

VAMPIRO

A MÁSCARA

VENDETTA



# VAMPIRO

A MÁSCARA

## VENDETTA

UM JOGO DE CARTAS DE ESTRATÉGIA, BLEFES E DEDUÇÃO  
PARA 3 A 5 JOGADORES EM 30 MINUTOS

*Sem que a humanidade desconfie, vampiros monstruosos se alimentaram de sangue humano por séculos, sustentando suas vidas imortais. Ao longo do tempo, esses seres formaram uma sociedade neofeudal, escondendo sua existência com a ajuda da Máscara - um misterioso véu de ilusão que turva o olhar dos vivos.*

*A cidade de Chicago é dominada pela Camarilla - a organização de vampiros mais influente e poderosa de todos os tempos - e governada por um Príncipe. O que muitos não imaginam é que existe um plano para tirá-lo do poder...*

## VISÃO GERAL

**Vampiro: A Máscara - Vendetta** é um jogo de cartas competitivo de estratégia, blefes e dedução ambientado no **Mundo das Trevas**, um mundo não muito diferente do nosso, visto por uma lente sombria (veja a página 21). Durante o jogo, você controla um **vampiro manipulador** e luta para conquistar o apoio de **aliados influentes para**, por fim, disputar o trono de Chicago.

Você escolhe um clã no início do jogo e progressivamente **constrói sua mão** com cartas ao longo de três rodadas, lapidando a sua estratégia... e reagindo às de seus oponentes. Durante cada rodada, você **joga cartas e sangue** em um dos locais ao redor da cidade para aumentar sua força durante os conflitos futuros. As cartas podem ser jogadas tanto **com a face para cima** quanto **com a face para baixo**, com muitas possibilidades de blefes e artimanhas.

Os conflitos são resolvidos em cada local, **um de cada vez**, no final de cada rodada, revelando-se todas as cartas e aplicando os seus efeitos. O jogador com o **maior poder** toma o controle do Aliado naquele local, conquistando uma nova fonte de recurso de sangue, novas habilidades para explorar e preciosos **pontos de influência**. Mas cuidado: mesmo que você vença um conflito, os derrotados ainda podem lhe causar dano. E se você ficar sem sangue, você entra em **frenesi** e é forçado a drenar um dos seus valiosos aliados!

No final da terceira rodada, o jogador com **mais influência** é o vencedor... e o novo **Príncipe de Chicago!**



# COMPONENTES



7 fichas de Clã  
1 para cada Clã



63 cartas de Clã, 9 para cada Clã  
(2 cartas Iniciais e 7 cartas de Clã)



8 cartas de Reliquia



30 cartas de Aliado



35 cartas de Vítima



7 cartas de Local



4 peças de Local



28 peças de Posição  
(4 para cada Clã)



1 marcador de Ambição



7 marcadores de Retirada



7 marcadores de Ficar



50 Marcadores de Influência  
(15 valendo 3 de Influência,  
35 valendo 1 de Influência)



40 marcadores de Sangue  
(15 valendo 3 de Sangue,  
25 valendo 1 de Sangue)



8 marcadores de Diablerie

# PREPARAÇÃO

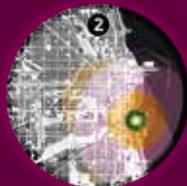
- Determine aleatoriamente quem será o **primeiro jogador** no início do jogo. Esse jogador recebe o **marcador de Ambição**. O marcador de Ambição é usado para determinar a **ordem de jogo** e o **desempate**, como mostra o texto ao lado.
- Posicione as **peças de Local** para esse jogo no centro da mesa. A quantidade de Locais em jogo depende do **número de jogadores**: os Locais devem ser colocados um ao lado do outro em uma fila, em ordem crescente (o nº1 primeiro, depois o nº2 etc.), com o **Refúgio do Príncipe** sempre como o **último Local**.

