
VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



LIBRO DELLE REGOLE
QUINTA EDIZIONE

VTES QUINTA EDIZIONE CREDITI

Designer di VTES Quinta edizione: Ben Peal, Mike Nudd e Ginés Quiñonero

Design di gioco di VTES: Richard Garfield, con contributi da 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

Design originale per Vampiri: La Masquerade: Mark Rein•Hagen

Manuale delle regole di VTES Quinta Edizione: il team The Gaming Rules! con contributi di Hugh Angseesing, Pascal Bertrand, Vincent Ripoll, Mike Nudd, Ginés Quiñonero, Henrik Klippström

Coordinamento del progetto: Hugh Angseesing

Editori: Hugh Angseesing e Ginés Quiñonero

Direzione artistica: Ginés Quiñonero

Design grafico: Elisabet Pérez

Coordinatore del playtest: Darby Keeney

Ringraziamenti aggiuntivi: 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, Brian Glass

Tutti i membri della community e i playtester.

Dedicato alla memoria di Stewart Wieck

Gli artisti del fanset che hanno supportato il gioco: 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, Tomáš Zahradníček

Illustrazione di copertina: Samuel Araya

Per la versione Italiana: Alessandro Spataro, Gabriele Giacalone, Arianna Giordano, con l'aiuto di Gianmarco Sfera, Miro Albertazzi, Nicole Marinucci, Simone Martinelli, Simone Zanni, Stefano Padelli

Questa edizione è pubblicata da Black Chantry Productions Limited, Nottingham, UK
Vampire: The Masquerade® e Vampire: The Eternal Struggle® Copyright© 2020 Paradox Interactive AB (publ). Tutti i diritti riservati. www.worldofdarksness.com
Black Chantry Productions. www.blackchantry.com

Questo gioco utilizza il soprannaturale per l'ambientazione e i temi. Tutti gli elementi mistici e soprannaturali sono pura finzione e destinati esclusivamente a scopi di intrattenimento. Questo gioco tratta temi maturi e si consiglia l'uso a un pubblico adulto

Versione del libro delle regole 1.1, Ottobre 2023.

INDICE

INTRODUZIONE	2
OBIETTIVO DEL GIOCO	2
COMPONENTI	2
TIPI DI CARTE	4
Carte Cripta	4
Carte Libreria	7
GIOCARE	14
Preparazione del gioco	14
Termini importanti del gioco	16
SEQUENZA DETTAGLIATA DEL TURNO	17
Fase di Disimpegno	17
Fase Dominus	18
Fase dei Servitori	18
Fase di Influenza	35
Fase di Scarto	37
TERMINE DELLA PARTITA	37
SETTE VAMPIRICHE	39
SET EREDITÀ	40
Altre sette vampiriche	40
Tratti	40
GLOSSARIO	41
Vampire: The Eternal Struggle	41
Mondo di Tenebra	44
DOMANDE FREQUENTI	46
Dubbi generici	46
Regole delle Carte e Chiarimenti	46
RIFERIMENTI RAPIDI	53



INTRODUZIONE

Vampire: The Eternal Struggle è un gioco di carte per quattro o cinque giocatori che rivestono il ruolo di antichi vampiri noti come **Matusalemme**. Il gioco è ambientato in un riflesso oscuro e alternativo della nostra realtà chiamato Mondo di Tenebra. I Matusalemme sono considerati mere leggende dai vampiri più giovani. Questi ultimi pensano di perseguire i propri scopi, anche quando vengono usati da un Matusalemme per minare l'influenza di un altro. In tutto il mondo, i Matusalemme manipolano i propri servitori per ostacolare i progetti degli altri Matusalemme, come hanno sempre fatto da che si ricordi. Tali lotte eterne sono sovente segrete e velate, alle volte aperte e spettacolari.

Questo manuale include tutte le regole necessarie per giocare a *Vampire: The Eternal Struggle*. Per facilitare l'apprendimento delle regole, alcune di esse compaiono nelle sezioni "Regole avanzate". Sebbene siano parte integrante del gioco, consigliamo ai nuovi giocatori di saltarle mentre imparano il gioco base.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è di accumulare più **punti vittoria** possibile distruggendo l'influenza posseduta dai **Matusalemme** rivali. Riuscirai in questo intento usando la tua influenza per ottenere il controllo di vampiri più giovani e usandoli per compiere azioni al fine di ridurre l'influenza dei Matusalemme rivali. L'influenza è rappresentata da **segnalini risorsa**, la valuta principale del gioco. Se un Matusalemme termina le proprie risorse, è eliminato dalla partita. Mano a mano che i Matusalemme vengono eliminati, gli altri guadagnano punti vittoria; il vincitore è il Matusalemme con più punti vittoria al termine della partita.

MATERIALI

La tua copia di *Vampire: The Eternal Struggle* include i seguenti materiali:

- Questo manuale (www.blackchantry.com/rulebook/)
- 5 mazzi contenenti 89 carte ciascuno (Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventruë) e una carta ciascuno per determinare l'ordine di gioco
- 180 segnalini risorsa
- 1 Emblema Vantaggio
- 5 Fogli Guida

Mazzi

La Quinta edizione di VTES presenta cinque diversi mazzi giocabili sin da subito: uno del clan Malkavian, uno del clan Nosferatu, uno del clan Toreador, uno del clan Tremere e uno del clan Ventruë. Ogni mazzo contiene 12 carte **cripta**, 77 carte **libreria** e una carta di riferimento.

Questi mazzi sono personalizzabili con altre carte di *Vampire: The Eternal Struggle*.

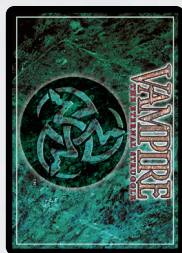
Carte

Il mazzo di ogni Matusalemme ha due componenti: una **cripta** e una **libreria**.

Le carte nella cripta rappresentano i **vampiri** che sperì di controllare; hanno un ritratto ovale sul fronte e il retro marmolizzato ambrato.



Le carte nella libreria invece rappresentano il Mondo di Tenebra e consentono a te e ai tuoi servitori di operare in quel mondo; hanno illustrazioni quadrate sul fronte e il retro marmorizzato verde.



La cripta e la libreria formano due mazzi indipendenti da cui vengono pescate le carte cripta e le carte libreria durante il gioco (vedi Preparazione del gioco, p.14, Pescare carte, p.7 e Fase di Influenza, p.35). Le carte pescate dalla libreria vengono spostate nella mano del proprietario. Le carte pescate dalla cripta vengono spostate nella regione non controllata dal loro proprietario (vedi Area di Gioco, p.35).

COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ogni Matusalemme deve avere almeno 12 carte nella cripta e tra 60 e 90 carte nella libreria. Non c'è limite massimo al numero di carte che i Matusalemme possono avere nella cripta. Un Matusalemme può includere qualsiasi numero di copie di una data carta sia nella libreria che nella cripta entro i limiti indicati sopra.

REGOLE AVANZATE

Ogni vampiro appartiene a un **gruppo** specifico, identificato da un numero sopra l'angolo superiore sinistro della casella di testo. La cripta di un Matusalemme deve essere composta usando vampiri provenienti da un singolo gruppo o da due gruppi consecutivi.

Segnalini: I segnalini sono parte integrante del gioco. Ogni Matusalemme necessita di circa 40 segnalini: 30 per le risorse iniziali e gli altri per rappresentare la banca del sangue. I segnalini usati per rappresentare le risorse, sangue o vita sono gli stessi ma hanno nomi diversi quando si trovano nella tua risorsa, sui vampiri (sangue) o sugli alleati (vita). Per esempio, se sposti un segnalino dalla tua risorsa a un vampiro, diventa un punto sangue. Allo stesso modo, un segnalino punto sangue rubato a un vampiro da un alleato diventa un punto vita. Quando bruci, paghi o spendi 1 segnalino punto sangue o risorsa, lo riponi nella banca del sangue. Quando si **aggiunge** sangue a un vampiro, lo si prende dalla banca del sangue. I segnalini sangue e risorsa possono essere rappresentati con qualsiasi oggetto utile, come monete, perline di plastica o pietruzze. Si sconsiglia l'uso di oggetti singoli per tenere traccia dei numeri (per esempio i dadi), perché questi segnalini vanno spostati frequentemente da un posto a un altro.



Il Vantaggio: Il simbolo del Vantaggio mostra che i tuoi servitori ti hanno dato un vantaggio temporaneo sugli altri Matusalemme. Scegli un oggetto che rappresenti il Vantaggio. Qualsiasi oggetto piccolo e caratteristico, come una miniatura, un gingillo o un guanto andrà bene.



SEQUENZA DEL TURNO

I turni procedono in senso orario, iniziando dal primo Matusalemme. Il turno di ogni Matusalemme si compone delle cinque fasi seguenti, in quest'ordine:

1. Fase di Disimpegno: Disimpegna tutte le tue carte e risolvi tutte le **contese** presenti. Se hai il **Vantaggio**, puoi ottenere 1 punto risorsa dalla **banca del sangue**.

2. Fase Dominus: Svolgi le **azioni della fase dominus**, che rappresentano la tua influenza diretta nel Mondo di Tenebra.

3. Fase dei Servitori: Questa è generalmente la fase più lunga del tuo turno poiché i servitori compiono un'ampia varietà di **azioni** usando abilità o altre carte. Le azioni possono essere **bloccate**, il che può dare seguito a un combattimento.

4. Fase di Influenza: Ottieni il controllo di vampiri nella tua **zona non controllata** usando la tua riserva e i **trasferimenti**.

5. Fase di Scarto: Usa un'azione di fase di scarto per **scartare** una carta dalla tua mano e pescarne un'altra, o (Regole Avanzate) per giocare una **carta evento**.

Ogni fase viene descritta in dettaglio più avanti nel manuale (vedi Sequenza Dettagliata del Turno, p.17)

TIPI DI CARTE

CARTE CRIPTA

Ogni carta cripta ha un set di elementi che definiscono un vampiro come descritto di seguito:

Nome: Ogni carta cripta è **unica**, per cui può essercene solo una copia in gioco durante la partita.

REGOLE AVANZATE

Un secondo Matusalemme può **contendere** il controllo di un vampiro (vedi Carte Contese, p.17), ciò significa che i Matusalemme stanno lottando per il suo controllo.

Capacità di Sangue: Il numero nel cerchio rosso nell'angolo in basso a destra della carta indica la capacità del vampiro.



Questo numero rappresenta molte cose: l'età relativa del vampiro, l'ammontare di risorse che un Matusalemme deve investire sul vampiro per portarlo sotto il suo controllo, e l'abilità massima che ha per guarire ferite o giocare carte (alcune carte hanno un costo in segnalini punto **sangue** da pagare per poter essere giocate). Un vampiro con una capacità maggiore di un altro si definisce più anziano, uno con una capacità inferiore è più giovane. Un vampiro

non può avere più sangue della propria capacità; se un effetto lo porta ad avere più sangue di quanto concesso dalla sua capacità, l'eccesso viene spostato immediatamente nella banca del sangue.

Un vampiro non controllato avrà dei segnalini punti sangue posti sulla carta a rappresentare la quantità di risorse investite su di esso. Durante la fase di influenza, se il numero di risorse è uguale o supera la **capacità di sangue**, puoi rivelare il vampiro e piazzarlo nella **zona attiva**. I vampiri mantengono i segnalini risorsa usati per influenzarli su di essi a rappresentarne il sangue, qualsiasi segnalino punto sangue in eccesso rispetto alla capacità viene riposto nella banca del sangue (vedi Fase di Influenza, p.35).

Clan: Ogni vampiro appartiene a un clan, identificato dal simbolo in alto nella barra degli attributi (la striscia marmorizzata sul lato sinistro della carta).



Vedi la pagina dei Riferimenti Rapidi per una lista dei simboli dei clan (pagina 53). Alcune carte libreria richiedono un membro di un clan specifico per potere essere giocate, mentre altre carte libreria possono avere effetto solo su vampiri di un determinato clan.

Discipline: Questi sono i poteri soprannaturali posseduti dal vampiro. Le Discipline possedute dal **vampiro** sono rappresentate dal gruppo di simboli in basso nella barra degli attributi.



Le Discipline del vampiro determinano quali carte **libreria** può giocare. Se una carta libreria richiede una Disciplina specifica (indicata da un simbolo Disciplina sulla barra degli attributi della carta libreria), allora solo i vampiri che possiedono detta Disciplina possono giocarla.



Ogni simbolo Disciplina di un vampiro ha la forma di un quadrato o di un rombo. Un simbolo Disciplina di forma quadrata indica che il vampiro ne possiede il livello base e può utilizzare solo gli effetti base indicati sulla carta che richiede l'uso di quella Disciplina.



Un simbolo Disciplina di forma romboidale indica che quel vampiro ne possiede un livello superiore, e perciò può decidere se usare l'effetto base o superiore elencati sulla carta, ma non entrambi.



Alcune carte **libreria** hanno più di un simbolo Disciplina nella barra degli attributi (vedi Requisiti per Giocare le Carte p.7).



Riquadro di testo: Quest'area contiene la setta di un vampiro (Camarilla in questo caso), titolo, abilità speciali o altri attributi.

Simbolo dell'espansione: Indica il set di espansione in cui è stata pubblicata questa carta cripta, non ha impatto sul gioco.

CONSTRUZIONE DEL MAZZO

Gruppo: Ogni vampiro appartiene a un **gruppo** specifico, identificato da un numero sopra l'angolo sinistro del riquadro di testo. La cripta di un Matusalemme deve essere costruita usando vampiri da un singolo **gruppo** o da due gruppi consecutivi. Ciò comunque non impedisce a un Matusalemme di rubare vampiri di altri gruppi durante il gioco.



REGOLE AVANZATE

Avanzata: Una carta avanzata è un tipo di carta vampiro per la cripta. Una carta avanzata è identica a una normale carta cripta eccetto per l'icona Avanzata sotto il simbolo del clan. La carta avanzata è una carta vampiro sotto tutti gli aspetti, perciò può essere influenzata normalmente (vedi pagina 37).



Illustrazione: Indica l'artista che ha prodotto l'illustrazione per questa carta.

Copyright: Indica il copyright del gioco che appartiene a Paradox Interactive AB (publ).

Nota: Alcune espansioni avanzate includono altri tipi di carte cripta - per saperne di più, controlla l'Appendice (<https://www.vekn.net/rulebook/appendix-imbuend-rules>).

CARTE DELLA LIBRERIA

Tipi di Carte

Ci sono due tipi principali di carte libreria:

Carte Dominus: Le carte dominus sono giocate dai Matusalemme. Le carte dominus non hanno icone in alto nella barra degli attributi, mentre le altre carte hanno un'icona che indica a quale tipologia di carta appartengono.



Carte Servitore: Le carte servitore vengono giocate dai servitori (vampiri e alleati) controllati dal Matusalemme.

REGOLE AVANZATE

Carte evento: Le carte evento si mettono in gioco durante la **fase di scarto** per rappresentare eventi che hanno effetto in tutto il Mondo di Tenebra (vedi pagina 13).

Giocare una Carta

Una carta si gioca annunciando gli effetti, mostrando la carta, e spostandola dalla mano nella pila degli scarti dopo averne risolto gli effetti. Nel caso in cui una carta indichi che vada messa in gioco, dovrai annunciare gli effetti, e mettere la carta nell'area di gioco dopo averne risolto gli effetti. Alcune carte come le carte azione non vengono risolte immediatamente; in questo caso sono temporaneamente fuori gioco tra il momento in cui vengono giocate e il momento in cui raggiungono la risoluzione.

REGOLE AVANZATE

Alcuni effetti possono cancellare una carta "quando viene giocata". Questi effetti, così come quelli di **risveglio** (vedi pagina 44), sono gli unici permessi nel lasso di tempo in cui un'altra carta "viene giocata". Anche pescare per rimpiazzare le carte viene effettuato dopo questa finestra temporale.

Pescare le Carte

Ogni volta che giochi una carta dalla tua mano, ne peschi un'altra dalla tua libreria per rimpiazzarla (a meno che la carta non indichi altrimenti). Se la libreria è vuota, allora non peschi per rimpiazzare, ma continui a giocare. Il numero di carte nella tua mano deve essere sempre uguale alla capacità di mano (le carte che vengono rimpiazzate in seguito riducono la tua capacità di mano per la durata dell'effetto). La **capacità di mano iniziale standard** è di **sette carte**. Ogni volta che un effetto cambia la dimensione della tua capacità di mano, aggiungendo o rimuovendo carte dalla tua mano, scarta o pesca immediatamente il numero di carte necessario a raggiungerla.

Requisiti per Giocare le Carte

Ogni carta libreria ha dei simboli sulla barra degli attributi (la striscia marmorizzata sul lato sinistro) per indicare il tipo di carta (eccetto le **carte dominus**), il clan, o le Discipline (se previste) richieste per giocare la carta, e il costo (se previsto) per giocare quella carta. Alcune carte avranno altri requisiti (come **capacità** o **titolo**) elencati nel testo della carta.



Solo un servitore che soddisfa i requisiti su una data **carta servitore** può giocarla, mentre solo un Matusalemme che controlla un **servitore attivo** che soddisfa i requisiti di una carta dominus può giocare quella carta.

Alcuni degli effetti elencati sulle carte possono richiedere una delle Discipline elencate, mentre altri effetti possono richiederne un'altra, e altri effetti possono prevedere che un **vampiro** possegga più Discipline. Ogni effetto mostra l'icona o le icone delle Discipline necessarie.

Il numero inscritto in una goccia rossa rappresenta il costo in **sangue** (la quantità di sangue che un vampiro deve bruciare). Solo un vampiro che abbia abbastanza sangue può giocare una carta con un costo in sangue. Il numero inscritto in un rombo con un teschio rappresenta il costo in risorse (la quantità di risorse che un Matusalemme deve bruciare). Solo un Matusalemme con sufficienti risorse può giocare queste carte.



I costi possono essere pagati solo con le risorse proprie del Matusalemme o del servitore. Ad esempio, alcune carte o effetti hanno un costo alternativo come bruciare il Vantaggio o scartare una carta; il Matusalemme deve controllare il Vantaggio per poterlo bruciare pagandolo come costo, o scartare una delle proprie carte in mano. I servitori controllati da un Matusalemme hanno accesso alle risorse di quel Matusalemme per pagare i costi: ad esempio, un servitore può scartare una carta dalla mano del suo controllore.

I riduttori di costo opzionali possono essere utilizzati quando la carta viene giocata (per poter giocare la carta) o dopo la sua risoluzione (puoi attendere fino a quando non sai che l'azione ha avuto successo). Se la carta viene cancellata, allora il suo effetto non viene utilizzato.

Bersagli delle Carte

Se una carta viene giocata su un'altra carta, o bersaglia un'altra carta, la carta bersaglio deve essere in gioco (ovvero, deve essere controllata). I vampiri nella **zona di torpore** sono bersagli validi per definizione, ma i vampiri nella **zona non controllata** e le carte contese non lo sono.

REGOLE AVANZATE

Sequenza di Gioco: Se due o più Matusalemme intendono giocare una carta o un effetto, il Matusalemme che sta agendo può giocare per primo. In ogni sequenza, il Matusalemme che sta agendo ha sempre l'opportunità (chiamata "impulso") di giocare la prossima carta o effetto. Quindi dopo aver giocato un effetto, può giocare un altro e un altro ancora. Una volta che ha terminato, l'impulso passa al prossimo Matusalemme nell'ordine seguente: durante un combattimento o nel caso di **azioni dirette** a un singolo Matusalemme, agisce prima il Matusalemme che sta difendendo; durante un'azione diretta a una serie di Matusalemme, quei Matusalemme agiscono in senso orario partendo dal Matusalemme che sta agendo; durante un'azione indiretta, prima agisce la preda, poi il predatore. Poi ogni altro Matusalemme in senso orario riceve l'impulso finché tutti i Matusalemme non hanno passato.

