Vantagem.
**Vida ou Contador de Vida (*Life ou Life Counter*):** Um contador que representa a saúde de um lacaio ou aliado.
**Votação (*Polling*):** A etapa de um referendo durante o qual os votos são declarados.

## GLOSSÁRIO DO MUNDO DAS TREVAS

A seguir um glossário de alguns dos termos relevantes do mundo de Vampiro: A Máscara.

**Abraço (*Embrace*):** O ato de transformar um mortal em vampiro.
**Amaranto (*Amaranth*):** O ato de matar um vampiro bebendo todo o seu sangue. Normalmente conhecido como diablerie.

**Anarquistas (*Anarchs*):** Uma seita de vampiros que saiu do lado da Camarilla e se rebelou contra sua autoridade.
**Antediluviano (*Antediluvian*):** Um vampiro antigo, neto de Caim. A maioria dos principais clãs da Camarilla foi criada pelos Antediluvianos.
**Arconte (*Archon*):** Um poderoso vampiro que viaja de cidade em cidade, a serviço de um justicar.
**Barão (*Baron*):** Um soberano Anarquista de uma região.
**Besta, A (*Beast, The*):** Os impulsos e desejos que afastam os Membros de sua humanidade e os transformam em monstros.
**Caçada de Sangue (*Blood Hunt*):** Um sistema de punição para vampiros que desrespeitam as leis da Máscara. O vampiro caçado é morto por aqueles que atendem ao chamado.
**Caim (*Caine*):** O primeiro vampiro, de quem todos os outros vampiros supostamente descendem.
**Camarilla, A (*Camarilla, The*):** Uma seita formada por vários clãs que se uniram e são governados pelas Tradições.
**Canaille:** Uma seita formada por vários clãs que se uniram e são governados pelas Tradições.
**Carniçal (*Ghoul*):** Uma criatura que bebe o sangue de um vampiro, mas não teve seu sangue drenado anteriormente.
**Clã (*Clan*):** Um grupo de vampiros que compartilha certas características místicas e físicas.
**Consanguíneo (*Consanguineous*):** Que pertence ao mesmo clã (geralmente usado para se referir a um membro mais jovem).
**Domínio (*Domain*):** O feudo (geralmente uma cidade) reivindicado por um vampiro, na maioria das vezes um príncipe.
**Elísio (*Elysium*):** O nome dado a um lugar onde os anciões da Camarilla se encontram.
**Gehenna:** O Armagedom iminente no qual os Antediluvianos se levantarão e devorarão todos os Membros.
**Justicar:** Um vampiro que serve como juiz, júri e executor daqueles que quebraram as Tradições da Camarilla.
**Lacaio (*Retainer*):** Um mortal ou criatura que serve a um mestre vampiro.
**Laço de Sangue (*Blood Bond*):** Um vínculo misterioso que se forma entre Membros que bebem o sangue uns dos outros. O laço de sangue pode dar ao doador o controle do receptor.
**Livro de Nod, O (*Book of Nod, The*):** O livro sagrado dos Membros, que supostamente traça suas origens e história. A maior parte foi perdida no tempo.
**Máscara, A (*Masquerade, The*):** A Tradição de manter os mortais ignorantes sobre a existência de vampiros, essencial para a sobrevivência.
**Matusalém (*Methuselah*):** Um vampiro poderoso, com milhares de anos (mas ainda algumas gerações mais jovem que os Antediluvianos), envolvido na Luta Eterna à distância ou em completo anonimato.
**Membro (*Kindred*):** O termo que os vampiros usam para se referir coletivamente à sua espécie. Os vampiros do Sabá desprezam o termo.
**Práxis (*Praxis*):** O direito de um príncipe governar um domínio.
**Primogênito (*Primogen*):** Um conselho de vampiros em uma cidade que apoia o príncipe governante da cidade.
**Príncipe (*Prince*):** Um vampiro da Camarilla que governa uma cidade e aplica as Tradições à população de vampiros da cidade.
**Rebanho (*Kine*):** Um termo usado para mortais, altamente depreciativo.
**Refúgio (*Haven*):** A "casa" de um vampiro; onde ele se protege do sol.
**Sabá, O (*Sabbat, The*):** Uma violenta seita de vampiros empenhada em destruir os Antediluvianos.
**Seita (*Sect*):** Um grupo de Membros indiscutivelmente unido sob uma filosofia comum.
**Tradições, As (*Traditions, The*):** As seis leis da Camarilla. Essas tradições são leis que protegem os vampiros dos mortais e uns dos outros.
**Vitae:** Sangue de um vampiro.