## MARCADOR DE AMBIÇÃO, ORDEM DE JOGO E DESEMPATE

A ordem de jogo é determinada pela posição do marcador de Ambição: durante a rodada, os jogadores se alternam em sentido horário, começando pelo jogador com o marcador de Ambição. Isso também é importante para resolver qualquer empate que ocorra durante o jogo: o jogador que vem primeiro na ordem do jogo vence o empate.

3 JOGADORES	LOCAIS 1, 2 e REFÚGIO DO PRÍNCIPE
4 JOGADORES	LOCAIS 1, 2 e REFÚGIO DO PRÍNCIPE
5 JOGADORES	LOCAIS 1, 2, 3 e REFÚGIO DO PRÍNCIPE

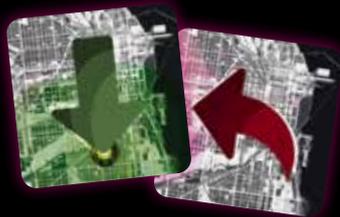
3-4 JOGADORES



5 JOGADORES

REFÚGIO DO PRÍNCIPE

- Embaralhe as **fichas de Clã**, compre aleatoriamente a mesma quantidade que o número de jogadores mais 1 e as coloque, com a face para cima, no centro da mesa. Começando com o jogador que tem o marcador de Ambição e seguindo no sentido horário, cada jogador **escolhe 1 ficha de Clã**. Isso vai determinar o seu Clã durante o jogo (para uma breve introdução ao estilo de jogo de cada baralho, veja a página. 22). Coloque a sua ficha de Clã à sua frente. Depois de cada jogador escolher seu Clã, guarde todas as fichas de Clã não utilizadas na caixa, pois elas não serão necessárias.
- Cada jogador recebe 1 marcador de **Ficar** e 1 marcador de **Retirada**. Coloque esses marcadores à sua frente, com a face para baixo. Todos os marcadores não utilizados podem ser guardados na caixa.



- Coloque **1 peça de Posição** para o seu Clã ao lado de **cada Local**. É aí que você vai jogar suas cartas em cada Local durante o jogo. Guarde as peças de Posição não utilizadas, pois elas não serão necessárias.
- Coloque as **cartas de Vítima** no centro da mesa, em uma pilha com as faces viradas para cima, próxima aos Locais, ao alcance dos jogadores. Esse será o **baralho de Vítimas**.
- Embaralhe as **cartas de Aliado** (tanto **Humanos** quanto **Vampiros**) e as coloque numa pilha com a face para baixo, próxima das cartas de Vítima. Esse será o **baralho de Aliados**.
- Pegue as **cartas de Clã** para o seu Clã, identifique as **2 cartas Iniciais** ("Caçar" e "Pronto") e as separe. Essas cartas serão a sua mão no início da primeira rodada. **Embaralhe** o resto de suas cartas de Clã e as coloque, com a face para baixo, no espaço indicado na sua ficha de Clã. Esse será o seu **baralho de Clã**.
- Posicione os marcadores de **Sangue** e os marcadores de **Influência** no centro da mesa, ao alcance dos jogadores. Esse será o **Banco**.

## 5. PREPARAÇÃO DOS LOCAIS



- Pegue **6 marcadores de Sangue** e **3 marcadores de Influência** e os posicione sobre a sua ficha de Clã. Essa será a sua **Pilha** inicial.
- Compre **1 carta de Vítima**, posicionando-a com a face para cima à direita da sua ficha de Clã. Essas cartas formam a sua **"Aliança"**. Quaisquer outras cartas de Vítima ou Aliado que você obtiver durante o jogo serão adicionadas à sua Aliança.



Baralho de Clã

Pilha

## PREPARAÇÃO DA FICHA DE CLÃ



Vítima Inicial

# COMO JOGAR

Estas são as regras para jogos com 4 ou 5 jogadores. Para o modo de jogo com 3 jogadores e outras variações, veja a página 18.