Nota che se in qualsiasi momento un Matusalemme usa una carta o un effetto, il Matusalemme che sta agendo riprenderà nuovamente l'impulso.

Carte Dominus

Le carte dominus sono carte che giochi nel tuo ruolo di Matusalemme. Ci sono due categorie di carte dominus: regolari e **carte dominus fuori-turno**.

Le carte dominus regolari si giocano durante la tua fase dominus come **azioni di fase dominus**. All'inizio di ogni tua fase dominus ottieni un'azione di fase dominus, che puoi usare per giocare una carta dominus regolare. Le carte dominus fuori-turno possono essere giocate SOLO durante il turno degli altri Matusalemme. Giocando una carta dominus fuori-turno, stai usando la tua prossima azione di fase dominus, per cui giochi la tua carta in quel momento invece di attendere la tua prossima fase dominus.

Una carta dominus in gioco è controllata dal Matusalemme che l'ha giocata, anche se è stata giocata su una carta controllata da un altro Matusalemme.

I tipi generali di carte dominus sono i seguenti:

Luoghi: Questa tipologia di carta rappresenta un luogo (che sia un edificio, una città, o un luogo di raduno designato) controllato da un Matusalemme o dai suoi servitori. Una carta luogo rimane in gioco e può essere usata ripetutamente, anche nel turno in cui viene giocata. Alcuni effetti di gioco possono bruciarle.

Triviale: Alcune carte dominus sono identificate come triviali. Quando un Matusalemme gioca con successo una carta dominus triviale, ottiene immediatamente un'azione di fase dominus aggiuntiva. Per una carta dominus triviale fuori-turno, ottiene un'azione di fase dominus nella sua prossima fase dominus. Un Matusalemme può ottenere una sola azione di fase dominus da carte triviali in una determinata fase dominus; carte triviali successive funzionano come carte dominus regolari.

Altre carte Dominus: Qualsiasi carta dominus che non rientri in queste categorie avrà i propri effetti descritti su di essa.

REGOLE AVANZATE

Discipline: Una carta Disciplina viene giocata su un **vampiro** controllato per dargli un livello aggiuntivo in una Disciplina, sia per dare a un vampiro il livello base di una nuova Disciplina o per aumentare il livello di una Disciplina da base a superiore. Molte di queste aumentano la capacità del vampiro di 1 (il "+1" nel cerchio rosso all'angolo in basso a destra della carta serve proprio a indicare questo) oltre a dare la Disciplina, ma il vampiro non guadagna automaticamente il sangue extra necessario per riempire la nuova capacità.

Trofei: Un trofeo può essere messo in gioco usando un'azione di fase dominus (o può essere recuperato come descritto nei tratti: Lista Rossa, p.41). Non ha effetto fino a quando non viene spostato su un vampiro. Una volta messo su un vampiro, un trofeo viene controllato dal controllore del vampiro su cui è stato posto, e non può essere riassegnato.

Fuori-Turno: Puoi giocare una carta dominus fuori-turno, quando opportuno, durante il turno di un altro Matusalemme. Farlo diminuisce il numero assegnato di azioni dominus durante la tua prossima fase dominus, anche se la carta dominus fuori-turno viene cancellata (vedi Fase Dominus, p. 18).

A prescindere dal numero di azioni di fase dominus che hai normalmente, non puoi giocare una seconda carta dominus fuori-turno prima della tua prossima fase dominus. Inoltre non puoi giocare una carta dominus fuori-turno durante il tuo turno.



Carte Servitore

Le carte servitore sono quelle carte che i tuoi vampiri e alleati (denominati collettivamente “servitori”) giocano.



REGOLE AVANZATE

Una carta servitore in gioco è controllata dal Matusalemme che ha il controllo del servitore su cui è posta. Se una carta servitore è in gioco senza essere posta su alcun servitore, è considerata sotto il controllo del Matusalemme che l'ha giocata.

In molti casi una carta servitore avrà il simbolo di una Disciplina, di un clan e/o un costo in punti sangue; in questi casi, la carta potrà essere giocata solamente da un vampiro che ne soddisfa i requisiti.

E' possibile per una carta servitore appartenere a più tipologie. Le tipologie delle carte servitore sono:

Carte azione: Un servitore attivo e disimpegnato (vedi Termini Importanti del Gioco p. 16) può giocare una carta azione per eseguire un'azione diversa da quelle predefinite. Per ogni azione può essere giocata solamente una carta azione. Le carte azione non possono essere utilizzate per modificare altre azioni.



Carte alleato: Queste carte vengono messe in gioco con i loro punti vita iniziali presi dalla banca del sangue, e rimangono indipendenti dal servitore che sta agendo.



Carte equipaggiamento: Queste carte vengono messe in gioco sul servitore che sta agendo. Le carte equipaggiamento vengono bruciate quando il servitore che le possiede (solitamente indicato come “il portatore”) è bruciato.



Carte seguace: Queste carte vengono messe in gioco sul servitore agente, con i propri punti vita iniziali presi dalla banca del sangue. Le carte seguace vengono bruciate quando perdono il loro ultimo punto vita, o quando il servitore sulle quali sono poste (solitamente indicato come “il possessore”) viene bruciato.



REGOLE AVANZATE

Alleati

Gli Alleati sono servitori diversi dai vampiri che tu come Matusalemme puoi controllare. Alcuni alleati hanno l'abilità di giocare determinate carte “da vampiri”. In questi casi, l'alleato è trattato come un vampiro per tutti gli effetti generati dalla carta messa in gioco, compresi gli effetti di durata (come “per il resto del combattimento”). I punti **vita** dell'alleato ne rappresentano i punti sangue (pagare costi ecc.). Qualsiasi punto sangue guadagnato o perso da vampiro, equivale per l'alleato ad un guadagno o perdita di punti vita. Ai fini di quella carta, l'alleato è considerato di capacità 1 per usare carte che richiedano un vampiro più vecchio o un vampiro di una determinata capacità. Se l'alleato guadagna punti vita in eccesso alla sua capacità, quelli in più vengono persi. Se un effetto infligge **danni aggravati** su un alleato, questi brucia punti vita come se fosse un danno normale. Tuttavia, se l'effetto manda l'alleato in **torpore**, questo viene bruciato. L'alleato è trattato come un vampiro solo per gli effetti generati giocando una carta. In particolare, l'alleato non è trattato come un vampiro per gli effetti di una carta che è stata messa in gioco (come effetti che indicano “il vampiro con questa carta”).

Carte azione politica: Una carta azione politica può essere giocata come un'azione per indire un **referendum**, oppure può essere bruciata durante un referendum per guadagnare un voto (vedi pagina 27).

Solo i vampiri possono giocare carte azione politiche.



Carte modificatore di azioni: Il servitore che sta agendo può giocare queste carte per modificare l'azione in qualsiasi momento prima della risoluzione dell'azione. Un servitore non può giocare la stessa carta modificatore di azione più di una volta durante una singola azione (anche utilizzando un livello di Disciplina differente).



Alcune carte modificatore di azioni vengono giocate da servitori "differenti dal servitore che sta agendo". Solo i servitori controllati dallo stesso Matusalemme possono giocare queste carte.

Carte combattimento: Queste vengono giocate dai servitori quando sono in combattimento (vedi Combattimento, p. 28).



Carte reazione: Un servitore attivo e disimpegnato può giocare una carta reazione in risposta ad un'azione intrapresa da un servitore controllato da un ALTRO Matusalemme.



Un servitore non può giocare la stessa carta reazione più di una volta per ogni singola azione (anche utilizzando un livello di Disciplina differente). La carta reazione non **impegna** il servitore che l'ha giocata.

REGOLE AVANZATE

Carte riflesso: Un servitore può giocare una carta riflesso per cancellare una specifica tipologia di carta che gli è stata giocata contro non appena questa è stata giocata (guarda Giocare una Carta p.7).



REGOLE AVANZATE

Carte evento

Le carte evento vengono giocate per rappresentare eventi che influenzano il Mondo di Tenebra nel suo complesso. Una volta per ciascuna **fase di scarto**, un Matusalemme può usare l'**azione della fase di scarto** per mettere in gioco una carta evento. Ogni evento può essere giocato una volta per partita. Una carta evento è controllata dal Matusalemme che l'ha messa in gioco.



GIOCARE UNA PARTITA

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ordine di Gioco

L'ordine dei posti a sedere può essere determinato in qualsiasi modo i Matusalemme preferiscono. Determinate casualmente il Matusalemme che agirà per primo. Il giocatore alla sinistra di ogni Matusalemme sarà la sua **preda (1)**. Sarà il Matusalemme che dovrà cercare di eliminare dalla partita. Il Matusalemme alla tua destra sarà il suo **predatore (2)**. Sarà il Matusalemme che spera di eliminarti dalla partita. Quando la sua preda è stata eliminata, il prossimo Matusalemme alla sua sinistra diventerà la sua nuova preda.

Banca del Sangue

Ogni Matusalemme prende 30 **segnalini sangue** che compongono i propri **punti risorsa iniziali (3)**. I rimanenti segnalini punti sangue sono posti in un'area centrale per costituire la **banca del sangue (4)**. I segnalini punti sangue nella banca del sangue non possono terminare, se necessario utilizzate ulteriori segnalini, monete, pietruzze ecc.

Il Vantaggio

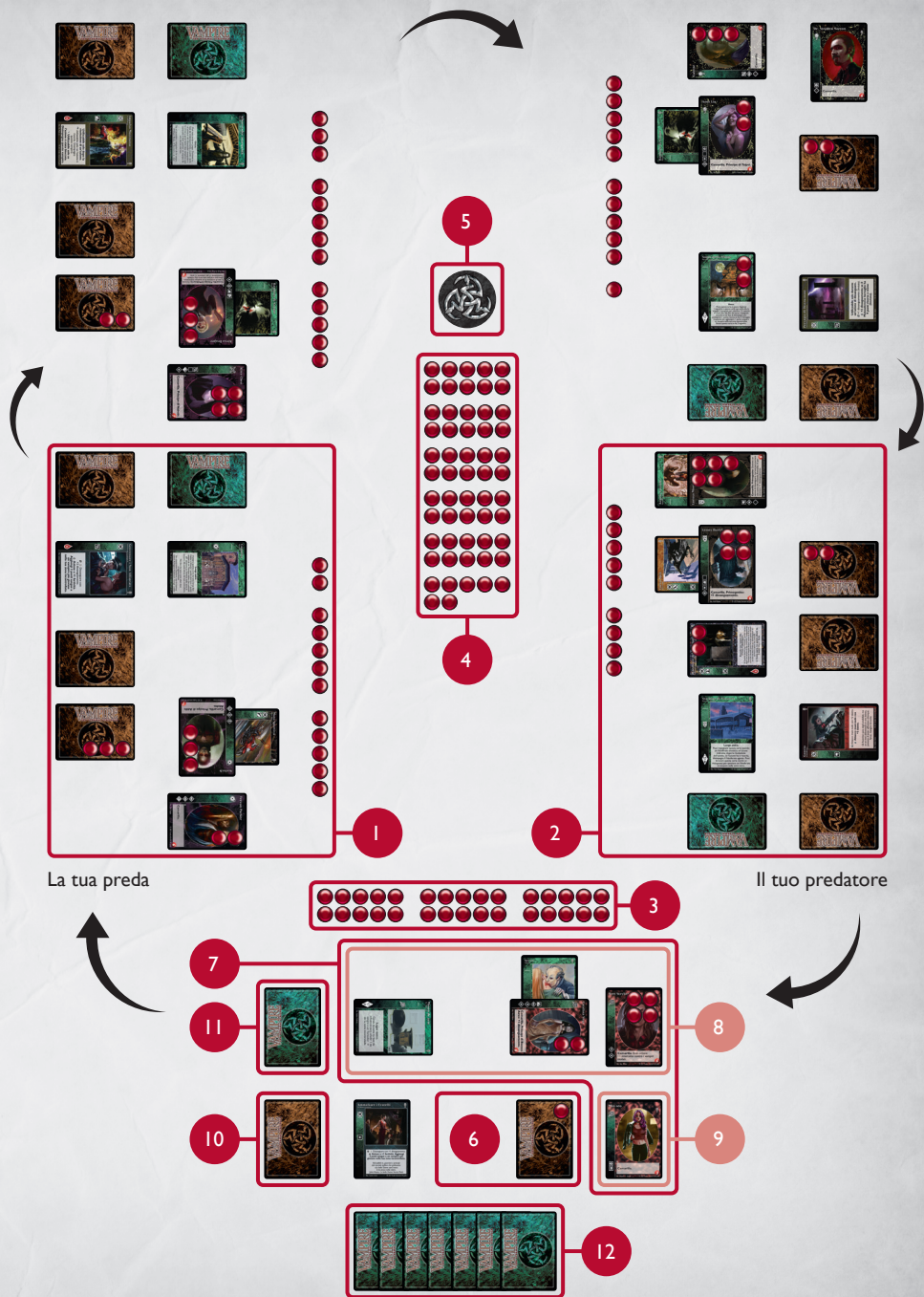
Il **Vantaggio (5)** all'inizio della partita è incontrollato e viene posto in un'area centrale del tavolo.

Area di Gioco

L'area davanti ogni Matusalemme è divisa in due zone: la **zona non controllata (6)**, e la **zona controllata (7)**. La zona controllata è ulteriormente divisa in due aree: la **zona attiva (8)** e la **zona torpore (9)**. Il torpore è un'area speciale per i vampiri **feriti**. Con il progredire della partita, otterrai il controllo di alcuni dei tuoi servitori, spostandoli nella zona attiva a faccia in su.

Per iniziare, separa le tue carte **cripta (10)** dalle tue carte **libreria (11)**. Mischia entrambi i mazzi e consenti al tuo predatore di tagliarli entrambi. Posiziona entrambi i mazzi davanti a te. Pesca le prime sette carte libreria per formare la tua **mano di carte (12)** e posiziona le prime quattro carte cripta a faccia in giù nella tua **zona non controllata (6)**. In qualsiasi momento durante la partita puoi guardare le carte della tua mano e della tua zona non controllata.





Tu

TERMINI IMPORTANTI NEL GIOCO

Bruciare: Quando una carta è bruciata, viene posizionata nella pila degli scarti del proprietario. La **pila degli scarti** può essere esaminata da qualsiasi Matusalemme in qualunque momento. Quando un segnalino è bruciato, torna alla banca del sangue. A volte, può essere indicato di rimuovere una carta dal gioco. Determinate carte ad effetti possono far recuperare le carte dalla pila degli scarti, ma quelle rimosse dalla partita non possono essere recuperate o influenzate in alcun modo. Quando una carta è bruciata o rimossa dalla partita, qualsiasi segnalino o carta assegnata ad essa viene anch'essa bruciata.

Controllo: I Vampiri messi in gioco da un Matusalemme sono controllati da quel Matusalemme. Una carta dominus in gioco è controllata dal Matusalemme che la ha messa in gioco, anche se è stata giocata su una carta controllata da un altro Matusalemme. Una carta servitore in gioco è sotto controllata dal controllore del servitore su cui è posta. Se una carta servitore è in gioco senza essere posta sopra un'altra carta controllata, allora è considerata sotto il controllo del Matusalemme che l'ha giocata.

Il controllo può cambiare durante la partita attraverso determinati effetti, chiaramente descritti quando vengono usati.

Impegnare e Disimpegnare: Durante una partita, ruoterai lateralmente le carte di 90° per **impegnarle**, indicando che quella carta è stata utilizzata per uno specifico intento o effetto. Nel **disimpegnare** una carta si riporta alla sua posizione originale, indicando che sarà nuovamente in grado di essere impegnata successivamente. Solamente i servitori disimpegnati possono eseguire un'azione o bloccare le azioni di altri servitori.

Regole sulla Proprietà delle Carte: Le carte con cui inizi a giocare sono solitamente indicate come "di tua proprietà". Una carta può essere controllata da un altro Matusalemme

ma non cambiare proprietario. Alla fine della partita, le carte di tua proprietà ti verranno restituite. Se dovessi essere eliminato prima della fine della partita, qualsiasi carta di tua proprietà sotto il controllo di un altro Matusalemme rimane in gioco fintanto che non è bruciata.

La Regola d'Oro per le Carte: Ogni volta che il testo delle carte contraddice le regole, le carte hanno la precedenza.

Schema di formulazione

"Durante X, fai Y": Lo schema "Durante X fai Y" viene utilizzato in numerose carte. Quando questo schema è utilizzato, un solo Y può essere fatto per ogni X con questa carta. Per esempio, con Sacca di Sangue puoi spostare un punto sangue dal tuo vampiro alle tue risorse solamente una volta per fase di disimpegno.

"Impegna X per fare Y": Questi effetti richiedono un servitore disimpegnato per essere usati e non possono essere effettuati da servitori impegnati.

"Cerca": Alcuni effetti ti consentono di cercare nella tua libreria o cripta. Non devi rivelare la carta che stai cercando e la ricerca può concludersi anche senza il ritrovamento della carta. Se cerchi nella libreria o nella cripta, in seguito dovrai mescolare il mazzo interessato.

REGOLE AVANZATE

"Cancellare una carta": Una carta **cancellata** non ha effetto, ma è comunque considerata giocata. Se viene cancellata una **carta azione**, il servitore non si impegna (non ne viene pagato il costo), e lui può giocare la stessa carta azione un'altra volta. Se viene cancellata una **carta non azione**, il suo costo va pagato normalmente. Se una carta combattimento utilizzata per un attacco viene cancellata, il servitore che l'aveva giocata deve scegliere un attacco che può provenire da un'altra carta attacco.

SEQUENZA DEI TURNI IN MODO DETTAGLIATO

Ognuna delle fasi viene descritta dettagliatamente nelle sezioni seguenti.

1. FASE DI DISIMPEGNO

Il tuo turno inizia con la fase di disimpegno. All'inizio della fase di disimpegno devi disimpegnare tutte le tue carte. Qualsiasi carta o effetto che richieda o ti permetta di fare qualcosa durante la fase di disimpegno ha effetto dopo che tutte le tue carte sono state disimpegnate. Puoi scegliere l'ordine in cui questi effetti hanno luogo. Assieme agli effetti generati dalle carte, sono presenti altri effetti che vengono risolti durante la fase di disimpegno:

Se possiedi il Vantaggio, puoi guadagnare 1 punto risorsa dalla banca del sangue.

REGOLE AVANZATE

Alcune carte hanno l'icona dell'opzione di bruciare.



Questa icona indica che il Matusalemme che non controlla un servitore che soddisfi i requisiti per quella carta o chi ne è un bersaglio legale, può scartarla durante la fase di disimpegno di un QUALSIASI Matusalemme e rimpiazzarla. Ogni Matusalemme può scartare solamente una carta in questo modo per ogni fase di disimpegno.

REGOLE AVANZATE

Carte Contese

Alcune carte del gioco rappresentano delle risorse uniche, come ad esempio luoghi, equipaggiamenti o persone. Queste carte verranno identificate come “uniche” nel testo della carta. Inoltre, tutte le carte cripta rappresentano servitori unici. Se più di una carta unica con lo stesso nome è stata messa in gioco, significa che il controllo di quella carta è conteso. Per la durata della contesa, tutte le carte contese sono girate a faccia in giù e considerate fuori dalla partita. Se un'altra carta unica con lo stesso nome viene messa in gioco, è immediatamente considerata contesa e rivolta a faccia in giù.