# Dúvidas, Regras e Esclarecimentos

## DÚVIDAS FREQUENTES

### Caçar (*Hunt*)

**Um vampiro pode ganhar sangue quando está com a capacidade cheia?**
Um vampiro pode ganhar sangue quando está com a capacidade cheia? O vampiro pode caçar, mas qualquer sangue ganho que exceda a capacidade do vampiro "é drenado".

### Furtividade (*Stealth*)

**Posso usar o "+1 de furtividade" listado em uma carta de ação para aumentar a furtividade de outra ação que eu jogo?**
Não. A furtividade listada em uma carta de ação indica a furtividade inicial desta ação. Apenas modificadores de ação e efeitos semelhantes (como O Labirinto, um local que concede furtividade) podem ser usados para aumentar a furtividade após o anúncio da ação.

### Política (*Politics*)

**Posso jogar modificadores de ação para ganhar votos, mesmo que eles não sejam necessários?**
Você pode obter votos somente durante a etapa de votação de um referendo, e você pode fazer isso mesmo se eles não forem necessários.

**Posso votar contra um referendo que convoquei?**
Claro. Todos os seus votos (incluindo o voto fornecido pela carta de ação política) podem ser usados para votar contra o seu próprio referendo.

**Posso queimar uma carta de ação política da minha mão por 1 voto durante um referendo que convoquei?**
Não pode se o referendo foi convocado com uma carta de ação política, pois ela já dá 1 voto. No entanto, alguns referendos são convocados sem uma carta de ação política; neste caso, cada Matusalém pode descartar uma ação política de suas mãos para obter 1 voto.

**Quando queimo uma carta de ação política para votar, esse voto vem do vampiro agente?**
Não. Você (como um Matusalém) ganha esse voto. Queimando a Vantagem por 1 voto funciona da mesma maneira.

**Se o referendo de uma ação política for reprovado, a ação é considerada bem-sucedida?**
A ação política é bem-sucedida desde que não seja bloqueada, mesmo que o referendo seja reprovado.

### Sangrar (*Bleed*)

**Posso jogar um modificador de ação que aumente o sangrar, como Condicionamento, a qualquer momento durante uma ação de sangrar? Posso jogar quando anuncio a ação, por exemplo?**
Não, você deve anunciar a ação primeiro e, em seguida, jogar quaisquer efeitos que sejam "utilizáveis quando a ação for anunciada" antes de poder jogar modificadores de ação para aumentar o efeito de sangrar. Mas é ainda melhor esperar até que o Matusalém alvo tenha se recusado a bloquear para aumentar o sangrar!

**Quando posso reduzir um efeito de sangrar?**
Reduzir um sangrar segue as mesmas regras de aumentar um sangrar: a qualquer momento depois que a ação foi anunciada e os efeitos que são "utilizáveis quando a ação é anunciada" foram jogados.

**Quando posso jogar uma carta que muda o alvo de sangrar, como Deflexão? Posso jogar antes que os modificadores de ação de sangrar sejam jogados? E depois?**
Se você for o alvo de uma ação de sangrar, deve primeiro recusar o bloqueio. Isso dá uma última oportunidade ao Matusalém agente de aumentar o sangrar contra você. Quer ele aumente ou não, você pode então jogar uma Deflexão para mudar o alvo, que por sua vez pode tentar bloquear ou mudar o alvo também.

**O que acontece quando um sangrar que redirecionei para outro Matusalém é redirecionado para mim novamente? Posso tentar bloquear?**
Sim, isso abre uma nova janela de bloqueio.