O jogo é disputado ao longo de **3 rodadas**, com cada uma delas se dividindo em **5 fases**, nesta ordem:

- **Alimentação** - Recolha Sangue da sua Aliança;
- **Preparação dos Locais** - Adicione novos Aliados a todos os Locais;
- **Construção da Mão** - Escolha uma carta de Clã para adicionar à sua mão;
- **Planejamento** - Use cartas/Sangue alternadamente; se preferir, Drene cartas da sua Aliança;
- **Resolução** - Resolva os conflitos em cada Local, um de cada vez.

## DETALHANDO AS FASES

### 1. ALIMENTAÇÃO

Os jogadores recolhem Sangue de sua Aliança.

Os Aliados e Vítimas na sua Aliança **forneem Sangue** 🩸 nessa fase (veja a seguir). Recolha a quantidade de Sangue 🩸 que a sua Aliança permite que você Receba e adicione à sua Pilha.



Carta de Vítima



Carta de Aliado Humano

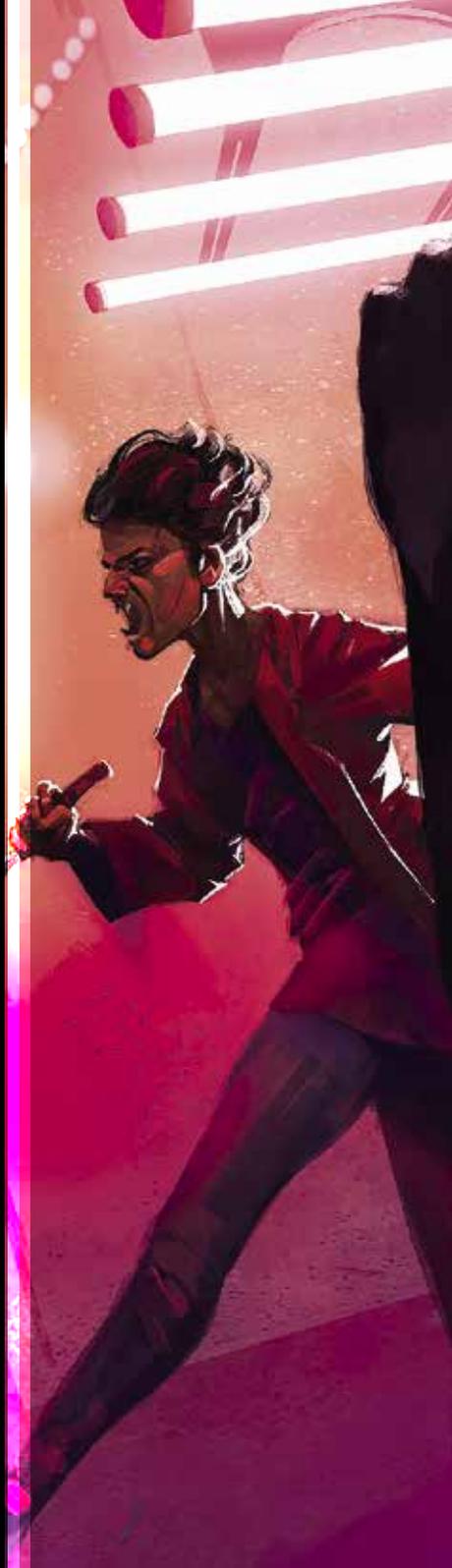


Carta de Aliado Vampiro

### CARTAS DE VÍTIMA/ALIADO

- 1 - Nome + Descrição;
- 2 - Quantidade de Influência 🗳️ que a carta fornece a você no fim do jogo se ainda estiver na sua Aliança;
- 3 - Quantidade de Sangue 🩸 que você Recebe da carta durante a Fase de Alimentação;
- 4 - Quantidade de Sangue 🩸 que você Recebe quando Drena a carta (veja a página 10);
- 5 - Quantidade de Influência 🗳️ que você Recebe no fim do jogo se você Drenou a carta (veja a página 10);
- 6 - Habilidade Especial do Aliado (quando existir).