Il costo per la carta contesa è di 1 punto risorsa, che dovrai pagare durante ogni tua fase di disimpegno. Anziché pagare il costo della contesa della carta, puoi scegliere di rinunciare ad essa. Se cedi una carta contesa, questa viene bruciata. Le carte e i segnalini accumulati su una carta alla quale si rinuncia vengono anch'essi bruciati. Se tutte le altre carte che contendono la tua carta unica sono state bruciate rinunciando alla contesa, allora la tua carta viene rivolta a faccia in su durante la tua prossima fase di disimpegno ponendo fine alla contesa.

SUGGERIMENTO ALLA COSTRUZIONE DEL MAZZO:

Fai attenzione nel mettere duplicati delle stesse carte uniche nel tuo mazzo. Non puoi controllare più di una stessa carta unica contemporaneamente, e non puoi contendere volontariamente le carte con te stesso (se qualche effetto dovesse forzarti a contendere una carta con te stesso, allora semplicemente brucia la copia della carta unica che sta entrando in gioco.) D'altra parte, potresti desiderare avere una seconda copia in mano nel caso la prima dovesse essere bruciata.

REGOLE AVANZATE

Titoli Contesi

Alcuni titoli sono **unici**. Ad esempio, può esserci solo un principe o un barone di una particolare città (vedi Sette Vampiriche p.39). Se più di un vampiro in gioco reclama lo stesso titolo unico, allora il titolo è conteso. Mentre il titolo è conteso, il vampiro coinvolto nella contesa viene considerato privo di titolo, ma rimane controllato e può agire e bloccare normalmente.

Il costo per contendere un titolo è di 1 punto sangue, che viene pagato dal vampiro durante ogni sua fase di disimpegno. Invece di pagare il costo della contesa del titolo, il vampiro può scegliere la rinuncia del titolo (o può esservi costretto se non ha punti sangue con cui poter pagare). Solamente i vampiri attivi possono contendere un titolo. I vampiri in torpore devono rinunciare al titolo durante la loro fase di disimpegno.

Se tutti gli altri vampiri che stavano contendendo il titolo con il tuo vampiro hanno rinunciato alla contesa, allora il tuo vampiro acquisisce il titolo durante la tua prossima fase di disimpegno ponendo fine alla contesa.

Il vampiro che ha **ceduto** il suo titolo ne perde tutti i benefici per il resto della partita.

2. FASE DOMINUS

Durante la fase dominus ricevi un'azione fase dominus. Un'azione fase dominus rappresenta la tua personale attività durante il turno nel ruolo di Matusalemme.

Solitamente hai solo un'azione fase dominus, ma alcune carte possono cambiarne il numero. Puoi usare un'azione fase dominus per giocare una carta dominus, e alcune carte possono fornirti modi alternativi per utilizzare l'azione fase dominus.

Se altri effetti avvengono durante la tua fase dominus, puoi scegliere l'ordine in cui questi

effetti e le tue azioni fase dominus vengono eseguite.

Non è obbligatorio usare le tue azioni fase dominus. Tuttavia, non puoi accumulare le azioni fase dominus per dopo; le azioni fase dominus non utilizzate durante questa fase sono perse.

REGOLE AVANZATE

Puoi usare un'azione fase dominus per marchiare un servitore che abbia il tratto Lista Rossa (guarda pagina 41).

Se hai giocato una carta dominus fuori dal tuo turno prima di questa fase dominus (anche se questa carta è stata cancellata), allora avrai una azione fase dominus in meno rispetto al normale (guarda Carte Dominus, p.8).

3. FASE DEI SERVITORI

La maggior parte delle azioni nel gioco avviene nella fase dei servitori. Durante la tua fase dei servitori, puoi far eseguire delle azioni ai tuoi servitori. Solo i **servitori attivi** e **disimpegnati** possono eseguire azioni e, compiere un'azione impegna il servitore che agisce. I servitori attivi e disimpegnati controllati da altri Matusalemme possono tentare di **bloccare** la tua azione, e bloccare **impegna** il servitore bloccante (vedi Risolvere Qualsiasi Tentativo di Blocco, p. 25). Un'azione ha successo solo se non è bloccata. Ogni azione deve essere risolta (sia che abbia successo o che sia stata bloccata) prima di poter eseguire un'altra azione.

Se un servitore riesce a disimpegnarsi (a causa di una carta o di un effetto) durante questa fase, può eseguire un'altra azione.

Alcune azioni sono **obbligatorie**. Queste azioni deve essere eseguita prima di qualsiasi azione non obbligatoria. Se hai due o più servitori con azioni obbligatorie, possono eseguirle nell'ordine che preferisci. Un servitore che deve compiere un'azione obbligatoria non può eseguire nessun'altra azione. Ad esempio,

un vampiro attivo senza sangue deve **cacciare** come azione obbligatoria.

Se un singolo servitore ha due o più diverse azioni obbligatorie o un'azione obbligatoria che non può eseguire, allora è "bloccato" e non può eseguire alcuna azione (tuttavia ciò non impedisce agli altri tuoi servitori di eseguire azioni).

Tipi di Azioni

AZIONI DIRETTE E INDIRETTE

Le azioni descritte di seguito sono dirette o indirette, a seconda dei loro bersagli (vedi Chi può tentare di bloccare, p. 25).

Per comodità, quando una carta descrive un'azione che è diretta a un altro Matusalemme, il testo della carta include solitamente un simbolo ① per ricordare che l'azione è diretta. In caso contrario, è considerata indiretta.

FURTIVITA' ED INTERCETTO

Il successo di un'azione è determinato da due fattori:

Furtività: Rappresenta le misure messe in atto dal servitore che sta agendo per non essere individuato durante lo svolgimento della sua azione.

Intercetto: Rappresenta gli sforzi del servitore che sta bloccando un'azione per individuare e neutralizzare i tentativi di un servitore di non essere individuato.

Qualsiasi servitore attivo e disimpegnato da te controllato può eseguire un'azione. La procedura per la risoluzione di un'azione è descritta nelle sezioni seguenti. Nota che i **modificatori di azione** e le **carte reazione** possono essere giocate in qualsiasi momento durante questo procedimento, a seconda delle limitazioni sull'aggiunta di **furtività** e **intercetto** elencate di seguito. Lo stesso servitore non può giocare lo stesso modificatore di azione o la stessa carta reazione più di una volta durante ciascuna azione (vedi Carte Servitori a p. 10). Tutte le carte devono seguire la sequenza di gioco di tutti gli effetti (vedi Sequenza di Gioco, p. 8).

Un **vampiro attivo** può generalmente eseguire una fra due azioni di base, le quali non richiedono il gioco di carte azione: **dissanguare** o **cacciare**, mentre un alleato attivo può eseguire solo un'azione di base che non richiede il gioco di carte azione: **dissanguare**.

Invece di eseguire un'azione di base, un **servitore attivo** può giocare una carta azione per eseguire l'azione indicata sulla carta. Alcune carte azione sono versioni migliorate delle azioni base di dissanguamento o caccia, mentre altre sono tipi originali di azioni.



I **servitori attivi** possono anche usare le azioni per mettere in gioco diversi tipi di risorse permanenti. Queste tre azioni sono molto simili, anche se le carte che mettono in gioco non lo sono:

Equipaggiamenti: Come computer, pistole e artefatti esotici. Una carta equipaggiamento viene messa in gioco tramite un'azione di equipaggiamento. Un equipaggiamento può anche essere spostato da un servitore ad un altro eseguendo un'azione.

Seguaci: Scagnozzi, assistenti o animali al comando del servitore. Un seguace viene messo in gioco con un'azione assoldare un seguace. I seguaci non possono essere spostati da un servitore a un altro.

Alleati: Servitori non vampiri, come maghi, lupi mannari o semplici mortali. Un alleato viene messo in gioco con un'azione reclutare un alleato.

Un servitore non può eseguire un'azione (a meno che non sia stata cancellata) con la stessa carta azione più di una volta per turno, anche se si disimpegna. Un servitore non può eseguire un'azione tramite la stessa carta in gioco (incluso il testo stesso della carta del servitore) più di una volta per turno, anche se si disimpegna.

Dissanguare

L'esecuzione di un'azione di dissanguare rappresenta gli sforzi del tuo seguace per minare il potere e i

punti riserva del Matusalemme bersaglio. Potresti immaginare dissanguare come il pagamento di tangenti, la modifica di resoconti bancari, la diffusione di pettegolezzi o simili.

Dissanguare può essere effettuato mediante una carta azione o tramite l'azione base di dissanguare. Durante un'azione di dissanguare, una carta modificatore di azione non può essere giocata per aumentare il dissanguamento se l'importo del dissanguamento è già stato aumentato da un'altra carta di modificatore di azione (a meno che qualcuna di esse non conti per il limite). Questa regola è ricordata su quelle carte dal testo della carta "**(limitato)**".

■ **Chi può dissanguare:** Qualsiasi servitore attivo. Un servitore non può eseguire più di un'azione di dissanguare per turno, anche se si disimpegna.

■ **Costo predefinito:** Nessuno.

■ **Bersaglio predefinito:** La tua preda. Azione Diretta. Tuttavia, alcune carte o effetti possono permetterti di o costringerti a dissanguare un Matusalemme diverso dalla tua preda. Non puoi mai dissanguare te stesso.

■ **Furtività predefinita:** 0 furtività.

■ **Effetto:** Se l'azione ha successo, il Matusalemme bersaglio brucia una quantità di punti risorsa pari al punteggio di dissanguare. Il valore predefinito di dissanguare di tutti i vampiri è 1. Se l'azione ha successo e la quantità di dissanguare è 1 o superiore, il controllore del servitore che agisce ottiene il Vantaggio, prendendolo eventualmente dal Matusalemme che lo possiede.

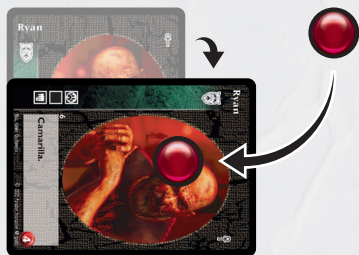




Cacciare

La caccia è il modo in cui un vampiro può soddisfare la propria bramosia di sangue.

Una caccia può essere effettuata mediante una carta azione o tramite l'azione base di caccia.



■ **Chi può cacciare:** Qualsiasi vampiro attivo. Nota che la caccia è un'azione obbligatoria per un vampiro attivo, disimpegnato e senza sangue. Durante la fase dei servitori, nessuno dei tuoi servitori può eseguire azioni non obbligatorie se uno dei tuoi vampiri già disimpegnati ha ancora azioni di caccia obbligatorie da eseguire. Se hai due o più vampiri con azioni di caccia obbligatorie, possono essere eseguite nell'ordine che preferisci.

■ **Costo predefinito:** Nessuno.

■ **Bersaglio predefinito:** Nessuno. Azione indiretta

■ **Furtività predefinita:** +1 furtività.

■ **Effetto:** il vampiro agente guadagna una quantità di segnalini punti sangue dalla banca del sangue pari al valore della caccia. Il valore

predefinito di caccia di tutti i vampiri è 1. Se questo fa sì che il sangue del vampiro superi la propria capacità di sangue, l'eccesso viene immediatamente restituito alla banca del sangue (come sempre).

Equipaggiare

■ **Chi si può equipaggiare:** Qualsiasi servitore attivo.

■ **Costo:** Quando giochi quella carta dalla tua mano, il costo è indicato sulla carta equipaggiamento; nel caso in cui un tuo servitore stia spostando un equipaggiamento da un altro servitore che controlli non c'è nessun costo.

■ **Bersaglio predefinito:** Nessuno. Azione indiretta.

■ **Furtività predefinita:** +1 furtività.

■ **Effetto quando ti equipaggi dalla tua mano:**

Le carte Equipaggiamento sono carte azione che danno ai servitori abilità speciali. Se l'azione di equipaggiare con una carta dalla tua mano ha successo, la carta equipaggiamento viene posizionata sul servitore che agisce. Non c'è limite al numero di carte equipaggiamento che un servitore può avere.

■ **Effetto quando ti equipaggi da un altro servitore che controlli:** Equipaggia con una carta equipaggiamento attualmente posseduta da uno degli altri tuoi servitori. Un servitore può prendere più di una carta in una singola azione, ma l'equipaggiamento che desideri spostare deve essere dichiarato quando l'azione viene annunciata. Se l'azione non ha successo, l'equipaggiamento rimane dove si trova.

REGOLE AVANZATE

Se l'equipaggiamento richiede una Disciplina e questo viene messo in gioco con un'azione diversa da equipaggiare, si utilizza la versione base dell'equipaggiamento.



Assoldare un Seguace

- Chi può assoldare un seguace: Qualsiasi servitore attivo
- Costo: Quello indicato sulla carta seguace.
- Bersaglio predefinito: Nessuno. Azione indiretta.
- Furtività predefinita: +1 furtività.
- Effetto: I seguaci sono carte azione che donano ai servitori abilità speciali. Se l'azione ha successo, il seguace viene posizionato sul servitore agente. Non c'è limite al numero di seguaci che un servitore può avere. A differenza delle carte equipaggiamento, un seguace non può essere trasferito. Quando un seguace viene messo in gioco, riceve tanti segnalini punti sangue quanto indicato sulla carta dalla banca del sangue per rappresentare la sua vita. Quando un seguace perde il suo ultimo segnalino punto vita, viene bruciato.



REGOLE AVANZATE

Se assoldare un seguace richiede una disciplina e il seguace viene messo in gioco con un'azione diversa dall'assoldare, si utilizza la versione base del seguace.

Reclutare un Alleato

- Chi può reclutare un alleato: Qualsiasi servitore attivo.
- Costo: Quello indicato sulla carta alleato.
- Bersaglio predefinito: Nessuno. Azione indiretta.
- Furtività predefinita: +1 furtività.
- Effetto: Gli alleati sono carte azione che diventano servitori veri e propri, capaci di agire e bloccare indipendentemente dal servitore che li ha reclutati. Se l'azione ha successo, l'alleato viene posizionato nella tua zona attiva, ma non può agire in quel turno. Quando un alleato viene messo in gioco, riceve tanti segnalini punti sangue quanto indicato sulla carta dalla banca del sangue per rappresentare la sua vita. Quando un alleato perde il suo ultimo segnalino punto vita, viene bruciato.



REGOLE AVANZATE

Gli alleati messi in gioco con azioni diverse da reclutare possono agire nello stesso turno in cui entrano in gioco. Se per reclutare l'alleato è richiesta una disciplina e l'alleato viene messo in gioco con una azione diversa da reclutare, si utilizza la versione base dell'alleato.

Azione Politica

- **Chi può effettuare un'azione politica:** Qualsiasi vampiro attivo. Un vampiro non può eseguire più di una azione politica per turno.
- **Costo:** Quello indicato sulla carta.
- **Bersaglio predefinito:** Nessuno. Azione indiretta.
- **Furtività predefinita:** +1 furtività.
- **Effetto:** Un'azione politica è un'azione utilizzata per indire un referendum. Se l'azione ha successo, vengono scelti i termini del referendum, poi vengono dichiarati e contati i voti per vedere se il referendum è approvato o fallisce (vedi Politica, p. 27).



Lasciare il Torpore (Vedi Torpore, p. 34)

- **Chi può lasciare il torpore:** Un vampiro in torpore
- **Costo base:** 2 punti sangue.
- **Bersaglio predefinito:** Nessuno. Azione indiretta
- **Furtività predefinita:** +1 furtività.
- **Effetto:** Se l'azione ha successo, il vampiro agente si sposta dalla zona torpore alla zona attiva. Se questa azione viene bloccata, non c'è combattimento (i vampiri in torpore non possono entrare in combattimento). Se il bloccante è un vampiro, questi ha l'opportunità di diablerizzare il vampiro agente (vedi Diablerie, p. 34). Se sceglie di non farlo, o se si tratta di un alleato, l'azione semplicemente fallisce (il vampiro agente rimane in torpore e non viene pagato alcun costo). Un vampiro che lascia il torpore non si considera più ferito.



Risvegliare un Vampiro dal Torpore

- **Chi può risvegliare un vampiro dal torpore:** Qualsiasi vampiro attivo.
- **Costo base:** 2 punti sangue, che possono essere pagati dal vampiro agente o dal vampiro risvegliato, o il costo può essere diviso tra i due vampiri (questa è un'eccezione alla regola secondo cui il costo deve essere pagato con le risorse proprie del vampiro).
- **Bersaglio predefinito:** Un vampiro in torpore.
 - Azione indiretta, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati dallo stesso Matusalemme.
 - Azione diretta, se il vampiro agente il vampiro in torpore sono controllati da Matusalemme diversi.
- **Furtività predefinita:**
 - +1 furtività, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati dallo stesso Matusalemme.
 - 0 furtività, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati da Matusalemme differenti.

- **Effetto:** Se l'azione ha successo, il vampiro in torpore viene spostato nella zona attiva. Il vampiro risvegliato non si impegna o disimpegna quando viene risvegliato. Se l'azione viene bloccata, il vampiro agente e il servitore bloccante entrano in combattimento come di consueto. Un vampiro risvegliato dal torpore non si considera più ferito.



Diablerizzare un Vampiro in Torpore

- **Chi può diablerizzare:** Qualsiasi vampiro attivo.
- **Costo predefinito:** Nessuno.
- **Bersaglio predefinito:** Un vampiro in torpore.
 - Azione indiretta, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati dallo stesso Matusalemme.

■ **Azione diretta**, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati dallo stesso Matusalemme.

Furtività predefinita:

■ **+1 furtività**, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati dallo stesso Matusalemme.

■ **0 furtività**, se il vampiro agente e il vampiro in torpore sono controllati da Matusalemme differenti.

Effetto: Se l'azione ha successo, la vittima viene diablerizzata (Vedi Diablerie, p.34). Se l'azione è bloccata, il vampiro agente e il servitore bloccante entrano in combattimento normalmente.



Torpor



Attivo

Carta Azione (o Carta in Gioco)

■ **Chi può eseguire un'azione predefinita:** Qualsiasi servitore attivo. Un servitore non può eseguire un'azione con la stessa carta azione, dalla tua mano o presente in gioco, più di una volta nello stesso turno anche se disimpegna.

■ **Costo:** Quello indicato sulla carta.

■ **Bersaglio predefinito:** Quello indicato sulla carta.

■ **Furtività predefinita:** A meno che non sia indicato sulla carta, queste azioni sono a 0 furtività.

■ **Effetto:** Se l'azione ha successo, si risolve come indicato sulla carta. Se la carta descrive una versione speciale di un'azione base, si applicano tutte le regole che si applicano all'azione base, salvo diversamente indicato sulla carta.



+



REGOLE AVANZATE

Diventare Anarchico

Chi può diventare Anarchico: Qualsiasi vampiro attivo, non Anarchico e non titolato.

Costo: 2 punti sangue, o 1 punto sangue se il Matusalemme controlla almeno 1 altro vampiro Anarchico attivo.

Bersaglio predefinito: Nessuno. Azione indiretta.

Furtività predefinita: +1 furtività.

Effetto: Se l'azione ha successo, il vampiro agente appartiene ora alla setta Anarchica.

RIEPILOGO DELLO SVOLGIMENTO DI UN'AZIONE

1. Dichiarare l'azione: Gioca la carta azione o indica un altro effetto (carta in gioco, dissanguare base o caccia) utilizzato per dichiarare l'azione e impegna il servitore che la sta eseguendo. Alcune carte vengono giocate "mentre l'azione viene annunciata", quelle carte devono essere giocate prima delle normali carte modificatore di azione e di reazione.

2. Il Matusalemme bersaglio può provare a bloccare l'azione con uno dei suoi servitori attivi e disimpegnati. Se l'azione non ha come bersaglio un altro Matusalemme, o ha come bersaglio una carta controllata dal Matusalemme agente, allora i servitori della preda e del predatore possono provare a bloccare.