**Eu obtenho a Vantagem se o sangrar for de 0? A ação foi bem-sucedida?**
A ação de sangrar será bem-sucedida se não tiver sido bloqueada. No entanto, o sangrar em si só é considerado bem-sucedido se a quantidade de sangrar for 1 ou mais. Se for reduzido a 0 ou menos, não é bem-sucedido e você não obtém a Vantagem.

## REGRAS E ESCLARECIMENTOS DE CARTAS

**Agarrão Imortal (*Immortal Grapple*)**
Você deve esperar até que nenhuma outra manobra seja jogada antes de jogar Agarrão Imortal.

**Ar de Euforia (*Aire of Elation*)**
Apenas um modificador de ação pode ser jogado para aumentar a quantidade de sangrar durante uma ação.

**Bacia da Convergência (*Bowl of Convergence*)**
Esta carta pode ser equipada por um vampiro sem Auspícios, mas não tem efeito enquanto seu portador não tiver Auspícios.

**Bando de Corvos (*Murder of Crows*)**
O dano é ambiental (não infligido pelo servo) e é infligido pelo lacaio. No entanto, funciona da mesma forma que Corvos Carniceiros.

**Biblioteca Arcana (*Arcane Library*)**
O sangue adicionado ao vampiro vem do banco de sangue. Você pode gastar 2 transferências para movê-lo para seus recursos depois.

**Boneca de Sangue (*Blood Doll*)**
Você pode usar esta carta no turno em que a joga, visto que seu efeito é utilizável durante a fase de mestre (diferente da carta Veia).

**Cães de Guarda (*Guard Dogs*)**
Você pode usar esta carta no turno em que a joga, visto que seu efeito é utilizável durante a fase de mestre (diferente da carta Veia).

**Caminho Espelhado (*Mirror Walk*)**
Não repor a carta funciona da mesma forma como se estivesse reduzindo o tamanho de sua mão: se você tinha uma mão de 7 antes de jogar a carta, agora você tem uma mão de 6 até a fase de descarte.
Ao contrário de Mudança de Alvo, Caminho Espelhado trava o servo bloqueador antes de terminar a ação.

**Campo de Caça: Acadêmico (*Academic Hunting Ground*)**
Esta carta requer um Tremere pronto para ser jogada, mas você pode dar sangue a qualquer vampiro pronto que você controle, até mesmo de outro clã.
Esta carta é jogada durante a fase de mestre; isso significa que você terá que esperar até o próximo turno para começar a ganhar sangue com ela.

**Campo de Caça: Cidade Alta (*Uptown Hunting Ground*)**
Consulte Campo de Caça: Acadêmico.

**Campo de Caça: Manicômio (*Asylum Hunting Ground*)**
Consulte Campo de Caça: Acadêmico.

**Campo de Caça: Subúrbio (*Slum Hunting Ground*)**
Consulte Campo de Caça: Acadêmico.

**Canção da Escuridão (*Deep Song*)**
No superior, se a ação não for bloqueada, o servo alvo é considerado o servo agente: isto significa que ele terá que jogar suas cartas primeiro no combate resultante.

**Castelo de Anif, Áustria (*Wasserschloss Anif, Austria*)**
Castelo de Anif só pode receber sangue de um Tremere por turno.
Todos os contadores da carta serão perdidos se a carta for queimada.

**Cativando Eleitores (*Voter Captivation*)**
É jogada após a resolução de ação. Isso significa que você não pode jogar para recuperar recursos e sobreviver se o referendo o deixar com o de recursos.
Ela pode ser jogada antes ou depois de uma Impulso Insano, pois ambas são jogadas após a resolução da ação.

**Cativar os Membros (*Enchant Kindred*)**
Ao anunciar a ação, você deve escolher entre a versão básica (sangrar com 0 de furtividade) e a versão superior (adicionar sangue com +1 de furtividade). Você não pode fazer as duas ações ao mesmo tempo, como de costume.
Se um vampiro joga Cativar os Membros e destrava (com uma Impulso Insano ou Majestade), aquele vampiro não pode jogar Cativar os Membros novamente neste turno, mesmo em um nível diferente.