*Nota: todas as cartas de Vítima possuem os mesmos valores e nenhuma Habilidade Especial; Aliados Humanos podem ter valores diferentes, e alguns garantem Habilidades Especiais que você pode usar enquanto eles estiverem na sua Aliança; a maioria dos Vampiros também garantem Habilidades Especiais, mas, se for forçado a Drená-los, você comete Diablerie, o crime mais hediondo que um vampiro pode cometer na sociedade da Camarilla (veja a página 11).*



## 2. PREPARAÇÃO DOS LOCAIS

*Novos aliados são adicionados a todos os Locais.*

**Coloque em cada Local 1 carta de Aliado comprada aleatoriamente do baralho, com a face para cima.**

Nota: os Aliados são uma das coisas mais importantes a se considerar quando você escolhe o Local onde quer jogar suas cartas durante a rodada. Você pode preferir um Aliado que garanta mais Influência que os outros, ou pode escolher um que tenha uma Habilidade Especial que os outros não têm.



## 3. CONSTRUÇÃO DA MÃO

*Os jogadores escolhem uma carta de Clã e a adicionam à sua mão.*

Compre as **2 primeiras cartas** do seu baralho de Clã e as olhe **em segredo**. Escolha 1 dessas cartas e **a adicione à sua mão**, depois devolva a outra carta **para o fim** do seu baralho de Clã.

Na primeira rodada, a mão de cada jogador contém as **2 cartas Iniciais de seu Clã** ("Caçar" e "Pronto") e **1 outra carta** do seu baralho (que será diferente para cada jogador).

No fim de cada rodada, você devolve todas as cartas que jogou **à sua mão**. Depois disso, você adiciona outra carta à sua mão na próxima Fase de Construção da Mão.

Para uma visão mais detalhada dos diferentes tipos de cartas de Clã que você encontra no seu baralho, veja a página 9.

Nota: como você devolve todas as cartas usadas para a sua mão no fim de cada rodada, e você as jogará várias e várias vezes durante o jogo, seus oponentes começarão a perceber as suas possíveis estratégias. Porém, como você também ganha uma nova carta "surpresa" a cada rodada, sempre existirão formas de ser imprevisível, pegando os oponentes desprevenidos.

*"Usando Magia do Sangue, os Tremere podem realizar ataques devastadores sobre a mente e o corpo do oponente."*



#### 4. PLANEJAMENTO

Os jogadores se alternam jogando cartas (ou Sangue ) nos Locais. Além disso, em qualquer momento durante essa fase, você pode Drenar cartas de sua Aliança.

Ao contrário das fases anteriores, a Fase de Planejamento é jogada **em turnos**. Começando com o jogador que tem o **marcador de Ambição**, os jogadores agem seguindo o sentido horário. Durante o seu turno:

- você **DEVE** jogar 1 carta em um dos Locais (ver a seguir);
- você **PODE** jogar até 3 de Sangue  no mesmo Local (veja a página 9);
- em qualquer momento do seu turno, você **PODE** Drenar uma ou mais cartas de sua Aliança (veja a página 10).

O número de turnos de Planejamento jogados a cada roda **aumenta** durante o jogo:

RODADA	NÚMERO DE CARTAS JOGADAS
1	2
2	3
3	4

**Nota:** basicamente, a não ser que um efeito de carta mude a quantidade de cartas em sua mão, você vai jogar 1 carta em cada turno de Planejamento até que reste apenas 1 carta na sua mão.

Existem alguns termos nas cartas de Clã com os quais você deve se familiarizar antes de usar as cartas — veja o Glossário de Cartas na página 24.

