



Crônica da Lua Quebra-Ossos

Fragmento preservado no Tomo de Vatra-Sânge, selado sob a Catedral Invertida de Velkarod.

*"No início, era apenas o Sopro.
Depois, o Sangue.
E então, o Escolhido."
– Versos do Primeiro Silêncio*

Ano da Lua Quebra-Ossos. O inverno chegou antes do tempo, e os ventos sopravam como se algo do outro lado do véu respirasse pela primeira vez em eras. Os anciões do **Clã Zoryanic** abandonaram suas criptas adornadas em prata para ler os espelhos de obsidiana. Já os mestres do **Clã Krovodlak** emergiram das fendas subterrâneas do Norte, trazendo consigo ossos de criaturas extintas. Ambos haviam lido o mesmo sinal, mesmo que jamais o admitissem:

Solomir desperta.

Mas a verdade escondia algo ainda mais sombrio.

O sangue de Solomir, espalhado pelas gerações como semente maldita, só pode se reunir em um único instante cósmico a cada três milênios, durante o evento conhecido como *Convergência das Fendas* — quando lua, escuridão e terra morta se alinham.

Esse alinhamento ativa o *Rito de Conjunção Final*, um ritual antigo, perdido e recuperado apenas em fragmentos. O que ninguém esperava — e que agora assombra os dois Clãs — é o último verso decifrado do rito:

*“Dois Sangues Divergentes, uma Voz em
Uníssono.*

*Se separados, nada virá.
Se unidos, Solomir despertará.*

Mas escolherá apenas um trono.”

Os Zoryanic enviou seus *Volzhenar* — juízes do oculto — e seus *Tarnak* — vigias do pacto — para coordenar os círculos mágicos.

Os Krovodlak responderam com Strija e Mormurii, guiados por visões da carne e vozes subterrâneas.

Pela primeira vez em milênios, ambos os Clãs — unidos pelo desespero e desejo de poder absoluto — conjuram juntos. Mas nenhum deles se ilude.

– Enquanto dançam o rito sagrado, espionam, sabotam, envenenam promessas.

– Cada Clã busca manipular o fluxo da invocação para atrair Solomir a si, mesmo que a destruição seja o preço.

O Rito final será realizado sob as ruínas de



Varkaz-Del, cidade esquecida onde dizem que o coração de Solomir ainda pulsa sob o chão — cercado por muralhas de silêncio e guardado por almas vazias.

Quando Solomir for despertado, seus olhos abrirão para um mundo que o aguarda... mas sua fidelidade não será gratuita. E quando ele escolher, a eternidade penderá para **um** dos lados.

Objetivo

Agregar exatos 21 invocadores (ou o mais próximo disso) ao longo de 6 Etapas do Rituais. O Clã que invocar Solomir de maneira completa mais vezes vence a disputa pela sua preferência.

Componentes

- 36 cartas numéricas, sendo:
 - 18 cartas numeradas de 1 a 9 (2 conjuntos de Castas) para o Clã Krovodlak
 - 18 cartas numeradas de 1 a

9 (2 conjuntos de Castas) para equipe do Zoryanic.

- 9 cartas de Feitiços.
- 1 carta marcadora do Clã Krovodlak
- 1 carta marcadora do Clã Zoryanic
- 1 carta de Círculo de Ritual
- 1 carta de Clã Invocador do Ritual
- 6 Runas de Cada Clã

Preparação

Separe as duas cartas de Clãs e as coloque no centro da mesa, para formar a área de Ritual e a respectiva fila de invocadores. Coloque a carta Círculo de Ritual e a carta Clã Invocador do Ritual lado a lado. De modo sorteado, coloque o lado Clã que será o Invocador do ritual virada para o Círculo de Ritual. Deixe por perto as Runas de Cada Clã.



Cada jogador deve escolher seu Clã, não podendo ser de ambos ou nenhum.

Embaralhe as cartas restantes (numéricas e de poder) e distribua seguindo as seguintes regras:

- Se o jogo for de equipes com igualdade de jogadores (ex: 2x2): Distribua 4 cartas para cada jogador
- Se o jogo for de equipes com desigualdade de jogadores (ex:



3x1): Distribua 4 cartas para cada jogador, porém para o jogador em desvantagem numérica receberá uma quantidade de cartas extras iguais ao número de jogadores a mais no outro Clã. Por exemplo: Em uma partida de 3x1, o jogador receberá 4 + 2 cartas, ficando com 6 cartas para utilizar.

O restante das cartas deverá ficar como pilha de compras.