**Condicionamento (*Conditioning*)**
Consulte Ar de Euforia.

**Contestar Recursos do Rebanho (*Kine Resources Contested*)**
Você não pode atribuir os 4 pontos a um único Matusalém. Você pode atribuir pontos a si mesmo se desejar (ou se não tiver outra escolha).

**Corvos Assassinos (*Murder of Crows*)**
O dano é ambiental (não infligido pelo servo) e é infligido pelo lacaio. No entanto, funciona da mesma forma que Corvos Carniceiros.

**Corvos Carniceiros (*Carrion Crows*)**
O dano é infligido ao mesmo tempo que os golpes regulares são resolvidos. O dano desta carta não pode ser esquivado, uma vez que a esquiva protege somente do golpe do oponente.
Um golpe: fim de combate, entretanto, termina o combate antes que o dano de Corvos Carniceiros seja infligido.

**Dádiva Consanguínea (*Consanguineous Boon*)**
Você deve escolher um clã existente, mesmo se nenhum vampiro do clã escolhido estiver em jogo.

**Deflexão (*Deflection*)**
Um vampiro travado sob um efeito de despertar (como Em Estado de Alerta) pode jogar Deflexão, mesmo no básico. A deflexão no básico irá travá-lo mesmo se já estiver travado (sem efeito), e alterará o alvo da ação de sangrar.

**Desafiando o Amanhecer (*Daring the Dawn*)**
Você pode jogar antes que qualquer vampiro tente bloquear (para evitar que os vampiros joguem Segunda Tradição: Domínio), ou quando um vampiro tentar bloquear.

**Despertar com o Anoitecer (*Wake with Evening's Freshness*)**
Consulte Em Estado de Alerta.

**Desvio Telepático (*Telepathic Misdirection*)**
Consulte Deflexão.

**Discurso Fascinante (*Bewitching Oration*)**
Você tem que esperar até que os termos sejam declarados para jogar esta carta.

**Distrito Protegido (*Protected District*)**
Consulte Discurso Fascinante.

**Em Estado de Alerta (*On the Qui Vive*)**
Se você despertar, nada o obriga a bloquear. Você repõe a carta antes de tomar qualquer outra decisão.

**Empoderamento dos Ancillae (*Ancilla Empowerment*)**
Cada Matusalém perde recursos, incluindo você. Isso pode resultar em vários Matusaléns sendo eliminados ao mesmo tempo. Cada Matusalém cuja presa é eliminada (mesmo que eles

próprios sejam eliminados) ganha 1 ponto de vitória, mas apenas os Matusaléns que sobreviverem à ação ganharão recursos por sua presa ser eliminada.

**Encrenqueiro Anarquista (*Anarch Troublemaker*)**
Esta carta é jogada durante a fase de mestre; isso significa que você terá que esperar até o próximo turno para poder usá-la.
Você pode usá-la para travar os vampiros que já estão travados ou até mesmo para não travar nenhum vampiro ("até dois" pode ser zero), a fim de dar o controle do Encrenqueiro Anarquista caso por exemplo você tenha feito um acordo com sua presa.

**Engolido Pela Noite (*Swallowed by the Night*)**
É um modificador de ação quando usado no básico e uma carta de combate quando usada no superior.

**Ermos, Os (*Barrens, The*)**
Esta carta pode ser usada a qualquer momento (inclusive em combate) se você precisar urgentemente de uma carta mais útil.

**Fama (*Fame*)**
Se o vampiro com Fama for queimado porque recebeu muito dano agravado, por exemplo, ele não entra em torpor primeiro: seu controlador não queima 3 de recursos.
Os 3 de recursos são queimados imediatamente após o vampiro entrar em torpor.

**Força Oculta (*Hidden Strength*)**
Você não pode jogar a carta se não houver danos a prevenir, para obter um pressionar, por exemplo.

**Força Preternatural (*Preternatural Strength*)**
A carta mencionada "Placa Arrancada" (*Torn Signpost*) é uma carta não inclusa em Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição.