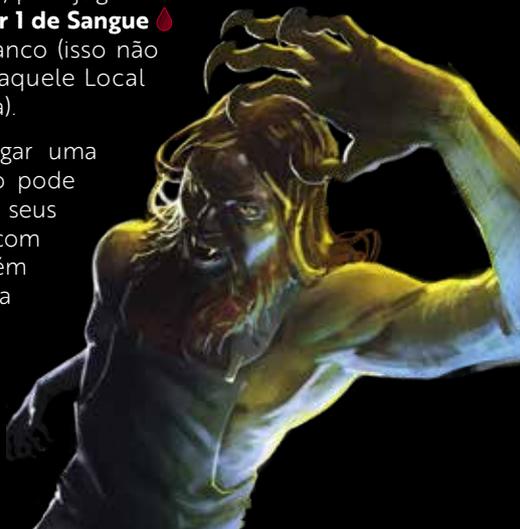
#### JOGANDO AS CARTAS

Durante o seu turno, você **deve** jogar 1 carta de Clã da sua mão na sua Posição em um dos Locais. Depois que a carta for jogada, ela se torna uma "**carta Posicionada**" (veja a página 24). Durante os turnos seguintes, você pode adicionar novas cartas a um **mesmo Local** ou jogá-las em **outros Locais**, conforme desejar.

Você pode jogar suas cartas com a face para cima ou para baixo. Jogar uma carta com a **face para cima** não tem custo nenhum, para jogar uma carta com a **face para baixo**, você deve **Gastar 1 de Sangue**  movendo o marcador da sua Pilha para o Banco (isso não conta para o limite de **jogar 3 de Sangue**  naquele Local nesse turno, como descrito na próxima página).

Note que, embora isso tenha um custo, jogar uma de suas cartas de Clã com a face para baixo pode ser extremamente útil: você pode manter seus movimentos **em segredo** ou **blefar**, brincando com a mente dos seus oponentes. Mas você também precisa ter em mente que cartas com a face para baixo não causam **nenhum** efeito até que sejam **reveladas** (veja a página 13).

Há dois tipos principais de cartas de Clã: **cartas Ativas** e **cartas Passivas** (veja a próxima página).



### CARTAS DE CLÃ ATIVAS Cartas com fundo escuro



Essas cartas só causam efeito durante a Fase de Resolução, não importando se foram jogadas com a face para cima ou para baixo durante a fase de Planejamento. E elas são mais efetivas quando jogadas com a face para baixo, já que você pode surpreender seus oponentes; mas você também pode querer jogá-las com a face para cima como forma de dissuasão, ou porque você deseja ou precisa economizar Sangue.

### CARTAS DE CLÃ PASSIVAS Cartas com fundo claro



As cartas possuem efeitos que são ativados por condições específicas, mas somente se estiverem com a face para cima quando aquela condição ocorrer. Se você jogá-las com a face para baixo, elas só serão reveladas na Etapa de Revelação da Fase de Resolução; e se a sua condição de ativação passou, elas não terão efeito algum – mas você ainda pode usá-las para blefar ou confundir os seus oponentes.

### USANDO SANGUE

Quando você joga uma carta de Clã, também pode usar **até 3 de Sangue** da sua Pilha na sua Posição naquele mesmo Local. O Sangue jogado em um Local dessa forma se torna "**Sangue Posicionado**". Você pode fazer isso para cada carta que jogar (então, até 3 de Sangue a **cada vez** que jogar uma carta). Cada Sangue Posicionado irá **adicionar 1 ao seu Poder total** naquele Local durante a Etapa de Conflito da Fase de Resolução (veja a página 14).

*"A Instabilidade também pode recompensá-lo com grandes revelações."*



Depois de jogar uma carta, você pode jogar até 3 de Sangue naquele mesmo Local. Retire a quantidade de Sangue que você deseja jogar da sua Pilha e a coloque em sua posição naquele Local.