Como Jogar

O jogo é dividido em 6 Rodadas (Rituais) composta de diversos turnos em duas etapas cada turno. O número de turnos pode variar até que se chegue a 21 invocadores. Algumas ações nos rituais são simultâneas, outras são regidas pelas Cartas de Feitiço.

Durante um turno de ritual os jogadores seguem a seguinte sequência:

Etapa 1 - Escolha de Cartas, Recrutamento ou Confabular.

A - Escolher uma Carta de Casta (numerada) ou Carta de Feitiço para Jogar. Uma vez por turno.

B - Recrutar novos Invocadores. Uma vez por turno não subsequente. Antes da etapa de Revelação das Cartas

C - Confabular. Uma vez por ritual.

Etapa 2 - Resolução das Cartas de Feitiço e de Castas.

Revelar as cartas escolhidas

D - Executar os Feitiços

E - Colocar as Cartas de Casta em Ordem crescente na fila de ritual.

Etapa 3 - Repor a mão de Cartas.

Durante a **Etapa 1** os jogadores só podem escolher *uma* ação entre **A, B ou C**. Na **Etapa 2**, *uma* ação entre **D ou E** (exceto se a carta disser o contrário).

Detalhando as Etapas:

1 - Etapa de Escolha de Cartas, Recrutamento ou Confabular.

A - Escolher uma Carta de Casta/Feitiço para jogar. Esta escolha é simultânea. Os jogadores escolhem uma carta de sua mão *sem revelar*. Esta carta será colocada nas Filas de Ritual. É a principal ação do jogo.

A.1 - Compensação por Desvantagem Numérica

Se um jogador estiver em desvantagem (por exemplo, em uma partida 3x1), ele pode escolher **cartas extras** para compensar a diferença.

Exemplo: Se for 3 contra 1, o jogador sozinho pode jogar **3 cartas** naquele turno.

B - Recrutar novos Invocadores. O jogador declara que quer recrutar novos Invocadores. Ele escolhe de sua mão qualquer quantidade de cartas que queira trocar e as coloca no fundo da pilha de compras, em seguida puxa a mesma



quantidade do topo da pilha de compras e encerra sua ação (Ele não joga uma carta de Casta/Feitiço neste turno). Ele *não pode* executar essa mesma ação em dois turnos subsequentes. Devendo aguardar um turno (realizando qualquer outra ação) para Recrutar novamente.

C - Confabular. Ao anunciar que precisará Confabular, UM dos jogadores pode olhar *uma* carta escolhida de UM dos seus companheiros de Clã. O jogador que pediu para confabular pode então escolher ou trocar sua carta já escolhida. O jogador que teve a carta olhada não pode mudar sua carta. *Não é possível repetir esta ação dentro do mesmo turno.*

Uma vez que todos tenham feito suas escolhas, inicia a 2ª Etapa:

Etapa 2 - Revelação e Resolução das Cartas.

Todos revelam suas cartas ao mesmo

tempo.

2.1 - Resolução das Cartas:

Cartas de Feitiços são resolvidas primeiro. Seus efeitos só funcionarão para o Clã marcado como Invocador do Ritual naquela rodada.

Execute o efeito do Feitiço descrito na carta antes de enfileirar qualquer carta numérica. Cartas de Feitiço são colocadas à esquerda da Carta do Clã.

Se o jogador não quiser ou não puder usar o efeito, deverão colocar na fila de ritual *viradas de cabeça para baixo, perdendo o efeito especial* e passam a valer como carta numérica de valor 1.

2.2 - Cartas de Casta (Numéricas) são então organizadas:

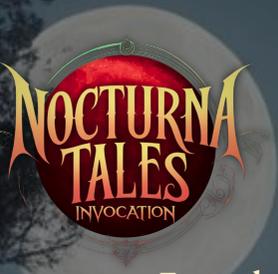
São adicionadas na fila do ritual do Clã **respectivo em ordem crescente** - Desconsidere as cartas que já estiverem lá.

2.2.1 - Uso de Cartas do Clã adversário.

Um jogador pode jogar uma carta **do Clã adversário**, mas ela **só será colocada** na fila de invocadores **se for menor que a maior carta** daquele Clã naquela rodada.

3 - Reponha a Mão

Compre da pilha uma quantidade de cartas igual à quantidade que o jogador utilizou na rodada (contabilize também cartas de Feitiços).