**Gosto de Vitae (*Taste of Vitae*)**
Não pode ser usada durante um combate contra um aliado.
Você pode jogar se o vampiro oponente não tiver perdido sangue para tentar comprar outra carta.
Deve ser jogada depois da etapa de pressionar.

**Governar os Desalinhados (*Govern the Unaligned*)**
Consulte Cativar os Membros.

**Grande Baile Toreador (*Toreador Grand Ball*)**
Se você jogar mais de uma cópia, poderá escolher travar o mesmo Toreador.
Observe que se o Toreador que não destrava normalmente for queimado, as ações diferentes de sangrar do outro Toreador continuarão não podendo ser bloqueadas enquanto esta carta estiver em jogo.

**Guiado por Gatos (*Cats' Guidance*)**
Se seu servo bloqueador estiver em torpor após o combate, você não pode jogar esta carta, pois somente servos prontos podem jogar cartas de reação.

**Impulso Insano (*Freak Drive*)**
Se o vampiro foi bloqueado, Impulso Insano é jogada após o combate. Você pode jogá-la até se o vampiro estiver em torpor, desde que tenha sangue para pagar por isso.

**Interligados (*Bonding*)**
Você não pode jogar o efeito superior de Interligados se não precisar de furtividade (por exemplo, se você não estiver sendo bloqueado).

**Jack Sorridente, O Anarquista (*Smiling Jack, The Anarch*)**
Se você controlar Jack Sorridente, o Anarquista durante sua fase de destravar, você terá que mover 1 de recurso para a carta, mesmo que isso o elimine do jogo.
Cada outro Matusalém deve queimar 1 de recurso ou um de sangue de vampiro para cada contador no Jack, e é possível fazer uma mistura entre vários vampiros e recursos. Falhar em queimar 1 de sangue de um vampiro sem sangue não cumprirá a obrigação.

**Justicar Toreador (*Toreador Justicar*)**
Você pode escolher um Toreador que já tenha título. Neste caso, ele perde o título anterior e se torna justicar.

**Língua Afiada (*Scalpel Tongue*)**
Você deve esperar até que um vampiro tenha declarado o voto para jogar Língua Afiada. Um vampiro com votos que está se abstendo não é um alvo válido.

**Magia do Ferreiro (*Magic of the Smith*)**
Você não precisa anunciar qual carta está procurando ao jogar esta carta.
Você não procura em sua biblioteca até que a ação seja bem-sucedida.
A carta de equipamento deve vir de sua biblioteca, embora você seja livre para não encontrar nenhum equipamento. Por exemplo, se você repor a Magia do Ferreiro pela carta de equipamento que você queria, você não pode equipar aquela cópia e pode escolher não encontrar nada, mesmo que haja outras cartas de equipamento em sua biblioteca (você ainda embaralha a biblioteca).

**Magnum .44 (*44. Magnum*)**
Se você usar a manobra fornecida por esta arma durante a etapa de determinar a distância, você se compromete a usar o golpe que ela fornece (dano 2Di). Se você não pode usar esse golpe porque o oponente jogou um Agarrão Imortal, você não pode golpear de forma alguma (você não pode escolher outro golpe).

**Missão de Espionagem (*Spying Mission*)**
Você pode jogar Missão de Espionagem no superior apenas quando souber que o sangrar será bem-sucedido (de 1 ou mais), isto é, depois de jogar modificadores de ação e depois que os outros Matusaléns declinarem de bloquear e jogar cartas de reação. Se um Matusalém quiser reduzir ou redirecionar o sangrar, ele deve fazer isso antes que você possa jogar a Missão de Espionagem.
Se o vampiro agente já tiver uma Missão de Espionagem, a cópia anterior permanece e a nova é colocada no vampiro agente, o que significa que da próxima vez que você sangrar com sucesso o mesmo Matusalém, todas as cópias aumentarão o sangrar em 2 cada.

**Mudança de Alvo (*Change of Target*)**
Como a ação termina antes da resolução do bloqueio, o servo bloqueador não é travado por ter bloqueado. Se o servo bloqueador estava travado e usou um efeito de despertar para bloquear, ele permanece travado.
Se o vampiro agente estava realizando uma ação mandatória (como caçar, pois não tinha sangue), ele está "preso". Ele permanece destravado, mas não pode realizar nenhuma ação.