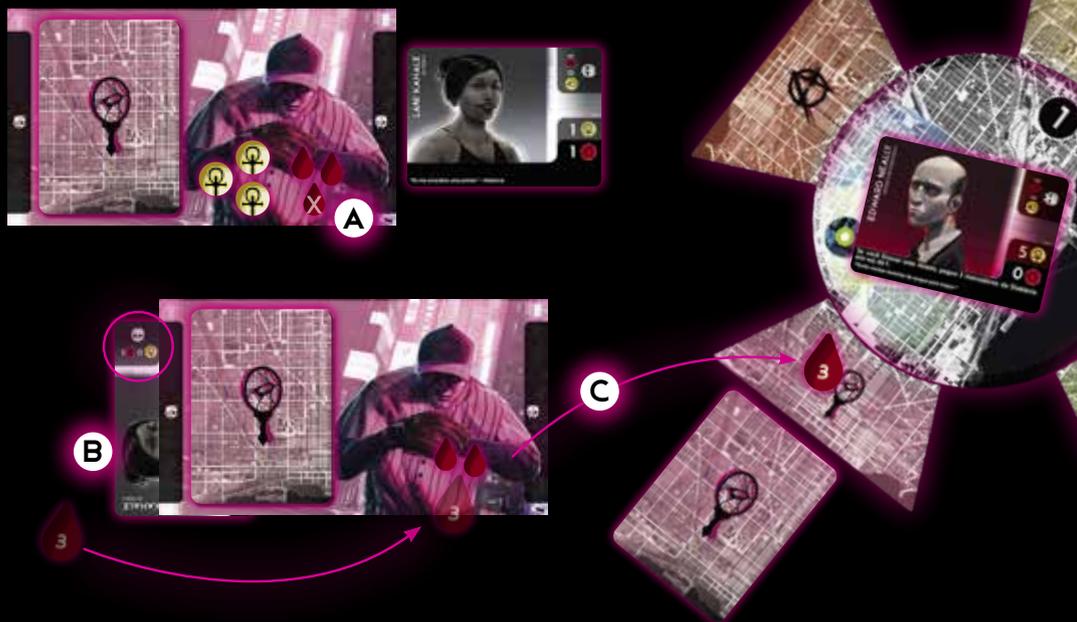


## DRENAR

A qualquer momento durante o seu turno, na Fase de Planejamento, você pode **Drenar** uma ou mais cartas da sua Aliança para **ganhar algum Sangue extra** 🩸, mas isso geralmente faz com que você também **perca alguma Influência** 🗳️.

Para Drenar uma carta da sua Aliança, **gire-a**, colocando-a abaixo da margem esquerda da sua ficha de Clã de modo que o **canto superior esquerdo** dela ainda esteja visível (veja a figura abaixo). Você **ganha imediatamente** a quantidade de Sangue 🩸 indicada no canto da carta. Ao final do jogo, você recebe a quantidade de **Influência** 🗳️ indicada ali (ao invés do valor original garantido pela carta antes de você Drená-la). Drenar uma carta também faz com que você **perca qualquer Habilidade Especial** que ela possa ter lhe garantido.

No entanto, tenha cuidado: o crime mais hediondo que um vampiro pode cometer na sociedade da Camarilla é Drenar um outro vampiro. Isso se chama "**Diablerie**". Se você Drenar uma carta de Vampiro, você deve adicionar **1 marcador de Diablerie** à sua Pilha — o que lhe custará Influência no fim do jogo (veja na próxima página).



Claudia decide jogar sua carta neste turno com a face para baixo, o que custa 1 🩸. Ela também pode querer jogar 3 🩸 no Local para aumentar seu Poder, mas só tem 2 🩸 sobrando em sua Pilha (A). Ela decide Drenar uma carta de Vítima de sua Aliança, imediatamente ganhando 3 🩸 (B), o que permite que agora ela jogue no mesmo Local para completar seu turno — um movimento que ela espera que possa fazê-la conquistar um Aliado mais valioso (C). Por outro lado, essa carta valia 1 🗳️ antes de ser Drenada, mas agora vale 0 🗳️.