Exemplo de rodada:



Nesta jogada, Francisco e Renata estão representando a equipe Zoryanic. José e Laura compõem a equipe Krovodlak. Cada um escolhe cartas de sua própria equipe para compor as primeiras pontuações. E pela ordem, são dispostas da seguinte maneira na Fila de Invocação:



Ficando a equipe Krovodlak com 7 e a equipe Zoryanic com 8 nesta rodada.

Dessa maneira o jogo continua, com cada um repondo 1 carta para sua mão. Na próxima rodada as cartas escolhidas foram essas:



A diferença agora é que José resolveu usar uma carta do *Clã adversário* de valor 6. Isso adiciona ainda mais invocadores ao outro lado, forçando a estourar o limite de 21, sabotando o Ritual.

Mas a tática só deu certo pois a carta utilizada foi de valor *menor* que o 8 escolhido por Renata:



Caso José tivesse escolhido uma carta maior que 6, (como um 8), sua carta **não** entraria na contagem de invocadores e seria descartada, pois apenas cartas **MENORES** que a maior carta do outro clã pode ser somada à contagem dele.



Como a contagem dos Zoryanic ultrapassou 21 invocadores, a rodada terminou em vitória imediata para os Krovodlak. Marque a vitória na carta **Círculo do Ritual**.

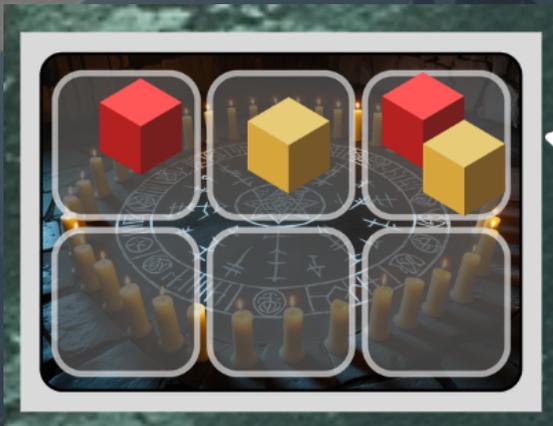


Outra maneira de vencer é alcançando exatamente 21 invocadores a qualquer momento:



No fim do Ritual, reponha a mão de cartas dos jogadores.

É possível acontecer um empate, neste caso, adicione dois marcadores naquele ritual.



Novo turno

Gire a carta de Clã Invocador do Ritual em direção ao Círculo do Ritual para indicar um novo turno. Agora é aquele clã que pode ativar os poderes dos Feitiços.



Cartas de Feitiço

Existem 9 cartas dentro do jogo que garantem vantagens e podem modificar o resultado das rodadas quando jogadas. Elas só terão efeito para o Clã Invocador do Ritual. Portanto, aproveite bastante quando elas aparecerem. **Regra de ouro: Siga estritamente o que diz na carta, mesmo que contradiga o descrito neste manual.**

As Cartas de Feitiço tem efeito apenas sobre o jogador que as escolheu. Todas as Cartas de Feitiço devem ir para a *esquerda* da Fila de Invocação.

É possível não utilizar o poder das Cartas de Feitiço, para isso, indique que *não* utilizará o poder e coloque ela de ponta a cabeça na fila de pontuação de qualquer um dos clãs, onde representará 1 ponto.

Você nunca pode ativar o poder dos Feitiços no Clã adversário, apenas em seu próprio Clã.

Vencendo

O jogo terá ao todo 6 turnos. O Clã que vencer mais vezes ao fim dos turnos terá o apreço de Solomir e reinará por milênios. No caso de empate... será necessário esperar mais 3000 anos por uma nova *Convergência das Fendas* para decidir o vencedor.

Jogo Solo

Para esta variação, uma equipe tem jogadores e a outra não. Neste caso, sorteie as mesmas 3 cartas para todos os jogadores que virtualmente deveriam existir para balancear a partida.

Por exemplo: Há 1 jogadores da equipe Zoryanic e nenhum da equipe Krovodlak. Para isso, sorteie 3 cartas para ser usada pela equipe Krovodlak e distribua as 3 cartas para a equipe Zoryanic.



Para iniciar o jogo, saque as cartas da equipe Krovodlak como se houvesse jogadores - portanto 1 carta.

Neste cenário, as cartas **SEMPRE** Entram na Fila de Invocação e ignoram a regra de menor carta.

Então, a equipe Zoryanic joga normalmente, o jogo prossegue pelas mesmos 6 turnos para determinar o vencedor.

Escrito e Desenvolvido por Rafael Soares



Artemis Table Games
www.artemisestudio.com.br