■ **Se il tentativo di blocco non ha successo**, può essere eseguito un altro tentativo

■ **Se il tentativo di blocco ha successo**, allora il servitore bloccante si impegna ed entra in combattimento con il servitore agente.

3. Se nessun tentativo di blocco ha avuto successo e non vengono più effettuati tentativi, l'azione ha avuto successo e il costo dell'azione viene pagato.



Modificatori di azione e carte reazione possono essere giocate in qualsiasi momento durante l'azione ma prima della sua risoluzione, con il Matusalemme agente che ha l'opportunità di giocare per primo. Solo il servitore agente può giocare modificatori di azione, mentre solo i servitori attivi e disimpegnati degli altri Matusalemme possono giocare carte reazione. L'effetto di un modificatore di azione o di una carta reazione dura per la durata dell'azione corrente. Ricorda inoltre che lo stesso servitore non può giocare lo stesso modificatore di azione o carta reazione più di una volta per azione.

1. Annunciare l'Azione

Tutti i dettagli dell'azione vengono definiti quando viene dichiarata l'azione, inclusi i bersagli, il costo, gli effetti e così via. Ogni carta richiesta per l'azione viene giocata (a faccia in su) in questo momento, ma viene temporaneamente messa da parte (fuori dal gioco) finché non si risolve l'azione. Impegna il servitore agente (solo i servitori attivi e disimpegnati possono eseguire azioni).

Eccezione: qualsiasi decisione da prendere per un **referendum** non viene dichiarata fino a quando l'azione non ha avuto successo (vedi L'Azione Politica, p. 27).

Sarah durante la sua fase dei servitori, decide che uno dei suoi servitori disimpegnati, Belinde, intraprenderà un'azione per dissanguare la sua preda, Alexis. Sarah impegna Belinde e dice: "Belinde dissangua Alexis da 1 (che significa 1 punto risorsa)."

Dopo aver risolto quell'azione (riuscita o meno), Sarah decide che un altro dei suoi servitori disimpegnati, La Vedova Nobile, recluterà un alleato, Randagio del Sottopassaggio, dalla sua mano. Impegna La Vedova Nobile e gioca il Randagio del Sottopassaggio, dichiara: "La Vedova Nobile recluta il Randagio del Sottopassaggio con +1 furtività, che costa a La Vedova Nobile 1 punto sangue". (Il sangue non viene pagato finché l'azione non ha avuto successo.)

2. Risolvere un Tentativo di Blocco Chi può Tentare di Bloccare

Se l'azione bersaglia uno o più Matusalemme o cose controllate da altri Matusalemme, l'azione è chiamata diretta e solo i Matusalemme che sono bersagliati possono usare i loro servitori attivi e disimpegnati per tentare di bloccare l'azione. Se più di un Matusalemme è stato bersagliato dall'azione, i tentativi di blocco vengono effettuati in senso orario.

Se l'azione non è diretta a un altro Matusalemme o a qualcosa controllato da un altro Matusalemme, l'azione è chiamata indiretta e può essere bloccata dalla preda o dal predatore del Matusalemme agente, con la preda che ha l'opportunità di bloccare per prima. Un servitore può tentare di bloccare tutte le volte che desidera, purché un altro servitore non stia già bloccando.

Se un tentativo di blocco fallisce, un altro tentativo può essere fatto tutte le volte che il Matusalemme bloccante desidera. Una volta

che un Matusalemme decide di non fare ulteriori tentativi di blocco, la decisione è definitiva. Se il bersaglio dell'azione viene cambiato (es: un'azione dissanguare viene ridiretta), questo riaprirà i tentativi di blocco, seguendo normalmente le regole.

Come promemoria, quando una carta descrive un'azione che è tipicamente diretta a un altro Matusalemme, il testo della carta di solito include un simbolo **ⓓ** per ricordare che l'azione è tipicamente diretta.



Ricorda che le azioni politiche sono sempre indirette.

L'azione di Belinde per dissanguare Alexis è diretta ad Alexis, quindi solo i servitori disimpegnati di Alexis possono tentare di bloccare. Se un tentativo di blocco fallisce, ne può essere fatto un altro.

L'azione di La Vedova Nobile di reclutare il Randagio del Sottopassaggio, un alleato, non è diretta a un altro Matusalemme, quindi è indiretta. Può essere bloccata dai servitori già disimpegnati della preda di Sarah o dal predatore di Sarah. Se il primo tentativo della sua preda fallisce, ne può essere fatto un altro e così via fino a quando la sua preda non rifiuta di fare ulteriori tentativi, a quel punto il suo predatore può iniziare a tentare di bloccare.

Furtività e Intercetto

La **furtività** rappresenta tutte le misure adottate dal servitore agente per condurre i propri affari in modo discreto ed evitare di attirare l'attenzione di coloro che potrebbero opporsi. L'**intercetto** rappresenta gli sforzi del servitore bloccante per scoprire i piani del servitore agente e per perseguitarlo o inseguirlo al fine di trattenerlo (combattendo con lui) prima che possa raggiungere il suo obiettivo.

Per vedere se un tentativo di blocco ha avuto successo, confronta la furtività del servitore agente con l'intercetto del servitore bloccante. L'azione viene bloccata se l'intercetto del

bloccante è uguale o maggiore della furtività del servitore agente. Il valore predefinito di furtività e intercetto di un servitore è 0. Quindi un tentativo di blocco normalmente ha successo a meno che l'azione non abbia una furtività intrinseca (come cacciare) o una carta o un effetto venga utilizzato per aumentare la furtività del servitore agente.

Alcune azioni hanno una furtività intrinseca, come indicato nell'elenco delle azioni e su alcune carte azione. Il servitore che esegue un'azione del genere inizia con più furtività del normale. Inoltre, alcune carte e altri effetti possono essere utilizzati per aumentare o diminuire (anche sotto lo 0) la furtività o l'intercetto di un servitore, come indicato sul testo della carta.

La furtività può essere aggiunta durante un'azione **solo quando necessario**, cioè solo se l'azione è attualmente bloccata e il servitore bloccante ha abbastanza intercetto per bloccare il servitore agente. Allo stesso modo, l'intercetto può essere aggiunto durante un'azione **solo quando necessario**, solo da un servitore bloccante quando la furtività del servitore agente supera il suo intercetto.

Nota che tutte le modifiche apportate alla furtività o all'intercetto di un servitore hanno effetto per la durata dell'azione. I valori aumentati di furtività e intercetto tornano alla normalità dopo che l'azione è stata risolta.

Sarah dichiara che Wauneka sta cacciando e impegna Wauneka. L'azione è indiretta e ha un valore predefinito di +1 furtività. La sua preda rifiuta di bloccare. Il suo predatore, tuttavia, gioca una carta reazione per dare +1 intercetto a uno dei suoi servitori già disimpegnati, Ayelech. Sarah non ha carte da giocare per aumentare la furtività di Wauneka, quindi l'azione viene bloccata. Ayelech viene impegnato e inizia il combattimento.

Se un tentativo di blocco fallisce, o viene effettuato un altro tentativo, o il Matusalemme in difesa dichiara che non farà ulteriori

tentativi per bloccare l'azione. Una volta che tutti i Matusalemme hanno rifiutato di bloccare, l'impulso torna al Matusalemme agente (poi all'altro Matusalemme seguendo l'ordine precedentemente dato) per giocare più carte ed effetti prima di risolvere l'azione.

Sarah annuncia che Sully sta per dissanguare Alexis. Sarah non ha effetti che desidera giocare prima che Alexis decida se bloccare, quindi Sarah dice "Blocchi?" Alexis decide di non bloccare, quindi Sarah gioca Vincolo (un modificatore di azione che aggiunge +1 dissanguamento). Alexis viene dissanguato di 2 punti risorsa.

Svolgimento dettagliato di un'azione

L'azione è stata annunciata e:

A. Nessun tentativo di blocco

1. La regola della sequenza di gioco si applica normalmente.
2. In aggiunta a qualsiasi effetto utilizzabile durante un'azione (giocare un modificatore di azione o una carta reazione, utilizzare gli effetti delle carte in gioco ecc.), un Matusalemme che può bloccare (vedi Chi Può tentare di bloccare, p. 25) può dichiarare un tentativo di blocco, passando a "B. C'è un tentativo di blocco in corso".
3. Se un Matusalemme passa, quel Matusalemme non può dichiarare alcun tentativo di blocco fino alla fine dell'azione a meno che il bersaglio dell'azione cambi.
4. Una volta che tutti i Matusalemme hanno passato, puoi passare a "C. I blocchi sono stati declinati da tutti i Matusalemme".

B. È in corso un tentativo di blocco

1. La regola della sequenza di gioco si applica normalmente.
2. Il bersaglio dell'azione non può essere modificato.
3. Il Matusalemme che ha dichiarato l'attuale tentativo di blocco può utilizzare effetti che forzano il servitore che sta attualmente bloccando a tentare di bloccare (nessun altro servitore può tentare bloccare finché questo tentativo di blocco non viene risolto).

4. Una volta che ogni Matusalemme ha passato, il tentativo di blocco è risolto: se ha avuto successo, l'azione non ha successo e viene bloccata. Altrimenti, torna a "A. Nessun tentativo di blocco".

C. I blocchi sono stati declinati da tutti i Matusalemme

1. La regola della sequenza di gioco si applica normalmente.
2. Se l'obiettivo dell'azione viene cambiato, cambia su "A. Nessun tentativo di blocco".
3. Una volta che ogni Matusalemme ha passato, l'azione ha successo e si risolve.

3. Risolvere l'azione

Se l'azione ha successo (ovvero non è stata bloccata), il costo dell'azione viene pagato e si eseguono gli effetti dell'azione.

Se l'azione viene bloccata, qualsiasi carta giocata per eseguire l'azione viene bruciata e il blocco viene risolto con queste due conseguenze simultanee: il servitore bloccante viene impegnato, ed entra in combattimento con il servitore agente (vedi Combattimento p. 28). Se un effetto termina l'azione prima della **risoluzione del blocco** o di una di queste due conseguenze (come entrare in combattimento), nessuna delle due conseguenze si verifica. Gli effetti dell'azione non si verificano quando l'azione viene bloccata. Nota che il costo dell'azione, se presente, viene pagato solo se l'azione ha successo; il costo non viene pagato se l'azione viene bloccata. I costi dei modificatori di azione e delle carte reazione vengono sempre pagati quando le carte vengono giocate, indipendentemente dal successo dell'azione.

Politica

La politica e la diplomazia sono fondamentali per i vampiri quanto cacciare e nutrirsi. Come la società mortale, la società dei Fratelli ha le sue leggi, credi e usanze. La politica entra in gioco quando un vampiro compie un'azione politica o quando viene chiamata una caccia di sangue (vedi La Caccia di Sangue, p. 35).

L'Azione Politica

Importante: I termini specifici del **referendum** (ovvero le scelte che devono essere fatte, se ci sono, dal Matusalemme che chiama il referendum) non vengono scelti fino a quando l'azione stessa ha successo.

Il Referendum

Se un'azione politica ha successo, ne viene pagato il costo e viene indetto il referendum. Il referendum è composto da tre fasi:

- 1. Dichiarare i termini**, ove richiesto, del referendum.
- 2. Votazione:** Le carte utilizzabili "in fase di votazione" ma "prima che siano dichiarati voti e preferenze" vanno utilizzate in questo momento. Successivamente, tutti i Matusalemme possono dichiarare i voti e le preferenze che hanno (vedi sotto) in questo momento, in qualsiasi ordine. Dichiarano liberamente i loro voti e le preferenze, e non vi è alcun obbligo di dichiarare voti o preferenze. Tuttavia, una volta che una votazione o una preferenza è stata dichiarata, non può essere modificata. La fase di votazione è completata solo quando tutti i Matusalemme hanno finito di dichiarare i voti e le preferenze. Se hai bisogno di un limite di tempo, i Matusalemme possono accettare di attendere 15 secondi dopo l'ultima votazione o preferenza per chiudere la fase di votazione.
- 3. Risolvere il Referendum:** Se ci sono più voti a favore del referendum che contrari, questo ha successo, e gli effetti dell'azione hanno luogo. In caso contrario, il referendum fallisce e l'azione non ha effetto. I referendum in parità falliscono.

Guadagnare Voti

I Matusalemme non hanno voti o preferenze innate. I voti e le preferenze devono essere ottenute e ci sono molteplici modi per farlo. Una volta ottenuti, un voto o una preferenza non devono essere per forza dichiarati immediatamente, e possono anche non essere dichiarati affatto. Ogni voto o preferenza è espresso "a favore" o "contro" il referendum, e un Matusalemme può esprimere alcuni dei suoi voti e preferenze a favore e alcuni contro, a sua scelta, con la restrizione che qualsiasi vampiro o altra fonte deve dichiarare i propri

voti o preferenze interamente "a favore" o "contro" il referendum. Una volta espresso, un voto o una preferenza non può essere modificato. I Matusalemme possono ottenere voti e preferenze nei seguenti modi:

■ **Carte Azione Politica:** Ogni Matusalemme può guadagnare 1 voto utilizzando una carta azione politica. Su queste carte, per indicarlo, è scritto "1 voto". Se una carta azione politica è stata utilizzata per indire il referendum, quella carta fornisce 1 voto per il controllore del vampiro agente. Le altre carte di azione politica utilizzate per ottenere voti vengono semplicemente bruciate senza tenere conto del testo sulle carte.

Ogni **Matusalemme** non può guadagnare più di 1 voto dall'utilizzo delle carte azione politica.

■ **Vampiri Titolati:** Per ogni vampiro attivo e titolato che un Matusalemme controlla, guadagna voti extra. Il numero di voti guadagnati dipende dal suo titolo.

Un Matusalemme guadagna:

- 1 voto** per ogni primogenito attivo.
- 2 voti** per ogni principe o barone attivo.
- 3 voti** per ogni conciliatore attivo.
- 4 voti** per ogni membro del circolo interno attivo.

Altri servitori possono avere un titolo equivalente a voti o preferenze (come elencato sul testo della carta) senza possedere uno dei titoli sopra elencati (vedi Sette degli Altri Vampiri, p. 40). Un servitore può avere un'abilità speciale che garantisce voti o ballottaggi **addizionali** senza che esso stesso possieda un titolo. I voti e le preferenze di un servitore possono essere utilizzati solo quando il servitore è attivo. Che un servitore sia impegnato o disimpegnato non ha alcun impatto sulla sua capacità di votare.

■ **Il Vantaggio:** Il Matusalemme che ha il Vantaggio può bruciarlo (facendolo ritornare incontrollato, nella zona centrale) per guadagnare 1 voto.

■ **Altre carte:** Modificatori di azione, carte reazione, carte in gioco, etc. che concedono più voti o preferenze possono essere utilizzate tutte a meno che non sia previsto altrimenti dalle regole per giocare le carte. Solo il servitore agente può giocare i modificatori di azione e solo i servitori attivi e disimpegnati controllati da Matusalemme diversi dal controllore del servitore agente possono giocare carte reazione.

Combattimento

Il combattimento si verifica quando un servitore blocca l'azione di un altro servitore attivo. Inoltre, alcune carte specifiche possono innescare un combattimento. Qualunque cosa abbia causato il combattimento, è importante ricordare che solo i servitori attivi possono partecipare al combattimento e che i tuoi servitori non possono entrare in combattimento con altri servitori da te controllati. Essere impegnati o disimpegnati non ha importanza per il combattimento: I servitori impegnati combattono allo stesso modo dei servitori disimpegnati. I due servitori coinvolti nel combattimento sono chiamati **combattenti**; ognuno di loro viene considerato avversario dell'altro.

Nota: Le uniche carte servitore che possono essere giocate durante il combattimento sono le carte combattimento.

REGOLE AVANZATE

Alcune carte combattimento vengono giocate dai servitori "non coinvolti nel combattimento in corso". I servitori controllati da **QUALSIASI** Matusalemme possono giocare quelle carte.

Sequenza di Combattimento

Il combattimento avviene in una serie di uno o più round. Ogni round di combattimento ha sette fasi:

- 1. Prima di determinare la distanza:** Gioca le carte che puoi utilizzare prima di determinare la distanza di combattimento.
- 2. Determinare la distanza:** Usa le manovre per cambiare la distanza da corta a lunga o viceversa.

3. Prima di scegliere gli attacchi: Gioca le carte che puoi utilizzare solo prima di scegliere gli attacchi.

4. Attacchi: Dichiarare e risolvi gli attacchi.

5. Risoluzione del danno: Previeni e risana il danno.

6. Inseguimento: Usa gli inseguimenti per prolungare il combattimento o terminarlo.

7. Fine del Round: Gioca le carte e gli effetti che avvengono alla fine del round o del combattimento.

Il servitore agente ha sempre l'opportunità di usare carte o effetti prima del servitore avversario in ogni fase del combattimento.

1. Prima di determinare la distanza

Alcune carte o effetti vengono utilizzati prima che la distanza di combattimento venga determinata. Questo utilizzo è esplicitamente indicato su quelle carte o effetti.

Nota: Gli effetti che vengono giocati "prima che sia determinata la distanza" devono essere giocati prima che il servitore agente decida se eseguire o meno una manovra.

2. Determinare la distanza

Ogni round di combattimento viene combattuto o a lunga distanza o a distanza ravvicinata. **Ogni round inizia a distanza ravvicinata.** La distanza determina quali **attacchi** e effetti possono essere utilizzati dai combattenti. Alcuni effetti possono essere usati solo a distanza ravvicinata, alcuni solo a lunga distanza e altri ancora a qualunque distanza (ravvicinata o lunga).

Un servitore in combattimento può usare una **manovra** per allontanarsi, ovvero impostare la distanza di combattimento a lunga, oppure usarne una per tornare a distanza ravvicinata qualora il suo avversario avesse manovrato a lunga distanza. I due combattenti possono continuare a giocare manovre per compensare gli effetti dell'ultima giocata da proprio avversario per tutto il tempo che desiderano. Un servitore non può giocare due manovre di seguito, perché si cancellerebbero a vicenda.

Un servitore non ha manovre di base; deve usare una carta o un altro effetto per ottenere una manovra. La capacità di manovra può venire da carte di combattimento, armi o altre carte in gioco. Per usare una manovra fornita da una carta **attacco**, il seguace gioca la carta attacco in questo momento invece che durante la scelta degli attacchi. Se un servitore usa la manovra di una carta attacco o di un'arma, sta effettivamente scegliendo anche il suo attacco. Per questo motivo non potrà usare un'ulteriore carta attacco o un'arma per manovrare di nuovo nello stesso round. Se una carta combattimento giocata da un servitore ha una manovra come parte di un effetto, la manovra deve essere usata in quel round di combattimento. Se una carta combattimento giocata da un servitore ha una "manovra opzionale" come parte dell'effetto, allora il servitore può rifiutarsi di usare la manovra.

In generale, un servitore in grado attaccare a lunga distanza vorrà manovrare a lunga distanza contro un avversario che sospetta possa attaccare solo a distanza ravvicinata.

Ayelech ha appena bloccato Colette e inizia il combattimento. Ayelech ha una .44 Magnum che le permette di infliggere 2 danni a distanza sia ravvicinata che lunga e le dà una manovra opzionale. Colette, come servitore agente, rifiuta di manovrare. Ayelech usa la manovra della pistola per spostarsi a lunga distanza, dove non può essere danneggiata dall'attacco a mani nude di Colette. Colette gioca una carta manovra per tornare a distanza ravvicinata. Tuttavia, Ayelech ha anche un'altra carta manovra e la gioca per tornare a lunga distanza. Colette non ha più manovre da giocare, quindi la distanza di combattimento è lunga.

3. Prima di scegliere gli attacchi

Alcune carte combattimento possono essere giocate solo dopo che è stata stabilita la distanza di combattimento, ma prima che siano stati scelti gli attacchi.