## DIABLERIE

*Diablerie é o termo usado pelos vampiros para descrever o ato de beber todo o sangue de um outro vampiro e drenar sua alma para absorver o seu poder. O processo causa a "morte final", ou seja, a destruição permanente da vítima desse ato odioso. Como tal, a maioria dos vampiros considera isso o crime mais hediondo que um vampiro pode cometer, semelhante ao canibalismo. Ainda assim, a prática tem seus atrativos para alguns, já que absorver a alma de um outro vampiro pode garantir grande poder ao "diablerista".*

Nesse jogo, você comete Diablerie sempre que Drena um Vampiro de sua Aliança (seja conscientemente ou durante o Frenesi — veja a página 16). Você recebe 1 marcador de Diablerie para cada Vampiro que Drenar.

Tenha cuidado! Por causa do estigma da Diablerie,

cada marcador de Diablerie que você tiver conta como -1  ao final do jogo. Além disso, se você chegar ao terceiro marcador de Diablerie, está automaticamente eliminado do jogo!

Apesar do risco, a Diablerie pode trazer muito mais poder. Você pode usar os marcadores de Diablerie em proveito próprio: durante a Fase de Planejamento, quando jogar uma carta de Clã em um Local, você também pode virar 1 ou mais dos seus marcadores de Diablerie para baixo. Para cada marcador de Diablerie que você virar, pegue 1  do Banco e o coloque na sua Posição naquele mesmo Local, transformando-o em  Posicionado. Isso se soma aos 3  que você normalmente joga durante o seu turno.

Marcadores de Diablerie com a face para baixo são virados novamente ao final da rodada (veja página 16).

Exemplo: Luis está jogando uma carta de Clã. Ele também decide jogar 3  de sua Pilha naquele Local. Além disso, ele vira seus 2 marcadores de Diablerie para ganhar 2  adicionais do Banco e jogá-los no Local, chegando a um total impressionante de 5  Posicionados em um único turno!



## 5. RESOLUÇÃO

Os jogadores resolvem os conflitos entre Aliados em cada Local, um de cada vez.

A resolução de **cada Local** segue esses cinco passos:

- Retirada
- Revelação
- Preparação
- Conflito
- Resultado

Todas as etapas devem ser resolvidas em ordem para **cada Local** — portanto, você vai jogar Retirada, Revelação, Preparação, Conflito e Resultado para o Local 1, depois **a mesma coisa** para o Local 2 e assim por diante. O **Refúgio do Príncipe** é sempre o **último** a ser resolvido. Depois que todos os Locais forem resolvidos, a rodada termina.

### 5.1 RETIRADA

Os jogadores podem escolher se Retirar de um Local, abandonando aquele conflito.

Todos os jogadores que estiverem **"em" um Local** (ou seja, que têm pelo menos **1 carta Posicionada** e/ou **1 Sangue Posicionado** 🩸) têm uma chance de se **Retirar** do Local antes do conflito começar realmente. Normalmente, isso é feito para enganar os outros jogadores ou por achar que aquele Local se tornou **perigoso demais**.

Todos os jogadores que estão no Local sendo resolvido no momento escolhem, **em segredo**, entre os marcadores de **Ficar** ou **Retirada** e jogam o escolhido, com a face para baixo, em suas Posições. Quando todos os jogadores estiverem prontos, eles **revelam seus marcadores**: se você revelar um marcador Ficar, você deve se **juntar ao conflito**, se você revelar um marcador Retirada, você vai embora **sem tomar parte no conflito**.