**Museu de Arte (*Art Museum*)**
Consulte Biblioteca Arcana.

**Noite Sem Rosto (*Faceless Night*)**
Se um servo tentar bloquear e falhar, ele ainda pode jogar cartas de reação, como Deflexão. Ele fica travado apenas quando a ação é resolvida (mesmo sendo bem-sucedida ou se foi bloqueada).
Esta carta não tem efeito retroativo e não trava servos que tentaram bloquear ações anteriores.

**Ofuscar o Grupo (*Cloak the Gathering*)**
Um vampiro travado pode jogar esta carta no superior, porque para jogar cartas de modificador de ação não é preciso estar destravado (ao contrário das cartas de reação). Um servo não pode jogar a mesma carta de modificador de ação mais de uma vez durante uma única ação. No entanto, você pode jogar várias cópias desta carta com diferentes vampiros durante a mesma ação (com o limite de uma por vampiro).

**Olhos de Argos (*Eyes of Argus*)**
Você não pode jogar Olhos de Argos no superior para despertar e em seguida no básico para obter percepção com o mesmo vampiro, já que um servo não pode jogar a mesma carta de reação mais de uma vez durante uma mesma ação.
Consulte Em Estado de Alerta.

**Paradigma Perfeito (*Perfect Paragon*)**
No superior, Paradigma Perfeito não conta como aumento da furtividade. Você pode jogá-lo mesmo que ninguém tente bloqueá-lo para tentar comprar outra carta, por exemplo.

**Perdido na Multidão (*Lost in Crowds*)**
A carta mencionada "Desvanecer no Ar" (*Into Thin Air*) é uma carta não inclusa em Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição.

**Prevendo a Destruição (*Foreshadowing Destruction*)**
Se jogado no superior contra um alvo com 10 ou mais de recursos, terá somente um efeito ineficaz (+3 de sangrar se o alvo tiver 9 ou menos). Uma vez que não está aumentando o sangrar neste caso, um modificador de ação de sangrar limitado pode ser jogado antes ou depois, contanto que o alvo atual tenha 10 ou mais de recursos.
Consulte também Ar de Euforia.

**Quartel General Ventrue (*Ventrue Headquarters*)**
É você quem ganha os votos, não um vampiro que você controla.

**Rebelde (*Rebel*)**
Existem outros arquétipos em outras edições.

**Rede de Túneis (*Warrens, The*)**
Uma ação direcionada contra você inclui: uma ação de sangrar contra você, uma ação para entrar em combate com um de seus servos (por exemplo, uma Canção da Escuridão), uma diablerie contra um de seus vampiros em torpor etc.

**Refúgio Descoberto (*Haven Uncovered*)**
A ação para queimar o Refúgio Descoberto é direcionada ao Matusalém que jogou a carta, uma vez que as cartas de mestre são controladas pelo Matusalém que as jogou.

**Resistir à Força da Terra (*Resist Earth's Grasp*)**
A manobra e o pressionar podem ser utilizadas somente durante a mesma rodada. Não podem ser mantidos para uma rodada posterior.

**Roubo de Vitae (*Theft of Vitae*)**
Pode ser usada de curta ou de longa distância. Roubar sangue não conta como dano: não pode ser prevenido.
Roubar sangue resolve antes de queimar sangue para reparar o dano. Por exemplo, se o seu vampiro está vazio e rouba 1 sangue do servo oponente que está golpeando de volta com 1 de dano, você ganha o sangue primeiro, então você o queima para reparar 1 de dano, deixando seu vampiro vazio, mas ainda pronto.
Um golpe: fim de combate será resolvido antes do Roubo de Vitae. Você não rouba sangue neste caso.
Se dois vampiros roubam sangue um do outro, o sangue é movido simultaneamente.