4. Attacchi

Durante questo passaggio i servitori si colpiscono a vicenda o effettuano tentativi per

evitare di essere colpiti. Nota che non tutti gli attacchi sono aggressivi. Anche gli effetti difensivi come le **schivate** sono considerati attacchi (vedi Effetti degli Attacchi, p. 33). Normalmente, ogni servitore ha a disposizione un solo attacco per round. Gli attacchi sferrati da ciascun servitore coinvolto nel combattimento è considerato una "coppia" di attacchi.

REGOLE AVANZATE

Alcune carte possono consentire a un servitore di ottenere degli **attacchi aggiuntivi** durante un round di combattimento. Questi vengono risolti dopo la coppia iniziale di colpi. Se solo un servitore ha degli attacchi aggiuntivi, questi vengono risolti da soli dopo la coppia iniziale di attacchi.

Durante ogni coppia di attacchi, ogni servitore sceglie il proprio attacco (prima il servitore agente, poi il suo avversario), poi se ne effettua la risoluzione. La risoluzione degli attacchi avviene simultaneamente, tranne che per alcuni casi speciali (vedi Effetti degli Attacchi, p. 33).

■ **Scelta dell'attacco:** Ogni servitore sceglie il proprio attacco. L'attacco può provenire da una carta combattimento, da un'arma che il servitore possiede, da un attacco di base a mani nude, o da qualsiasi altra carta fornisca a questo servitore un attacco. Qualora un servitore abbia usato una **manovra** inclusa in una carta attacco o un'arma questo round, non potrà scegliere nessun altro attacco oltre a quello come suo attacco iniziale del round.

REGOLE AVANZATE

Come **attacco aggiuntivo** è possibile scegliere qualsiasi attacco, anche se è stata utilizzata una manovra fornita da una carta attacco o di un'arma.

■ **Risolvere un Attacco:** Gli effetti degli attacchi di entrambi i servitori vengono risolti simultaneamente. La maggior parte degli attacchi è efficace solo a distanza ravvicinata, a meno

che l'attacco non sia identificato come a distanza o che sia un colpo difensivo come **schivata** o **termina il combattimento**. Attacchi a distanza possono essere usati a qualsiasi distanza, ravvicinata o lunga. Quando un **servitore** o un **seguace** subisce danni (da un attacco o da altre fonti), deve bruciare sangue o vita, a seconda dei casi (vedi Risoluzione dei danni, p. 31). Nota che gli effetti di un attacco vengono applicati e successivamente il danno viene risolto. Questo tempismo è importante per alcuni attacchi speciali. Se uno o entrambi i combattenti non sono più attivi, ad esempio perché uno ha subito troppi danni, il round e il combattimento terminano immediatamente. Questo vale in qualsiasi momento durante il combattimento, non solo durante la risoluzione dell'attacco.

REGOLE AVANZATE

Se una carta attacco viene cancellata, il servitore che l'ha giocata deve scegliere un altro attacco, che potrebbe provenire anche da un'ulteriore carta attacco.

Attacchi Aggiuntivi: alcune carte ed effetti consentono a un servitore di effettuare attacchi aggiuntivi durante il round di combattimento corrente. Gli attacchi aggiuntivi vengono annunciati ed eseguiti solo dopo che la prima coppia di attacchi è stata risolta. Il servitore agente decide se ottenere o meno attacchi aggiuntivi prima del servitore avversario, come di consueto. Gli attacchi aggiuntivi vengono gestiti con un'altra scelta e risoluzione dell'attacco in cui solo i servitori con attacchi aggiuntivi possono giocare carte attacco. Tutti gli attacchi aggiuntivi si risolvono nella distanza determinata per il round in corso. Questo procedimento viene ripetuto in caso di ulteriori attacchi aggiuntivi. Un servitore non può usare più di una carta o effetto per ottenere attacchi aggiuntivi per round di combattimento. Questa regola è ricordata su quelle carte dalla parola chiave "**(limitato)**".

Wauneka viene bloccato da Flávio Gonçalves ed entrano in combattimento. Nessuno dei due

manovra, quindi il round è a distanza ravvicinata. Wauneka annuncia che sta usando una carta Manrovescio, che gli permette di infliggere 4 danni, come suo attacco. Flávio Gonçalves usa la sua abilità speciale di schivata come suo attacco, quindi nessun danno viene inflitto da nessuno dei vampiri.

Successivamente, Wauneka gioca una carta ottenendo 1 attacco aggiuntivo. Flávio Gonçalves gioca una carta ottenendo altri 2 attacchi aggiuntivi. Questi attacchi aggiuntivi vengono risolti alla stessa distanza, che in questo caso è ravvicinata. Wauneka usa il suo attacco: mani nude per il secondo attacco. Flávio Gonçalves usa anche lui il suo attacco: mani nude. Entrambi subiscono 1 danno. Flávio Gonçalves usa quindi l'attacco mani nude ancora una volta e Wauneka non può usare un altro attacco perché aveva solo 1 attacco aggiuntivo. Wauneka subisce 1 danno in più.

5. Risoluzione del danno

La risoluzione del danno ha due passaggi: **prevenire i danni** e **risanare i danni**.

Per prima cosa, il servitore che subisce danni può giocare carte combattimento che preven-
gono il **danno**. Queste carte di prevenzione del danno vengono giocate una alla volta fino a quando tutto il danno viene prevenuto o fino a quando il servitore decide di non giocare più. Qualsiasi danno non prevenuto viene inflitto con successo. Se la vittima è un **alleato** o **seguace**, il danno brucia **segnalini punti vita**; se la vittima è un **vampiro**, il danno viene **risanato**. Per ogni punto danno inflitto con successo ad un vampiro, quest'ultimo deve bruciare 1 punto sangue per risanare il danno subito. Se necessario un vampiro può bruciare tutto il suo sangue per risanare i danni subiti, senza avere ulteriori effetti negativi sul vampiro. Se un vampiro non è in grado di risanare tutto il danno (cioè, viene inflitto con successo più danno di quello che il suo sangue può risanare), deve bruciare punti sangue per risanare tutto il danno che può, e il danno **non risanato** lo lascia ferito. Un vampiro **ferito** va in torpore dopo che tutti i danni rimanenti sono stati gestiti (vedi Torpore, p. 34).

Danno Ambientale: Qualsiasi danno che non sia inflitto da un servitore né come attacco, né per un effetto esplicito ("questo servitore infligge ...") è detto ambientale. Il danno ambientale può non avere una fonte (come il danno inflitto dalle Cornacchie) o provenire da una fonte diversa dal servitore (come il danno inflitto da un seguace). Nota che il danno che non viene inflitto da un colpo (come il danno ambientale delle Cornacchie o Stormo di Corvi) non può essere schivato, poiché schivare protegge solo dall'**attacco** dell'avversario.

Danno Aggravato: Alcuni danni sono descritti come aggravati, come danni da fuoco, luce solare o da artiglierie o zanne di altre creature soprannaturali, inclusi alcuni vampiri. Il danno Aggravato differisce dal danno normale in due modi: il danno aggravato non può essere risanato e il danno aggravato può bruciare un vampiro se quel vampiro è già **ferito**. Poiché non può essere risanato, il vampiro non brucia sangue per risanarlo, ma invece viene ferito (va direttamente in **torpore**), a meno che il danno non venga prevenuto. Il danno aggravato inflitto a un vampiro ferito può bruciarlo definitivamente. Un vampiro si considera ferito se ha subito danni che non è riuscito a risanare, se è in torpore o se è sulla via del torpore. Per ogni punto danno aggravato che viene inflitto con successo a un vampiro ferito, questi deve bruciare 1 punto sangue per **prevenire la propria distruzione**. Se non ha abbastanza sangue, viene bruciato. La distruzione con questo metodo non costituisce **diablerie** (vedi Diablerie, p. 34).

Se a un vampiro vengono inflitti con successo sia danni normali che aggravati, il danno normale viene gestito per primo. Questo si applica solo ai danni non prevenuti; gli effetti di prevenzione del danno possono essere utilizzati per prevenire il danno aggravato prima del danno normale. Se un vampiro viene ferito, va in torpore dopo che è stato gestito tutto il danno (vedi Torpore, p. 34). Se il danno aggravato lo brucia, il vampiro va direttamente nella pila degli scarti senza passare prima dal torpore.

■ *Nassir è attivo e ha 1 punto sangue quando riceve 1 punto danno aggravato. Non può risanare*

questo danno, quindi è ferito e va in torpore con 1 punto sangue.

■ *Tamoszius è attivo e ha 2 punti sangue quando riceve 3 danni aggravati. Non può risanarne nessuno. Viene ferito da 1 danno aggravato, deve bruciare 2 punti sangue per evitare la distruzione per gli altri 2 punti di danni aggravati (1 punto sangue per punto danno), lasciandolo svuotato e in torpore.*

■ *Ryan è attivo e ha 1 punto sangue quando riceve 2 danni normali e 1 danno aggravato. Brucia 1 punto sangue per risanare il primo punto danno normale. Non ha abbastanza sangue da risanare il secondo punto e diventa ferito. Il danno aggravato lo brucia, poiché è già ferito e non può bruciare 1 punto sangue per prevenire la sua distruzione.*

REGOLE AVANZATE

Alleati e seguaci trattano il danno aggravato come se fosse danno normale. Un alleato o un seguace, per ogni punto danno inflitto con successo brucia 1 segnalino punto vita. Un alleato o un seguace che perde tutti i propri segnalini punti vita viene bruciato.

Immune ai danni: Se un servitore è immune ai danni provenienti da una fonte, qualsiasi danno non prevenuto da quella fonte che venga inflitto al servitore viene inflitto senza successo: il servitore non ha bisogno di bruciare sangue o vita per risanare il danno o per impedirne la distruzione, né il servitore viene ferito a causa dei danni.

6. Inseguimento

Alla fine di un round di combattimento, qualora entrambi i combattenti fossero ancora attivi, possono decidere di andare ognuno per la propria strada, oppure uno di loro può dare la caccia all'altro. Gli inseguimenti possono essere utilizzati per continuare il combattimento o per terminare il combattimento cancellando un inseguimento utilizzato per continuare. Questo è simile al modo in cui le manovre vengono utilizzate per determinare la distanza. I due combattenti possono continuare a giocare inseguimenti per contrastare gli effetti dell'ultimo inseguimento usato dall'avversario per tutto il tempo che desiderano. Un servitore

non può giocare due inseguimenti di seguito (perché si cancellerebbero a vicenda). Se c'è un inseguimento per continuare non cancellato, allora inizia un altro round di combattimento.

7. Fine del Round

In questo passaggio si utilizzano le carte o gli altri effetti utilizzabili solo alla fine di un round di combattimento, dopo gli inseguimenti. Nota che questo passaggio si verifica anche se il combattimento termina prematuramente.

Effetti degli Attacchi

Mani Nude: L'attacco base a disposizione di qualunque servitore è un attacco a mani nude. Quando un servitore attacca a distanza ravvicinata a mani nude infligge al servitore avversario un ammontare di danni pari alla sua **forza**. I vampiri hanno di base forza pari a 1.

Schivata: Un attacco schivata non infligge danni, ma protegge il servitore che schiva e i suoi beni dagli effetti dell'attacco avversario. I seguaci tuttavia non sono protetti. Una schivata è efficace a qualsiasi distanza. Una schivata protegge anche dagli effetti di un attacco effettuato con **attacco fulmineo** (vedi Attacco Fulmineo, p. 34). Una schivata è un attacco, anche se è esclusivamente difensivo. Rappresenta l'attività del servitore durante quella coppia di attacchi.

Termina il Combattimento: Questo effetto termina immediatamente il combattimento. Questo tipo di attacco è sempre il primo a risolversi, anche prima di un colpo effettuato con **attacco fulmineo** (vedi Attacco Fulmineo, p. 34), e termina il combattimento prima che altri attacchi o altri effetti di risoluzione dell'attacco vengano risolti. Termina il combattimento è efficace a qualsiasi distanza. Termina il combattimento non è influenzabile da una **schivata**, poiché la schivata annulla solo gli effetti diretti al servitore che schiva.

Seguaci e Combattimento

Un seguace normalmente non viene danneggiato in combattimento, a meno che il servitore che lo utilizza non venga bruciato. Tuttavia, un attaccante può scegliere di bersagliare uno dei seguaci avversari con un attacco invece che colpire il servitore avversario. Questo può essere fatto solo a lunga distanza. Per prendere di mira un seguace con un **attacco a distanza**, il servitore che attacca deve dichiarare il bersaglio quando viene annunciato l'attacco.

Ruba Sangue: Questo effetto sposta **segnalini punti sangue** o **segnalini punti vita** dal bersaglio al servitore che sta attaccando. Questo non conta come danno, quindi l'effetto non può essere prevenuto con effetti di prevenzione del danno. Questo effetto si verifica prima del risanamento del danno, quindi il sangue rubato può essere utilizzato per risanare il danno anche se questo viene inflitto simultaneamente. Se il sangue rubato fa sì che il vampiro che colpisce abbia più sangue della sua capacità, l'eccesso viene bruciato immediatamente.

Chrysanthemum entra in combattimento con l'alleato Randagio del Sottopassaggio. Chrysanthemum ha una capacità di 5 e ha 4 punti sangue. L'alleato ha 2 punti vita. Dopo aver determinato la distanza, Chrysanthemum ruba 2 punti sangue come suo attacco. L'alleato attacca per 1 danno. Durante la risoluzione dell'attacco 2 segnalini punti vita vengono spostati su Chrysanthemum dall'alleato e Chrysanthemum subisce 1 danno. Chrysanthemum ha 6 punti sangue, ma la sua capacità è solo 5, quindi 1 punto sangue viene spostato nella banca del sangue. Il Randagio del Sottopassaggio non ha più segnalini punti vita, quindi viene bruciato. Chrysanthemum ha 1 danno da gestire e non ne previene nessuno, quindi brucia 1 punto sangue per risanare il danno, lasciandola con 4 punti sangue.

REGOLE AVANZATE

Distruggi un Equipaggiamento: Questo effetto brucia una carta equipaggiamento del servitore avversario. Se c'è più di un equipaggiamento sul servitore avversario, il servitore attaccante sceglie quale viene bruciato. L'equipaggiamento può ancora essere utilizzato fino al momento in cui l'attacco di distruzione dell'equipaggiamento viene risolto.

L'effetto può specificare la distruzione dell'arma invece dell'equipaggiamento, nel qual caso deve essere scelta un'arma.

Rubare un Equipaggiamento: Questo effetto è come "distruggi un equipaggiamento", tranne per il fatto che invece di essere bruciata, la carta equipaggiamento viene spostata sul servitore attaccante. L'equipaggiamento rubato non può essere utilizzato dal portatore durante il round di combattimento in corso. L'equipaggiamento viene conservato dal servitore che lo ruba al termine del combattimento.

Attacco Fulmineo: Un attacco effettuato con attacco fulmineo viene risolto prima di un **attacco normale**. Pertanto, se il servitore avversario viene bruciato o mandato in torpore da un attacco effettuato con attacco fulmineo, il suo attacco non verrà risolto. Se il servitore avversario stava attaccando con un'arma che viene rubata o distrutta con attacco fulmineo, allora il servitore avversario perde semplicemente il suo attacco. Se entrambi i servitori colpiscono con attacco fulmineo, gli attacchi vengono risolti simultaneamente. Un attacco effettuato con attacco fulmineo non si risolverà però prima dell'effetto di un termina il combattimento (che si risolve sempre per primo), e una schivata funziona anche contro gli effetti di un attacco effettuato con attacco fulmineo.

Torpore

Quando un vampiro non può risanare le proprie ferite, entra in un sonno profondo noto come torpore. Un vampiro in torpore è particolarmente debole e vulnerabile agli attacchi di altri della sua specie. Un vampiro in torpore può essere bruciato da un altro vampiro attraverso l'atto della diablerie (vedi Diablerie sotto).

Se un vampiro non può risanare le proprie ferite, entra in torpore. I vampiri in torpore vengono posti in un'area laterale della zona non controllata. Eventuali servitori, equipaggiamenti e altre carte sul vampiro rimangono su di esso quando questi entra in torpore.

Un vampiro in torpore non può eseguire alcuna azione eccetto l'azione "**lasciare il torpore**" e non può **bloccare** o giocare **carte reazione**. Può però giocare **modificatori di azione** durante le sue azioni.

Un vampiro in torpore è ancora considerato controllato ma non è attivo. Viene disimpegnato normalmente all'inizio della fase di disimpegno.

Un vampiro in torpore non può dichiarare voti o esprimere preferenze (deve astenersi).

Diablerie

Commettendo diablerie, il diablerista prosciuga la vittima del proprio sangue, diventa più forte e può prendere qualsiasi equipaggiamento posseduto dalla vittima. Tuttavia la società vampirica condanna questo atto, quindi il rischio potrebbe superare la ricompensa.

La Diablerie è l'atto di condannare un altro vampiro alla Morte Ultima bevendone il sangue. Solo i vampiri attivi possono commettere diablerie. Il vampiro che ha commesso la diablerie viene indicato come il **diablerista**. La Diablerie si risolve come segue:

1. Tutto il sangue sulla vittima viene trasferito al diablerista. Il sangue in eccesso rispetto alla

sua capacità viene scartato come previsto dal regolamento.

2. Il diablerista può spostare su di sé qualsiasi equipaggiamento posseduto dalla vittima.

3. La vittima viene bruciata. Anche le carte e i segnalini su di essa vengono bruciati.

REGOLE AVANZATE

4. Se la vittima era più anziana (aveva una capacità maggiore) del diablerista, al diablerista può essere assegnata una Disciplina: il suo controllore può cercare nella sua mano, libreria e/o pila degli scarti una carta dominus Disciplina da mettere sul diablerista, mescolare la propria libreria e tornare alla sua capacità di mano se necessario. Se la carta Disciplina aumenta la capacità del diablerista, la diablerie non fornisce il punto sangue per riempire l'aumento di capacità.

5. Se la vittima era nella **Lista Rossa**, il diablerista può ricevere dei trofei (vedi pagina 9).

I passaggi della diablerie sono trattati come una singola unità. Nessun effetto può essere utilizzato per interrompere la risoluzione della diablerie; gli effetti possono essere giocati prima o dopo, a seconda dei casi.

La Caccia di Sangue

La società vampirica condanna l'atto della diablerie. La pena per aver commesso questo atto è la morte e il metodo di giustizia è una caccia di sangue, in cui il diablerista viene braccato e distrutto da altri della sua specie. Tuttavia, questo marchio di giustizia non è sempre applicato in modo equo, a seconda dei legami che ha il diablerista.

Quando un vampiro commette diablerie, viene indetto automaticamente e immediatamente un referendum per determinare se verrà chiamata una caccia di sangue nei confronti del diablerista. Se l'esito del referendum è positivo, viene chiamata una caccia di sangue e il diablerista viene bruciato. Questo referendum non è un'azione, quindi non può essere bloccato e i

modificatori di azione e le carte reazione non possono essere giocati. Per il resto viene trattato come un qualsiasi altro referendum.

4. FASE DI INFLUENZA

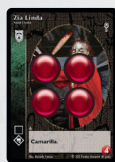
I Matusalemme si impegnano continuamente per ottenere il controllo della società vampirica, ma la maggior parte dei vampiri più giovani è riluttante ad assecondare i capricci degli anziani. I Matusalemme dovranno sfruttare le proprie risorse con abilità per invogliare i loro giovani fratelli (spesso inconsapevoli di essere manipolati) a fare il lavoro sporco.

La tua Fase di Influenza ti permette di devolvere parte delle tue Risorse per ottenere il controllo dei vampiri nella tua zona non controllata. Questa fase può essere utilizzata anche per spostare nuovi vampiri dalla tua cripta alla tua zona non controllata. Le attività svolte in questa fase vengono considerate come "azioni della fase di influenza" e sono chiamate trasferimenti. I trasferimenti, come le azioni della fase Dominus, non sono rappresentate da segnalini e pertanto non possono essere conservati per usi futuri.

Ogni Matusalemme riceve di norma 4 trasferimenti all'inizio della propria fase di influenza. Per bilanciare il vantaggio di iniziare per primi, i primi tre Matusalemme non otterranno tutti i trasferimenti durante il primo turno di gioco. Il Matusalemme che inizierà per primo otterrà solo 1 trasferimento nella propria fase di influenza. Il Matusalemme che giocherà per secondo otterrà 2 trasferimenti nella propria fase di influenza, ed il Matusalemme che giocherà per terzo otterrà 3 trasferimenti. Da qui in avanti tutti i Matusalemme otterranno 4 trasferimenti durante la propria fase di influenza.

Durante la tua fase di influenza puoi spendere i trasferimenti come segue:

- Spendere 1 trasferimento per spostare 1 punto risorsa dalle tue risorse su un vampiro nella propria zona non controllata.
- Spendere 2 trasferimenti per spostare 1 punto sangue da un vampiro nella tua zona non controllata alle tue risorse.
- Spendere 4 trasferimenti e spendere 1 punto risorsa per spostare il primo vampiro dalla tua cripta alla tua zona non controllata.



Attivo



Incontrollato

In qualsiasi momento durante questa fase, se un vampiro possiede abbastanza punti sangue da eguagliare la propria capacità, il Matusalemme può muovere quel vampiro a faccia in su nella zona attiva, disimpegnato. I segnalini rimarranno sul vampiro a rappresentare il suo sangue. I segnalini in eccesso verranno scartati immediatamente come di norma. Se il vampiro fornisce trasferimenti addizionali, questi non potranno essere utilizzati durante il turno corrente, poiché i trasferimenti vengono assegnati all'inizio della fase di influenza. Altre tipologie di carte della cripta sono gestite allo stesso modo.

Nora inizia la sua fase di influenza. Dispone di 4 trasferimenti da spendere ma solo 2 risorse. Si rende conto di aver accumulato 6 segnalini punti sangue su di un vampiro nella sua zona non controllata chiamato Alexa Draper con una capacità di 8, e crede che potrebbe vincere la partita se riuscisse a mettere in gioco questo vampiro. Ad ogni modo, non può spendere 2 risorse per farlo poiché questo la eliminerebbe. Aveva inoltre investito, nel turno precedente, 2 segnalini punti sangue su un altro vampiro chiamato Sybren Van Oosten con una capacità di sangue di 7, dunque spende 2 dei 4 trasferimenti per spostare 1 segnalino punto sangue da Sybren Van Oosten alle proprie risorse. Ora ha 2 trasferimenti e 3 risorse da spendere. Spendendo quindi 2 trasferimenti per spostare 2 risorse su Alexa Draper e la sposta nella propria zona attiva.



REGOLE AVANZATE

Avanzata: Una carta “avanzata” è un tipo di carta della cripta. Una carta “avanzata” ha l'icona speciale  sotto il simbolo del clan. Le carte avanzate sono carte vampiro a tutti gli effetti quindi possono essere normalmente influenzate. In aggiunta, se già controlli la versione avanzata o la relativa versione “base” del vampiro e possiedi l'altra versione nella zona non controllata, puoi spendere 4 trasferimenti e 1 risorsa per muovere la carta vampiro dalla zona non controllata sulla carta vampiro controllata (posiziona la carta vampiro avanzata sopra la carta vampiro base). Le due carte si fondono per formare un singolo vampiro **unito** .

Le particolarità di questa unione sono le seguenti:

- I segnalini e le carte già presenti sul vampiro in gioco rimangono, ma qualsiasi segnalino o carta (se presenti) presenti sul vampiro proveniente dalla zona non controllata vengono immediatamente bruciati.

- La carte base e avanzata sovrapposte vengono trattate come una singola carta vampiro, anche se viene inviata nella zona non controllata, fino a che il vampiro non viene bruciato.

- Qualsiasi effetto in gioco che abbia come bersaglio il singolo vampiro viene diretto alla versione unita.

Quando la carta vampiro avanzata viene unita alla versione base il testo della versione base continua ad essere utilizzato, mentre il resto della carta viene ignorato (capacità, discipline etc.). La carta vampiro avanzata invece viene considerata interamente (capacità, discipline etc.). Se la carta avanzata entra in conflitto con la versione base (per esempio se dovesse essere differente la setta di appartenenza) la carta avanzata ha la precedenza. Alcune carte vampiro avanzate hanno un effetto aggiuntivo che si applica soltanto quando vengono unite con la carta vampiro base. Questo effetto viene identificato nel testo della carta dall'icona **unito** . Il vampiro avanzato (unito o meno) **conterà** le altre copie dello stesso vampiro (avanzato o base) in gioco, come previsto dal regolamento.

5. FASE DI SCARTO

Nella tua fase di scarto ricevi di base un'azione della fase di scarto. Puoi utilizzare un'azione della fase di scarto per scartare una carta dalla tua mano e pescarne un'altra per rimpiazzarla. Le azioni della fase di scarto non utilizzate vengono perse, non possono essere conservate per momenti futuri.

REGOLE AVANZATE

Puoi utilizzare un'azione della fase di scarto per mettere in gioco una **carta evento** ma non più di una per fase. Alcune carte potrebbero cambiare il numero di azioni della fase di scarto che ricevi o potrebbero darti modi alternativi per usarle. Ogni carta evento può essere giocata solamente una volta per partita.

TERMINE DELLA PARTITA

Quando un Matusalemme esaurisce i propri **punti risorsa**, viene eliminato dal gioco. Se viene eliminato, tutte le carte che controlli vengono rimosse dal gioco. Qualsiasi carta dei tuoi avversari da te controllata ritornerà ai proprietari alla fine della partita. Qualsiasi tua carta controllata da altri Matusalemme rimane in gioco normalmente. Il gioco continua fin quando non rimarrà solo un Matusalemme in gioco.

Otteni i **1 punto vittoria** e **6 punti risorsa** dalla banca del sangue ogni volta che la tua preda viene eliminata (indipendentemente da come o da chi venga eliminata). Guadagni un ulteriore punto vittoria se sarai l'ultimo Matusalemme a restare in gioco. Il vincitore sarà il Matusalemme con più punti vittoria al termine della partita, anche se è stato eliminato.

In caso di pareggio non ci sarà un vincitore.

ECCEZIONE: Se un Matusalemme viene eliminato contemporaneamente alla sua preda,

Quel Matusalemme ottiene il punto vittoria, però non guadagna i 6 punti risorsa dalla banca del sangue.

Quando la tua preda viene eliminata, il prossimo Matusalemme alla tua sinistra (la preda del Matusalemme eliminato) diventerà la tua nuova preda, e tu diventerai il suo nuovo predatore.

Justine, Lisa, Richard, Scott e Steve sono seduti al tavolo rispettivamente in senso orario. Steve è il primo ad essere eliminato. Steve è la preda di Scott, quindi Scott guadagna un punto vittoria e 6 punti risorsa. Scott viene eliminato successivamente da Richard. Dato che ora Scott è la nuova preda di Richard, Richard guadagnerà 1 punto vittoria e 6 punti risorsa. Viene ora eliminata Lisa, quindi Justine ottiene 1 punto vittoria e 6 punti risorsa. Ora Justine e Richard sono gli unici due rimasti in gioco, dunque ognuno è la preda dell'altro. Tutte le risorse guadagnate da Richard non riescono a salvarlo e viene eliminato da Justine, che ottiene 1 ulteriore punto vittoria e 6 ulteriori punti risorsa. Dato che Justine è l'ultima a rimanere in gioco ottiene un 1 punto vittoria addizionale. Il risultato finale vedrà la vittoria di Justine con 3 punti vittoria, seguono Richard e Scott con 1 punto vittoria e infine Lisa e Steve con 0 punti vittoria.

REGOLE AVANZATE

Ritirarsi dal Gioco

Puoi anche decidere di concludere la tua partita dichiarando il tuo intento di ritirarti dalla stessa. Se hai esaurito le carte nella libreria ed inizi il tuo turno con meno carte rispetto alla tua capacità di mano, hai la possibilità di ritirarti dalla partita. Per attuare questa opzione, devi annunciare il tuo intento di ritirarti durante la tua fase di disimpegno. Per far in modo che il ritiro avvenga devono essere soddisfatti i seguenti requisiti:

- Nessuno dei tuoi servitori deve entrare in combattimento fino alla tua prossima fase di disimpegno.
- Nessuno dei tuoi servitori deve perdere (o spendere) sangue fino alla tua prossima fase di disimpegno.
- Non devi perdere (o spendere) nessun punto risorsa fino alla tua prossima fase di disimpegno.

Se hai soddisfatto questi requisiti quando stai iniziando la tua prossima fase di disimpegno, ti sei ritirato con successo. Il ritiro fallisce se perdi anche un singolo punto sangue o risorsa, anche se ne guadagni altrettanti immediatamente dopo la perdita.

Se riesci a ritirarti con successo, riceverai 1 punto vittoria da aggiungere a quelli ottenuti in precedenza, se presenti. Il tuo predatore non ottiene 1 punto vittoria e neanche i punti risorsa per il tuo ritiro.



REGOLE AVANZATE

SETTE DEI VAMPIRI

Alcuni clan di vampiri si sono raggruppati in sette. Ogni setta ha i propri codici di condotta, la propria struttura politica, i propri titoli e racchiude i clan con filosofie e obiettivi simili.

Un vampiro appartiene sempre a un'unica e sola setta. Se un vampiro cambia setta, non apparterrà più alla sua vecchia setta ma a quella nuova.

A prescindere dalla setta cui appartiene, un vampiro può avere un solo titolo. Se un vampiro con un titolo ne guadagna un altro, il primo viene perso, anche nel caso in cui si tratti di un titolo di grado inferiore. Se un vampiro con un titolo conteso (vedi Titoli Contesi, pag. 18) ottiene un nuovo titolo, cede immediatamente quello conteso.

Un vampiro deve appartenere alla setta appropriata per ricevere un titolo. Se un vampiro con un titolo cambia clan o setta per un clan o una setta inappropriati per quel titolo, perde il beneficio di quel titolo fino a quando non ritorna alla setta o al clan appropriati. Se riceve un nuovo titolo, o se il suo titolo è conteso (vedi Titoli Contesi, pag. 18) concede immediatamente il vecchio titolo.

Camarilla

Solo i vampiri della Camarilla possono avere il titolo Camarilla di primogenito, principe, conciliatore, membro del Circolo Interno. In aggiunta, i titoli di conciliatore e membro del Circolo Interno di ogni clan sono unici (vedi Titoli Contesi, pag. 18) e possono essere tenuti solo da vampiri di quel clan. Il titolo di principe è associato a una città specifica e può essere conteso da un altro vampiro che reclama qualsiasi titolo per la medesima città. Il titolo di primogenito non è unico e non può essere conteso.

Anarchici

Alcuni vampiri sono Anarchici per definizione, come descritto sulla carta. Un vampiro non Anarchico e senza titoli può diventare Anarchico attraverso un'azione indiretta con +1 furtività che costa 2 punti sangue, o ad 1 punto sangue se il controllore possiede almeno un altro vampiro Anarchico attivo. Un vampiro può essere anche reso Anarchico dagli effetti di alcune carte. Diventare Anarchico costituisce un cambio di setta (vedi sopra). Come altre sette, essere Anarchico non ha effetto sul gioco eccetto come descritto da carte ed effetti in gioco. Alcune carte possono essere giocate solo da vampiri Anarchici.

Barone è un titolo che può essere ottenuto solo da un Anarchico. Il titolo di barone è associato a una città specifica e può essere conteso da un altro vampiro che reclama il titolo di principe, arcivescovo, o barone della stessa città. Se un barone cambia setta, perde i benefici del titolo fino a quando non ritorna anarchico come previsto dal regolamento.

Indipendenti

Qualsiasi vampiro non allineato con una delle maggiori sette è un vampiro Indipendente. Questi vampiri sono identificati semplicemente come "Indipendenti" sul testo della carta.

Alcuni vampiri Indipendenti possono possedere voti, come scritto sulla carta. Tratta questi vampiri come se avessero dei titoli propri. Questi i titoli non sono legati a una setta.

SET EREDITA'

Le regole spiegate qui sotto in “Altre Sette dei Vampiri” e “Tratti” si riferiscono a carte rilasciate in espansioni precedenti a *Vampire: The Eternal Struggle* Quinta Edizione. Queste espansioni sono completamente compatibili con *Vampire: The Eternal Struggle* Quinta Edizione, ma molte delle storie raccontate con quelle carte appartengono al passato del Mondo di Tenebra dove i Fratelli affrontano nuove minacce e le alleanze cambiano.

ALTRE SETTE DEI VAMPIRI

Sabbat

Solo i vampiri del Sabbat possono possedere i titoli Sabbat di vescovo, arcivescovo, priscus, cardinale e reggente. Come per i principi Camarilla il titolo di arcivescovo è associato ad una particolare città e può essere conteso da un altro vampiro che reclama qualunque titolo della stessa città. Il titolo di reggente è unico (vedi Titoli Contesi, pag.18). Gli altri titoli Sabbat non sono unici e non possono essere contesi.

Durante la fase di votazione di un referendum, un Matusalemme guadagna:

1 voto per ogni vescovo attivo.

2 voti per ogni arcivescovo attivo.

3 voti per ogni cardinale attivo.

4 voti per il reggente attivo.

La Coalizione dei Prisci: La Coalizione dei Prisci ha 3 voti. Durante un referendum, la Coalizione dei Prisci può esprimersi “a favore” o “contro”, a seconda del risultato ottenuto nel loro sub-referendum. Ogni priscus attivo fornisce 1 preferenza per il sub-referendum, e in questa fase i normali voti non possono essere utilizzati. Ogni preferenza può essere espressa “a favore” o “contro” il referendum principale. Lo schieramento che riceve il maggior numero di preferenze nel sub-referendum ottiene 3 voti per il referendum principale. Se il sub-referendum è in pareggio, la Coalizione dei Prisci si astiene dal referendum principale. Quando i vampiri hanno espresso le loro preferenze nel sub-referendum, la Coalizione dei Prisci può

esprimere i 3 voti “a favore”, “contro” o con “astensione” (a seconda del risultato ottenuto nel sub-referendum). Un vampiro non può dividere i suoi voti o le sue preferenze.

Antitribù: Lo scopo della regola *antitribù* è distinguere i dai clan *non-antitribù*. Un vampiro *antitribù* non può giocare carte che richiedono la sua controparte e viceversa. Allo stesso modo, se un vampiro cambia setta, il suo clan non cambia automaticamente. Per esempio, un Malkavian che diventa Sabbat per mezzo della carta *Into the Fire* è ancora un Malkavian, non un Malkavian *antitribù*. Un Lasombra che diventa Camarilla è un Lasombra della Camarilla.

Laibon

Solo i Laibon possono avere i titoli laibon kholo e magaji. Il titolo magaji non è unico e non può essere conteso. Il titolo di clan kholo può essere posseduto da un solo vampiro del clan appropriato, e ogni kholo è unico per il proprio clan (vedi Titoli Contesi, pag.18). Durante la fase di votazione di un referendum, un Matusalemme guadagna 2 voti per ogni kholo o magaji attivo che controlla.

TRATTI

I tratti sono attributi posseduti dai servitori che interagiscono con altri effetti di gioco. Questi tratti possono permettere ai servitori di giocare alcune carte che richiedono uno specifico tratto o essere soggette a certi effetti di gioco.

Circolo: Ogni Gemello del Sangue è identificato con un particolare circolo. Un vampiro senza un circolo di appartenenza appartiene a un circolo proprio. Il Circolo Interno non è un circolo di Gemelli del Sangue.

Infernalista: Un servitore Infernalista, durante la fase di disimpegno, non si disimpegna come previsto dal regolamento. Durante la propria fase di disimpegno il controllore può bruciare 1 punto risorsa per disimpegnare il servitore Infernalista.

Lista Rossa: Ogni Matusalemme può usare la sua azione nella fase dominus per marciare un servitore con il tratto Lista Rossa per il

turno corrente. Qualunque vampiro attivo da lui controllato può entrare in combattimento con un servitore marchiato con il tratto Lista Rossa come azione ④ a +1 furtività al costo di 1 punto sangue. Ogni vampiro può compiere questa azione una sola volta per turno. Se un vampiro brucia un servitore con il tratto Lista Rossa in combattimento o come azione diretta ④ (inclusa la diablerie) il suo controllore può cercare nella propria libreria, nella pila degli scarti e/o nella propria mano, una carta matusalemme trofeo e metterla su quel vampiro e in seguito rimescolare la sua libreria o pescare per tornare alla sua capacità di mano se necessario. Gli altri trofei in gioco che non sono ancora stati assegnati possono essere spostati su questo vampiro. Questa azione viene compiuta prima che il referendum della caccia di sangue sia indetto, se previsto.

Maledizione del Sangue: Un vampiro che possiede il tratto Maledizione del Sangue non può commettere diablerie.

Mano Nera: Questo tratto permette a un servitore di giocare o usare carte che richiedono servitori con il tratto Mano Nera.

Raro: Quando un Matusalemme muove un vampiro con il tratto raro dalla sua zona non controllata alla sua zona attiva durante la sua fase di influenza, deve bruciare 3 punti risorsa per ogni vampiro raro dello stesso clan che controlla.

Schiavo: Alcuni servitori sono identificati con il tratto schiavo di uno specifico clan. Uno schiavo non può eseguire azioni dirette se il suo controllore non controlla un servitore attivo membro dello specifico clan. In oltre, se il membro dello specifico clan controllato dallo stesso Matusalemme è bloccato, il controllore può impegnare lo schiavo per cancellare il combattimento e disimpegnare il vampiro agente, facendo invece entrare in combattimento con lo schiavo con il servitore che sta bloccando.

Sterile: I vampiri con il tratto sterile non possono eseguire azioni per mettere in gioco vampiri.

Volo: Questo tratto permette a un servitore di giocare o usare carte che richiedono Volo.

Potrebbero esserci anche altri Trattati che permettono a vampiri e servitori di giocare carte.

GLOSSARIO

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

Aggiungere: Di norma i segnalini punti sangue sono aggiunti prendendoli dalla banca del sangue.

Alleato: Un servitore non vampiro. Viene portato in gioco da un'azione di reclutamento, agisce indipendentemente rispetto al servitore che lo ha reclutato, ma non può agire nel turno nel quale è stato reclutato.

Assamita: Banu Haqim.

Assegnato: Se una carta è posta su un'altra, entrambe si considerano assegnate l'una all'altra.

Attacco Aggiuntivo: Permette al servitore un attacco aggiuntivo nello stesso turno di combattimento, alla stessa distanza dell'attacco iniziale.

Attacco Fulmineo: Un attacco eseguito più velocemente del normale. Questo attacco si risolve prima degli attacchi normali.

Attacco: Il tentativo di un servitore in combattimento di ferire l'avversario o evitare di essere colpito dall'avversario.

Azione della Fase di Scarto: Durante la tua fase di scarto, ogni Matusalemme riceve un'azione di fase di scarto che può usare per scartare una carta dalla mano, o giocare una carta evento.

Azione della Fase Dominus: L'azione personale del Matusalemme per quel turno.

Azione diretta: L'azione di un servitore del Matusalemme che bersaglia uno o più Matusalemme, o le carte da loro controllate, o i loro servitori.