**Sabotagem Sorrateira (*Creeping Sabotage*)**
A primeira Sabotagem Sorrateira custa 0 de sangue. Se um servo tentar queimar uma Sabotagem Sorrateira e jogar uma Mudança de Alvo, ele não poderá fazer a mesma ação novamente. No entanto, queimar outra cópia de uma Sabotagem Sorrateira não é considerada a mesma ação.

**Segunda Tradição: O Domínio (*Second Tradition: Domain*)**
Este não é um efeito de despertar. Se um vampiro travado jogar Segunda Tradição: Domínio, ele deve tentar bloquear. Ele não pode escolher não bloquear para jogar uma Deflexão.
Um vampiro travado não pode jogar Segunda Tradição: Domínio se não for capaz de bloquear: por exemplo, você não pode jogar Segunda Tradição: Domínio se uma ação direcionada não for direcionada a você, ou se a ação não puder ser bloqueada de forma alguma (consulte Desafiando o Amanhecer e Grande Baile Toreador.

**Soco Giratório (*Roundhouse*)**
Soco Giratório é um golpe de mão; funciona com Agarrão Imortal.

**Sonhos da Esfinge (*Dreams of the Sphinx*)**
Se você a usar durante seu turno para aumentar o tamanho de sua mão, você primeiro tem a opção de usar uma ação da fase de descarte para descartar uma carta (e repor) antes de diminuir o tamanho de sua mão de volta ao normal, descartando 2 cartas.
Se outro Matusalém jogar Sonhos da Esfinge para contestar a sua, você não poderá travá-la "antes de entrar em contestação".

**Subversão da Pentex™ (*Pentex™ Subversion*)**
O servo com esta carta não pode queimá-la sozinho. Somente outros servos, incluindo aqueles controlados por outros Matusaléns, podem queimá-la. Esta ação é direcionada contra o Matusalém que jogou a Subversão da Pentex™. Um servo que não pode bloquear ainda pode jogar cartas de reação, como Deflexão.

**Vassalo (*Villein*)**
Pode ser jogada em um vampiro com 0 ou 1 de sangue. Você retira o máximo de sangue que puder. A carta mencionada "Drenar o Servo" (*Minion Tap*) é uma carta não inclusa em Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edição.

**Veia (*Vessel*)**
Queimar cartas com nome de Boneca de Sangue é opcional. Se desejar, deve anunciá-lo ao jogar a carta, antes de repor.
A carta é jogada durante a fase de mestre; isso significa que você terá que esperar até o próximo turno para começar a mover sangue com ela.
Veia pode ser jogada em um vampiro controlado por outro Matusalém. Neste caso, você ainda controla esta carta, mas apenas o controlador do vampiro com ela pode usá-la.

**Vida na Cidade (*Life in the City*)**
Você pode dar sangue a um vampiro pronto controlado por outro Matusalém.

**Visita do Capuchinho (*Visit from the Capuchin*)**
Você joga a carta, a repõe e então compra mais 4 cartas. Você não poderá repor até que todos os 4 contadores desta carta tenham sido queimados. As cartas que não são repostas não queimam contadores da Visita do Capuchinho quando são jogadas. Somente ao repor essas cartas os contadores serão removidos.

# Guia Rápido

## DISCIPLINAS

- Animalismo
- Auspícios
- Dominação
- Feitiçaria de Sangue
- Fortitude
- Ofuscação
- Potência
- Presença
- Rapidez

## TIPOS DE CARTAS

- Ação
- Aliado
- Combate
- Equipamento
- Lacaio
- Modificador de Ação
- Política
- Reação

## CLÃS

- Malkaviano
- Nosferatu
- Toreador
- Tremere
- Ventrue

## OUTROS

- Ação Direcionada
- Custo de Recursos
- Custo de Sangue
- Capacidade

Para obter informações sobre produtos relacionados ao Vampire: The Eternal Struggle visite:
www.blackchantry.com/products/ | www.conclaveweb.com.br/loja-virtual/

Siga-nos nas redes sociais

@blackchantry
@conclaveeditora

@black_chantry
@conclaveeditora

@Black_Chantry
@Conclaveweb

Página do Vampire: The Eternal Struggle no Facebook
www.facebook.com/vampiretheeternalstruggle/

Z05681020