Azione Non Diretta: Un'azione che non è diretta a un Matusalemme o a una carta in gioco. Un'azione non diretta può essere bloccata dalla preda o dal predatore.

Banca del Sangue: L'inesauribile deposito dei segnalini punti sangue non in uso.

Bersaglio: Un Matusalemme o una carta influenzata da un'altra carta o effetto (solitamente un'azione) che non sia un referendum. Molte carte o effetti avranno uno o più bersagli, e gli specifici bersagli idonei sono descritti nei testi delle carte. Per default se una carta ne bersaglia un'altra, la

carta bersagliata deve essere in gioco (ovvero, controllata). I Vampiri nella zona di torpore sono per default bersagli idonei, ma i Vampiri nella zona non controllata e le carte contese non lo sono. Scegliere come bersaglio una carta assegnata a un'altra carta, non bersaglia quest'ultima, è quindi possibile scegliere come bersaglio e con un'azione diretta una carta su di un vampiro, anche quando il vampiro non può essere bersaglio di azioni dirette. I segnalini raggruppati su una carta (come i punti sangue su di un vampiro) o posseduti da un Matusalemme (come i punti risorsa) non vengono scelti come bersaglio direttamente: possono essere scelti come bersaglio e come quantità tramite una carta o il Matusalemme. La carta o il Matusalemme non deve necessariamente averne la quantità esatta: se non possiede abbastanza segnalini, tutti i segnalini disponibili ne subiscono l'effetto. Ad esempio, una carta che ruba 2 punti sangue da un vampiro e che sceglie come bersaglio quel vampiro, indipendentemente da quanti punti sangue esso possieda, ne sposta più possibile se ne sono presenti anche solo 1 o 0.

Blocco: Il tentativo con cui un servitore previene con successo l'azione di un altro servitore. Normalmente viene seguito da un combattimento.

Brucciare: Muovere una carta dal gioco alla pila degli scarti. Una carta bruciata va nella pila degli scarti del suo proprietario. Un segnalino bruciato viene rimesso nella banca del sangue.

Caccia: L'azione che un vampiro esegue per riguadagnare punti sangue.

Caccia di Sangue: L'atto di bruciare un vampiro che ha commesso diablerie. Per indire la Caccia di Sangue, è necessario svolgere un referendum.

Capacità: È il numero massimo di segnalini punti sangue che il vampiro può avere. È inoltre una misura relativa dell'anzianità del vampiro.

Carta Azione: Una carta che un servitore può giocare per eseguire un'azione speciale.

Carta Combattimento: Una carta che un servitore può giocare in un combattimento.

Carta Dominus Fuori Turno: Un tipo di carta dominus che può essere giocata solo durante il turno di un altro Matusalemme, impiegando

la prossima azione della fase dominus del Matusalemme che l'ha giocata. Un Matusalemme non può mai giocare più di una carta dominus fuori turno tra due dei suoi turni, anche se acquisisce altre azioni della fase dominus.

Carta Dominus: Una carta della libreria che può essere usata come un'azione fase dominus.

Carta Evento: Una carta della libreria che può essere giocata come azione della fase di scarto.

Carta Reazione: Una carta giocata dal servitore attivo e disimpegnato di un Matusalemme in risposta all'azione intrapresa da un servitore controllato da un altro Matusalemme.

Carta Servitore: Qualunque carta della libreria che non sia una carta dominus o una carta evento. Una carta che può essere giocata da un servitore.

Combattente: Un servitore coinvolto in un combattimento.

Contendere: Il conflitto per il controllo di una carta unica o di titolo.

Cripta: Il mazzo di carte contenente i vampiri del Matusalemme.

Danno Aggravato: Un tipo di danno che i vampiri non possono risanare. Può persino bruciare un vampiro ferito.

Danno Ambientale: Il danno che non proviene da un servitore.

Diablerie: L'atto di bruciare un vampiro in torpore. Può essere usata per guadagnare una disciplina.

Diablerista: Un vampiro che ha commesso una diablerie. Una caccia di sangue può essere chiamata per bruciare il diablerista.

Disimpegnare: Portare una carta alla normale posizione a testa in su.

Dissanguare: Un'azione con cui si sta provando a bruciare i punti risorse di un altro Matusalemme. Normalmente può essere solo effettuata contro la preda di un Matusalemme.

Effetti "Impegna X per fare Y": Tali effetti non possono essere usati da servitori sotto l'effetto di risveglio. Gli effetti "Impegna X fai Y" sono utilizzabili da servitori impegnati sotto l'effetto di risveglio.

Equipaggiamento: Un oggetto che un servitore usa per uno speciale bonus o abilità.

Eseguire un'Azione: Un'azione viene eseguita

dal momento in cui viene annunciata al momento in cui viene risolta.

Ferito: Un vampiro che ha ricevuto un danno non risanato, un vampiro in torpore o un vampiro in procinto di andare in torpore.

Forza: L'ammontare del danno che un servitore infligge con un attacco a mani nude.

Furtività: E' il valore che rappresenta l'efficacia degli sforzi di un servitore per sfuggire ai tentativi di blocco della sua azione da parte di un altro servitore. Se supera l'intercetto del servitore bloccante, il blocco fallisce.

Gruppo: E' il numero sulle carte cripta che restringe la costruzione della cripta. Una carta cripta con il gruppo "QUALUNQUE" non è soggetta alle restrizioni di gruppo.

Immune ai Danni: Se un servitore è immune ai danni provenienti da una fonte, qualsiasi danno non prevenuto da quella fonte che venga inflitto al servitore viene inflitto senza successo: il servitore non ha bisogno di bruciare sangue o vita per risanare il danno o per impedirne la distruzione, né il servitore viene ferito a causa dei danni.

Impegnare: Girare una carta sul lato. Viene fatto per indicare che quella carta è stata attivata per qualche scopo.

Impulso: L'opportunità di giocare la prossima carta o effetto. Se due o più Matusalemme vogliono giocare una carta o un effetto, il Matusalemme che sta agendo gioca per primo. In ogni fase, il Matusalemme che sta agendo ha sempre l'impulso. Quindi, dopo aver giocato un effetto, può giocare un altro e un altro ancora. Una volta terminato, l'impulso passa al Matusalemme successivo nel seguente ordine: durante un combattimento o nel caso di azioni dirette a un singolo Matusalemme, agisce prima il Matusalemme che sta difendendo; durante un'azione diretta a una serie di Matusalemme, quei Matusalemme agiscono in ordine orario partendo dal Matusalemme che sta agendo; durante un'azione indiretta, prima agisce la preda, poi il predatore. Quindi ogni altro Matusalemme in senso orario riceve l'impulso finché tutti i Matusalemme non hanno passato. Nota che se qualsiasi Matusalemme usa una carta o un effetto, il Matusalemme che sta agendo riprenderà nuovamente l'impulso.

Inseguimento: Gli sforzi di un servitore in combattimento per sfuggire o inseguire il servitore avversario.

Intercetto: E' il valore dell'efficacia degli sforzi di un servitore di bloccare le azioni di un'altro servitore. Se equivale o supera la furtività del servitore che sta agendo, il blocco del servitore ha avuto successo. L'intercetto non può essere giocato se non è necessario.

Libreria: Il mazzo che contiene le carte dominus, servitori, e le carte evento da cui il Matusalemme pesca la propria mano.

Limitata: Alcuni effetti cumulativi sono proibiti dalle regole. Per esempio, durante un'azione di dissanguare, una carta modificatore di azione non può essere giocata per aumentare il dissanguamento se l'importo del dissanguamento è già stato aumentato da un'altra carta di modificatore di azione (a meno che qualcuna di esse non conti per il limite). Questa regola è ricordata su quelle carte dal testo della carta "(limitato)". Allo stesso modo, un servitore non può usare più di una carta o di un effetto (o fonte) per guadagnare. attacchi addizionali durante ogni round di combattimento. Queste regole sono ricordate su queste carte con ("limitata") sul testo della carta. (Vedi Dissanguare, pag.20 e Attacchi Addizionali, pag.30).

Manovra: Rappresenta gli sforzi di un servitore in un combattimento per allontanarsi o per avvicinarsi al servitore avversario.

Modificatore di Azione: Una carta che il servitore che sta agendo può giocare per modificare l'azione in corso.

Mostro: Qualunque servitore o seguace che non sia un mortale o un animale. I vampiri sono mostri.

Pesca: Le carte della libreria vengono pescate dalla cima della libreria del Matusalemme nella loro mano. Le carte Cripta vengono pescate dalla cima della cripta del Matusalemme nella loro zona non controllata.

Pila degli Scarti: La pila degli scarti. Le carte che sono bruciate o scartate ritornano nella pila degli scarti del loro proprietario.

Portatore: E' il servitore con una carta equipaggiamento su di lui. Se l'equipaggiamento si riferisce ad un tipo di portatore (per esempio,

“il portatore con Auspex”), l'equipaggiamento può essere usato solo da quel tipo di portatore.

Possessore: Il servitore sopra cui è posto un seguace.

Preda: La persona alla sinistra del Matusalemme. Un Matusalemme riceve 1 punto vittoria e 6 punti risorsa quando la loro preda è eliminata.

Predatore: La persona alla destra del Matusalemme.

Punti Sangue (anche segnalini Punti Sangue):

Un segnalino che rappresenta la capacità di un vampiro di risanare se stesso o eseguire una certa impresa.

Punti Vita (anche segnalini Punti Vita): Un segnalino che rappresenta la salute di un seguace o di un alleato.

Punto Vittoria: La posizione in classifica di un Matusalemme. Un Matusalemme riceve 1 punto vittoria quando la propria preda è eliminata e quando rimane l'ultimo Matusalemme in gioco. Il Matusalemme con più punti vittoria alla fine della partita vince.

Referendum: La fase di un'azione politica o un referendum di caccia di sangue durante la quale sono stabilite le condizioni, vengono espressi voti e preferenze e vengono applicati gli effetti (se approvati).

Risorse: Un segnalino o insieme di segnalini che rappresentano l'influenza del Matusalemme. Un Matusalemme è eliminato se le sue risorse sono esaurite.

Risveglio: Un vampiro che si risveglia durante un'azione può tentare di bloccare quell'azione e/o giocare carte reazione come se fosse disimpegnato per la durata dell'azione. Gli effetti di risveglio possono sempre essere giocati durante la finestra “quando una carta viene giocata”, in modo da giocare altre carte reazione che devono essere giocate in questa finestra temporale. Una carta reazione che disimpegna un vampiro ma che non lo risveglia non è considerata un effetto di risveglio e non può essere giocata nella finestra temporale “quando una carta viene giocata”.

Ritirarsi: Un tentativo di lasciare il gioco da parte di un Matusalemme che ha finito le carte della sua libreria.

Rubare (una carta): Un Matusalemme che ruba una carta ne prende permanentemente

il controllo. La carta rimane nella stessa zona in cui era precedentemente (per esempio, se un vampiro in torpore viene rubato, rimane in torpore). Se la carta rubata era assegnata ad un'altra carta, il Matusalemme che l'ha rubata può assegnare la carta rubata ad una carta dello stesso tipo che controlla (per esempio, un luogo che era assegnato ad un servitore sarà spostato su un altro servitore che controlla). Non puoi rubare una carta a te stesso.

Scartare: Muovere una carta dalla tua mano alla pila degli scarti.

Schivata: Un attacco che protegge un servitore e le carte su di esso dall'attacco del servitore avversario. I seguaci non sono protetti.

Seguace: Una creatura mortale o un essere che obbedisce a un servitore. Messa in gioco da un'azione di assoldare seguace, rimane con il servitore che lo ha assoldato e non può agire indipendentemente.

Seguace di Set: Ministro.

Servitore: Un vampiro o un alleato.

Servitore Agente: Il servitore che sta eseguendo un'azione.

Servitore Attivo: Un servitore nella zona attiva che può compiere e tentare di bloccare azioni. Servitore avversario: Dal punto di vista di uno qualsiasi dei due servitori coinvolti nel combattimento, l'altro servitore.

Servitore Bloccante: Il servitore che attualmente sta provando a bloccare un'azione, o il servitore che ha bloccato con successo l'azione corrente.

Setta: I clan non hanno una setta predefinita. Questo significa che se un vampiro cambia clan, questo mantiene la sua setta. I nuovi vampiri prendono di default la setta del vampiro che li crea.

Termina il Combattimento: Un attacco che termina il combattimento prima che l'avversario possa infliggere danni o attacchi.

Thaumaturgia: Stregoneria del Sangue.

Titolo: Una carta titolo rappresenta il titolo di un vampiro. Se il titolo viene ceduto o perso, la carta viene bruciata. Se il titolo è unico le contese vengono pagate con il sangue del vampiro, seguendo quindi le normali regole relative ai titoli.

Torpore: Vedi Zona Torpore.

Trasferimento: L'azione di fase di influenza usata per muovere risorse su un Vampiro non controllato, per muovere una carta dalla cripta verso la zona non controllata.

Unico: In gioco può esserci una sola copia di una carta unica allo stesso tempo. Se un altro Matusalemme mette in gioco un'altra copia della carta, le copie verranno contese (e considerate fuori gioco) fino a quando tutte le copie tranne una verranno cedute (vedi Carte Contese pag. 17). I Vampiri sono unici per definizione.

Vantaggio: È l'emblema che rappresenta chi è in vantaggio in quel momento.

Votazione: La fase di un referendum durante la quale vengono espressi i voti.

Zona Attiva: Area contenente i servitori di un Matusalemme che non sono in torpore.

Zona Controllata: L'area contenente le carte controllate dal Matusalemme.

Zona di Torpore: La zona in cui i vampiri vengono messi quando non sono in grado di risanare i danni subiti. Un Vampiro in torpore è vulnerabile ai tentativi di diablerie. Un Vampiro in torpore non è attivo ma è ancora considerato controllato.

Zona Non Controllata: Zona contenente i vampiri non controllati del Matusalemme.

GLOSSARIO DEL MONDO DI TENEBRA

Il testo seguente è un glossario di alcuni termini rilevanti di Vampiri: La Masquerade.

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

Amaranto: L'atto di uccidere un vampiro bevendone il sangue fino all'ultima goccia. Comunemente conosciuto come diablerie.

Anarchici: Una setta di vampiri fuoriusciti dalla Camarilla e che si ribellano alla sua autorità.

Antidiluviano: Un vampiro antico, nipote di Caino. Molti dei maggiori clan della Camarilla sono stati creati dagli Antidiluviani.

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

Barone: Il governatore di un dominio Anarchico.

Bestia: Le pulsioni e i desideri che spingono i

Fratelli lontani dalla propria umanità, tramutandoli in dei mostri.

Caccia di Sangue: Un sistema di castigo per i vampiri che violano la legge della Masquerade. I vampiri cacciati sono uccisi da coloro che rispondono alla chiamata.

Caino: Il primo vampiro, dal quale tutti gli altri vampiri sono presumibilmente discendenti.

Camarilla: Una setta composta da diversi clan che si sono uniti tra loro e sono governati secondo le Tradizioni.

Canaille: Termine riferito ai mortali, nello specifico agli elementi più spregevoli della società mortale.

Circolo Interno: Il gruppo che governa la Camarilla.

Clan: Un gruppo di vampiri che condividono alcune caratteristiche mistiche e fisiche.

Conciliatore: Un vampiro che funge da giudice, giuria e boia per i vampiri della Camarilla che hanno infranto le Tradizioni.

Consanguinei: Vampiri appartenenti allo stesso clan (genericamente usato per riferirsi ai membri giovani).

Dominio: Il feudo (generalmente una città) reclamato da un vampiro, più spesso da un principe.

Elysium: Il nome dato al luogo dove si incontrano gli anziani della Camarilla.

Fratelli: Il termine che i vampiri usano per riferirsi collettivamente alla loro specie. I vampiri del Sabbat disprezzano questo termine. Gehenna: L'imminente Armageddon nel quale gli Antidiluviani risorgeranno e divoreranno tutti i Fratelli.

Ghoul: Un mortale che ha bevuto il sangue di un vampiro ma non è stato prosciugato precedentemente.

Legame di sangue: Un misterioso legame che si forma tra il Fratello che beve il sangue da un altro. Il legame di sangue può dare al donatore il controllo sul ricevente.

Libro di Nod: Il sacro libro dei Fratelli, che presumibilmente traccia le loro origini e la loro storia. La maggior parte ne è andata perduta nel corso del tempo.

Masquerade: La Tradizione che tiene i mortali all'oscuro dell'esistenza dei vampiri, essenziale

per la sopravvivenza dei vampiri.

Matusalemme: Un potente vampiro, millenario (ma qualche generazione più giovane degli Antidiluviani), coinvolto da lontano o in completo anonimato nel Conflitto Eterno.

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

Primogeniti: Un consiglio di vampiri, che supporta il principe che governa una città.

Principe: Un vampiro della Camarilla che governa una città e impone il rispetto delle Tradizioni alla popolazione vampirica della città.

Rifugio: La "dimora" di un vampiro, dove trova riparo dal sole.

Sabbat: Una violenta setta di vampiri dedita alla distruzione degli Antidiluviani.

Seguace: Un mortale o una creatura che serve un vampiro.

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

Tradizioni: Le sei leggi della Camarilla. Queste tradizioni sono leggi che proteggono i vampiri dai mortali e da loro stessi.

Vacche: Un termine per i mortali, fortemente dispregiativo.

Vitae: Il sangue di un vampiro.

DOMANDE FREQUENTI

DUBBI GENERICI

Caccia

Un vampiro può guadagnare sangue quando è a piena capacità?

Il vampiro può cacciare, ma tutto il sangue che supererebbe la capacità del vampiro verrebbe perduto.

Dissanguare

Posso giocare un modificatore di azione di dissanguare, ad esempio Suggestione, in un qualsiasi momento durante un'azione di dissanguare? Per esempio, posso giocarlo quando annuncio l'azione?

No, per prima cosa devi annunciare l'azione, poi puoi giocare eventuali effetti che siano

"utilizzabili quando l'azione viene annunciata".

In seguito puoi giocare modificatori di azione per aumentare il dissanguare. Ma è molto meglio aspettare che il Matusalemme bersaglio abbia rifiutato di bloccare per aumentare il dissanguare.

Quando posso ridurre il dissanguare?

Ridurre un dissanguare segue le stesse regole per incrementare un dissanguare: puoi ridurlo in qualsiasi momento dopo che l'azione è stata annunciata e che gli effetti "utilizzabili quando l'azione viene annunciata" siano stati giocati.

Quando posso giocare una carta che cambia il bersaglio del dissanguare, come Deflettere?

Posso giocarla prima che vengano giocati modificatori di azione di dissanguare? Successivamente?

Se sei il bersaglio di un dissanguare, devi prima declinare di bloccare. Questo concede l'ultima opportunità al Matusalemme agente di aumentare il dissanguare contro di te. Che venga aumentato o no, puoi giocare un Deflettere per cambiarne il bersaglio, il quale a sua volta potrà provare a bloccare o cambiarne il bersaglio.

Cosa succede quando il dissanguare che ho deviato ad un altro Matusalemme viene deviato di nuovo a me? Posso tentare di bloccare?

Sì, questo apre una nuova finestra azione di blocco.

Otengo il Vantaggio se il valore del mio dissanguare è 0? L'azione ha avuto successo?

L'azione ha successo se non è stata bloccata. Comunque, il dissanguare stesso è considerato riuscito solo se il valore del dissanguare è di 1 o superiore. Se è ridotto a 0 o meno, non ha avuto successo e non guadagni il Vantaggio.

Furtività

Posso usare il +1 furtività di una carta azione per incrementare la furtività di un'altra azione che gioco?

No. La furtività riportata su una carta azione indica la furtività iniziale di quell'azione. Solo i modificatori di azione ed effetti simili (come ad esempio Il Labirinto, un luogo che fornisce furtività) possono essere usati per aumentare la furtività dopo che l'azione è stata dichiarata.

Politica

Posso giocare modificatori di azione per guadagnare voti anche se non sono necessari?

Puoi guadagnare voti solo durante la fase di votazione di un referendum, e puoi farlo anche se non sono necessari.

Posso votare contro un referendum che io ho indetto?

Sì. Tutti i tuoi voti (incluso il voto dato dalla carta azione politica) possono essere usati per votare contro il tuo stesso referendum.

Posso bruciare una carta azione politica dalla mia mano per ottenere 1 voto durante un referendum che ho indetto?

Se il referendum è stato indetto con una carta azione politica non puoi, poiché la carta azione politica fornisce già 1 voto. Tuttavia, alcuni referendum vengono indetti senza una carta azione politica; in quel caso puoi scartare una carta azione politica dalla tua mano per ottenere un voto.

Quando brucio una carta azione politica per un voto, il voto viene dal vampiro che sta agendo?

No. Tu (come Matusalemme) guadagni quel voto. Bruciare il Vantaggio per 1 voto funziona nello stesso modo.

Se il referendum di un'azione politica fallisce, l'azione è considerata avere avuto successo? L'azione politica ha avuto successo se non è stata bloccata, anche se il referendum fallisce.

CHIARIMENTI ALLE REGOLE DELLE CARTE

Accattivarsi l'Elettore

Questa carta viene giocata dopo la risoluzione dell'azione. Questo significa che non puoi giocarla per guadagnare punti risorsa e sopravvive se il referendum ti lascia con 0 punti risorsa. Può essere giocata dopo un Impulso Maniacale dal momento che entrambe si giocano dopo la risoluzione dell'azione.

Agitatore Anarchico

Questa carta viene giocata durante la fase dominus, questo significa che dovrai aspettare l'inizio del tuo prossimo turno per poterla utilizzare. Puoi usarla per impegnare vampiri che sono già impegnati, o senza impegnare nessun vampiro ("fino a due" può essere anche zero), per donare il controllo dell'Agitatore Anarchico se ad esempio hai un accordo con la tua preda.

Alone di Euforia

Un solo modificatore di azione può essere giocato per aumentare il valore del dissanguare durante un'azione.

Ammaliare I Fratelli

Quando annunci l'azione, devi scegliere tra la versione base (dissanguare a o furtività) e la versione superiore (aggiungere sangue a +1 furtività). Come sempre non puoi effettuare entrambe le azioni contemporaneamente. Se un vampiro gioca Ammalare i Fratelli e disimpegna (con la carta Impulso Soprannaturale o Maestà), quel vampiro non può giocare nuovamente Ammalare i Fratelli in questo turno, anche a un differente livello di disciplina.

Ammantare le Moltitudini

Un vampiro impegnato può giocare questa carta al livello superiore. Giocare carte modificate di azione non richiede di essere disimpegnato (diversamente dalle carte reazione). Un servitore non può giocare la stessa carta modificatore di azione più di una volta durante una singola azione. Comunque, puoi giocare più copie di questa carta con differenti

vampiri durante la stessa azione (con il limite di una per vampiro).

Assaporare la Vitae

Non può essere usata durante un combattimento contro un alleato. Puoi giocarla anche se il vampiro avversario non ha perso sangue per “rimpiazzare”. Devi giocarla dopo aver deciso se inseguire o no.

Attraversare lo Specchio

Non rimpiazzare la carta funziona nello stesso modo nel quale conti per la tua capacità di mano: se hai una capacità di mano di 7 prima di giocare la carta, adesso hai una capacità di mano di 6 fino alla tua fase di scarto. Contrariamente alla carta Cambio di Obiettivo, Attraversare lo Specchio impegna esplicitamente il servitore bloccante prima della fine dell'azione.

Bambola di Sangue

Puoi utilizzare questa carta nel turno in cui la giochi, poiché viene utilizzata nella fase dominus (al contrario della carta Vena).

Biblioteca Arcana

Il sangue che viene “aggiunto” al vampiro viene dalla banca del sangue. Successivamente potresti spendere 2 trasferimenti per spostarlo ai tuoi punti risorsa.

Cambio di Obiettivo

Dato che l'azione termina prima della risoluzione del blocco, il servitore bloccante non è impegnato per il blocco. Se il servitore bloccante era impegnato e ha usato un effetto di risveglio per bloccare, rimane impegnato. Se il vampiro agente stava eseguendo un'azione obbligatoria (come una caccia perché non aveva sangue), è inibito. Rimane disimpegnato ma non può eseguire altre azioni.

Cani da Guardia

Non sei obbligato a bloccare con il vampiro che ha giocato Cani da Guardia. Rimpiazzare la carta prima di prendere qualsiasi ulteriore decisione.

Canzone Profonda

A disciplina superiore, se l'azione non è bloccata, il servitore bersaglio è considerato essere il servitore agente: questo significa che deve giocare le sue carte per primo durante il combattimento che ne consegue.

Conciliatore Toreador

Puoi scegliere un Toreador che è già titolato. In quel caso, perde il suo titolo precedente e diventa invece Conciliatore.

Contendersi le Risorse Mortali

Non puoi distribuire i 4 punti ad un singolo Matusalemme. Puoi assegnare punti a te stesso se lo desideri (o se non hai un'altra scelta).

Coppa della Convergenza

Questa carta può essere equipaggiata da un vampiro senza Auspex, ma non ha effetto se il possessore non ha Auspex.

Cornacchie

Il danno è inflitto nello stesso momento della risoluzione degli attacchi. Il danno di questa carta non può essere schivato, dal momento che la schivata protegge solo dagli attacchi avversari. Un attacco: termina il combattimento, comunque pone fine al combattimento prima che il danno delle Cornacchie venga inflitto.

I Cunicoli

Un'azione diretta contro di te include: un dissanguare contro di te, un'azione di entrata in combattimento con uno dei tuoi servitori (Canzone Profonda), una diablerie contro uno dei tuoi vampiri in torpore, etc.

Deflettere

Un vampiro impegnato sotto l'effetto di risveglio (ad esempio Sul chi Vive) può giocare Deflettere, anche a livello base. Deflettere a livello base lo impegnerà anche se è già impegnato, e cambia il bersaglio del dissanguare.

Despistaggio Telepatico

Vedi Deflettere.

Le Distese

Questa carta può essere utilizzata in qualsiasi momento (incluso nel combattimento) se hai un disperato bisogno di una carta “migliore”.

Distretto Protetto

Vedi Orazione Ammaliante.

Esempio di Perfezione

A disciplina superiore, Esempio di Perfezione non conta come aumentare la furtività. Puoi giocarla anche se nessuno dichiara un blocco, ad esempio per “rimpiazzare”.

Fama

Se il vampiro con Fama viene bruciato ad esempio perché subisce troppi danni aggravati, non va prima in torpore: il suo controllore non brucia 3 punti risorsa. I 3 punti risorsa sono bruciati dopo che il vampiro è andato in torpore.

Favore dei Consanguinei

Devi scegliere un clan esistente, anche se non ci sono in gioco vampiri del clan scelto.

Forza Nascosta

Non puoi giocare la carta se non c'è danno da prevenire, ad esempio in modo da ottenere un inseguimento.

Forza Soprannaturale

Cartello Sradicato è una carta non inclusa in Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edizione.

Furto di Vitae

Può essere utilizzata a distanza ravvicinata o a lunga distanza. Rubare sangue non conta come danno: non può essere prevenuto. Rubare sangue si risolve prima di bruciare sangue per risanare il danno. Ad esempio, se il tuo vampiro è vuoto e ruba 1 punto sangue dal servitore avversario che ti sta colpendo per 1 danno, prima guadagni il sangue, poi bruci il sangue per risanare 1 punto danno lasciando il vampiro vuoto, ma ancora attivo. L'attacco termina il combattimento si risolverà prima del Furto di Vitae. In quel caso non rubi sangue.

Gancio

Gancio è un attacco a mani nude; quindi funziona con la carta Presa Immortale.

Governare i non Allineati

Vedi Ammaliare i Fratelli.

Gran Ballo Toreador

Se ne giochi più di una copia, puoi scegliere di impegnare lo stesso Toreador. Nota che se il Toreador che non disimpegna normalmente viene bruciato, le azioni dell'altro Toreador che non siano di dissanguare, sono comunque imblocabili fino a che questa carta rimane in gioco.

Guidato dai Gatti

Se il tuo servitore che sta bloccando va in torpore dopo il combattimento, non puoi giocare questa carta, dal momento che solo i servitori attivi possono giocare carte reazione.

Impulso Soprannaturale

Se il vampiro viene stato bloccato, questa carta viene giocata dopo il combattimento. Puoi giocarla anche se il vampiro è in torpore, a condizione che abbia sangue per pagarla.

Inghiottito dalla Notte

E' un modificatore di azione quando usato a livello base, e una carta combattimento quando usata a livello superiore.

Legittimazione dell'Ancilla

Ogni Matusalemme perde punti risorsa – tu incluso. Ciò potrebbe comportare l'eliminazione di più Matusalemme contemporaneamente. Ogni Matusalemme la cui preda è eliminata (anche se eliminato a sua volta) guadagna 1 punto vittoria, ma solo i Matusalemme che sopravvivono all'azione guadagneranno i punti risorsa per aver eliminato la propria preda.

Lingua Tagliente

Per giocare Lingua Tagliente devi aspettare che un vampiro abbia dichiarato i propri voti. Un vampiro con voti che sta astenendosi non è un bersaglio valido. Vedi la carta Orazione Ammaliante.

Magia del Fabbro

Quando giochi questa carta, non devi dichiarare quale carta andrai a prendere. Non puoi cercare nella tua libreria fino a che l'azione non ha avuto successo. La carta equipaggiamento deve far parte della tua libreria, anche se sei libero di non trovare nessun equipaggiamento. Ad esempio, se hai rimpiazzato Magia del Fabbro con la carta equipaggiamento che volevi, non puoi equipaggiare quella copia e puoi scegliere di non trovare nulla, anche se ci sono altre carte equipaggiamento nella tua libreria (devi poi mischiare la libreria).

Magnum .44

Se stai usando la manovra fornita da questa pistola durante la determinazione della distanza, sei obbligato ad utilizzare l'attacco che fornisce (2 danni a lunga distanza). Se non puoi utilizzare l'attacco perché un avversario ha giocato una Presa Immortale, non puoi effettuare un attacco (non puoi scegliere un altro attacco).

Missione di Spionaggio

Puoi giocare Missione di Spionaggio a livello superiore solo quando sai che il dissanguamento sta avendo successo. Questo avviene dopo aver giocato modificatori di azione, e dopo che gli altri Matusalemme hanno declinato i blocchi e giocato carte reazione. Se un Matusalemme vuole ridurre o deviare il dissanguare, deve farlo prima che tu giochi Missione di Spionaggio. Se il vampiro agente ha già una Missione di Spionaggio, la copia precedente rimane e la nuova è messa sul vampiro agente, a significare che la prossima volta che dissanguerai con successo lo stesso Matusalemme, tutte le copie ne incrementeranno il dissanguamento di 2 punti ognuna.

Musco D'Arte

Vedi Biblioteca Arcana.

Notte Senza Volto

Se un servitore tenta di bloccare e fallisce, può ancora giocare carte reazione come Deflettere.

Viene impegnato solo una volta che l'azione viene risolta (o perché ha avuto successo, o perché è stata bloccata). Notte Senza Volto non impegna retroattivamente i servitori che hanno tentato di bloccare in precedenza.

Occhi di Argus

Non puoi giocare con lo stesso vampiro Occhi di Argus a livello superiore per risvegliarlo, poi a livello base per intercettare, dal momento che un servitore non può giocare la stessa carta reazione più di una volta durante una singola azione. Vedi anche Sul chi Vive.

Orazione Ammaliante

Devi aspettare che siano stati dichiarati i termini per giocare questa carta. I voti guadagnati non sono dichiarati fino a che non decidi come dichiarare i voti dei vampiri. Ad esempio, puoi indire un referendum con una carta azione politica, giocare questa carta per ottenere voti ed aspettare che qualcuno pronunci voti contrari per decidere di votare a favore del vampiro agente (e dei suoi voti appena guadagnati). Questo può essere utile, ad esempio, per evitare la carta Lingua Tagliante.

Perdersi tra la Folla

Nel Nulla è una carta non inclusa in Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edizione.

Presa Immortale

Devi aspettare che non vengano più giocate manovre prima di giocare Presa Immortale. Vedi anche Magnum .44.

Presagio di Distruzione

Se giocata a livello superiore contro un bersaglio con 10 o più punti risorsa, avrà solo un effetto persistente (+3 dissanguamento se il bersaglio ne ha 9 o meno). Dal momento che in quel caso non c'è un incremento di dissanguare, un altro modificatore di azione limitato può essere giocato prima o dopo, fintanto che il bersaglio ha 10 o più punti risorsa. Vedi Alone di Euforia.

Quartier Generale Ventrue

Sei tu a guadagnare i voti, non un vampiro che controlli.

Resistere alla Stretta della Terra

La manovra e l'inseguimento possono essere utilizzate solo durante lo stesso round. Non possono essere conservate per un round successivo.

Ribelle

Esistono altri archetipi in altri set.

Rifugio Compromesso

L'azione per bruciare il Rifugio Compromesso è diretta contro il Matusalemme che ha giocato la carta, dal momento che le carte dominus sono controllate dal Matusalemme che le ha giocate.

Risveglio con la Freschezza della Sera

Vedi Sul chi Vive.

Sabotaggio Insidioso

Il primo Sabotaggio Insidioso costa 0 punti sangue. Se un servitore tenta di bruciare un Sabotaggio Insidioso e gioca un Cambio di Obiettivo, non può ripetere la stessa azione. Tuttavia, bruciare un'altra copia di Sabotaggio Insidioso non è considerata la stessa azione.

La Seconda Tradizione: Il Dominio

Questo non è un effetto di risveglio. Se un vampiro impegnato gioca La Seconda Tradizione: Il Dominio, deve tentare di bloccare. Non può scegliere di non bloccare per giocare Deflettere. Un vampiro impegnato non può giocare Seconda Tradizione: Dominio se non sarà in grado di bloccare: ad esempio non puoi giocare Seconda Tradizione: Dominio se l'azione diretta non ha te come bersaglio, o se l'azione non può essere bloccata (vedi Sfidare L'Alba e Gran Ballo Toreador).

Servo

Può essere giocata su un vampiro con 0 o 1 punto sangue. Prendi quanto sangue puoi.

Attingere al Servitore è una carta non inclusa in Vampire: The Eternal Struggle Quinta Edizione.

Sfidare l'Alba

Puoi giocarla prima che qualsiasi vampiro cerchi di bloccare (per impedire ai vampiri di giocare una carta Seconda Tradizione: Dominio), o quando un vampiro prova a bloccare.

Smiling Jack, L'Anarchico

Se controlli Smiling Jack, L'Anarchico durante la tua fase di disimpegno, devi spostare 1 punto risorsa sulla carta, anche se questo dovesse eliminarti. Ogni altro Matusalemme deve bruciare 1 punto risorsa o punto sangue da un vampiro per ogni segnalino su Jack, e può scegliere di suddividere questo effetto tra i suoi punti risorsa e vampiri. Non poter bruciare 1 punto sangue da un vampiro senza sangue non ridurrà l'obbligo.

Sogni della Sfinge

Se la usi durante il tuo turno per aumentare la tua capacità di mano, hai l'opzione di usare una fase di scarto per scartare una carta (e rimpiazzarla) prima di diminuire la tua capacità di mano normalmente scartando le 2 carte in più. Se un altro Matusalemme gioca Sogni della Sfinge per contendere la tua copia della carta, non la puoi impegnare "subito prima che entri nella contesa".

Sovversione della Pentex™

Il servitore con questa carta non può bruciarla da solo. Solo altri servitori, inclusi quelli controllati dagli altri Matusalemme, possono bruciarla. Questa azione è diretta contro il Matusalemme che ha giocato la Sovversione della Pentex™. Un servitore che non può bloccare può ancora giocare carte reazione come la carta Deflettere.

Stormo di Corvi

Il danno è ambientale (non inflitto dal servitore) ed è inflitto dal seguace. Funziona come Cornacchie.

Suggerione

Vedi Slancio di Euforia.

Sul chi vive

Se risvegli un servitore, nulla ti obbliga a bloccare l'azione corrente. Rimpiazzila la carta prima di prendere qualsiasi altra decisione. Un servitore che si risveglia non è disimpegnato.

Territorio di Caccia: L'Accademia

Questa carta richiede un Tremere attivo per essere giocata, ma puoi donare sangue a qualsiasi vampiro che controlli, anche di un altro clan. Questa carta è giocata durante la fase dominus; questo significa che dovrai aspettare l'inizio del tuo prossimo turno per iniziare a guadagnare sangue da essa. Guadagnare sangue da questa carta è opzionale. Ad esempio se giochi una carta dominus senza prima guadagnare il sangue durante la fase di disimpegno, stai effettivamente rifiutando di guadagnare il sangue.

Territorio di Caccia: L'Alta Società

Vedi Territorio di Caccia: L'Accademia.

Territorio di Caccia: I Bassifondi

Vedi Territorio di Caccia: L'Accademia.

Territorio di Caccia: Il Manicomio

Vedi Territorio di Caccia: L'Accademia.

Territorio di Caccia: I Quartieri Alti

Vedi Territorio di Caccia: L'Accademia.

Vena

Bruciare una Bambola di Sangue è opzionale. Se desideri farlo, devi dichiararlo quando giochi la carta, prima di rimpiazzarla. La carta viene giocata durante la tua fase dominus; ciò significa che dovrai aspettare fino alla tua prossima fase di disimpegno per iniziare a spostare il sangue. Vena può essere giocata su un vampiro controllato da un altro Matusalemme. Se lo fai, controlli ancora la carta, ma solo il controllore del vampiro che ce l'ha può utilizzarla.

Vincolo

Non puoi giocare l'effetto superiore di Vincolo se non hai bisogno di furtività (per esempio se non vieni bloccato).

Visita dal Cappuccino

Quando giochi la carta, rimpiazzala, poi pesca 4 carte in più. Non ti è possibile pescare fino a quando tutti e 4 i segnalini sono stati bruciati dalla Visita dal Cappuccino. Le carte che non sono rimpiazzate non bruciano un segnalino dalla Visita dal Cappuccino quando sono giocate. I segnalini verranno rimossi solo quando rimpiazzila quelle carte.

Vita nella Città

Puoi dare sangue a un vampiro attivo controllato da un altro Matusalemme.

Wasserschloss Anif, Austria

Wasserschloss Anif può ricevere sangue da un solo Tremere in ogni turno. Tutti i segnalini sulla carta sono persi se la carta è bruciata.

GUIDA RAPIDA

DISCIPLINE

-   Animalità
-   Ascendente
-   Auspex
-   Dominazione
-   Oscurazione
-   Potenza
-   Robustezza
-   Stregoneria del sangue
-   Velocità

TIPI DI CARTA

-  Azione
-  Alleato
-  Combattimento
-  Equipaggiamento
-  Modificatore di Azione
-  Politica
-  Reazione
-  Seguace

CLAN

-  Malkavian
-  Nosferatu
-  Toreador
-  Tremere
-  Ventrue

ALTRO

-  Azione Diretta
-  Costo in punti risorsa
-  Costo in punti sangue
-  Capacità

Per altre informazioni sugli altri prodotti di Vampire: The Eternal Struggle potete andare su:
www.blackchantry.com/products/

Cercaci anche sui nostri social media.

 @blackchantry

 @black_chantry

 @Black_Chantry

La pagina Facebook di Vampire: The Eternal Struggle
www.facebook.com/vampiretheeternalstruggle/