Se você escolher Retirada, remova imediatamente o seu **Sangue Posicionado** 🩸 naquele Local, se tiver algum, e o devolva à sua Pilha. Depois, **revele as cartas de Clã** que você jogou no Local atual e **movas todas elas**, com a face para cima, para a sua Posição no **Refúgio do Príncipe**. Você não participa de forma alguma do conflito nesse Local. Em caso de Retirada do Refúgio do Príncipe (o último Local a ser resolvido em cada rodada), você simplesmente **recolhe todas as suas cartas** junto com o seu Sangue 🩸.



## 5.2 REVELAÇÃO

Os jogadores revelam suas cartas Posicionadas que ainda estejam presentes no Local.

Depois que todos os jogadores em Retirada removerem suas cartas de Clã, **revele as cartas com a face para baixo** de todos os jogadores que Ficaram.

Nota: os efeitos de algumas cartas de Clã Passivas podem ser ativados antes ou durante esse passo (como indicado nas próprias cartas).

As cartas de Clã Ativas, por outro lado, somente fazem efeito durante os passos seguintes, dependendo do tipo de carta. Há **3 tipos** de cartas de Clã Ativas: cartas de **Preparação**, cartas de **Conflito** e cartas de **Resultado**. Todas elas têm um **valor de Poder** que se soma ao seu total de Poder durante a Etapa de Conflito, mas elas geralmente têm um **efeito** que só é aplicado durante uma **etapa específica** da Fase de Resolução:

### Preparação ☀️



Efeito aplicado durante a Etapa de Preparação

### Conflito ☄️



Efeito aplicado durante a Etapa de Conflito

### Resultado 🌙



Efeito aplicado durante a Etapa de Resultado

Cartas de Preparação e Conflito geralmente podem alterar quem seria o vencedor daquele Local; cartas de Resultado só são aplicadas depois que se determinou o vencedor ao final da Etapa de Conflito, mas elas afetam o resultado do conflito, geralmente tornando a vitória mais custosa para o jogador que venceu.

## 5.3 PREPARAÇÃO 🌅

Os jogadores resolvem os efeitos de suas cartas de Preparação.

Começando com o jogador com o marcador de Ambição e seguindo o sentido horário, **aplique os efeitos** de cada carta de Preparação que você tiver naquele Local. Se você tiver mais de uma carta nesse Local que é ativada durante essa etapa, você pode **decidir a ordem** em que elas serão ativadas. Cada carta deve ser **resolvida inteiramente** antes de se ativar a próxima.



Carta de Preparação de Clã

## 5.4 CONFLITO

Os jogadores resolvem os efeitos de suas cartas de Conflito e, então, o vencedor daquele Local é determinado.

Esse passo é dividido em **dois subpassos**:

- **Ative os efeitos das cartas de Conflito**
- **Determine o vencedor do Conflito**

### ATIVE OS EFEITOS DAS CARTAS DE CONFLITO

Começando com o jogador com o marcador de Ambição e seguindo no sentido horário, **aplique os efeitos** de cada carta de Conflito que você possua naquele Local. Se você tiver mais de uma carta nesse Local que é ativada durante esse passo, você **decide a ordem** em que elas serão ativadas. Cada carta deve ser **resolvida inteiramente** antes de se ativar a próxima.



Cartas de Conflito de Clã

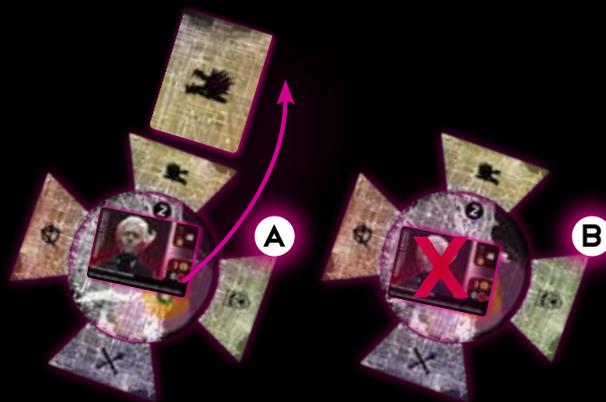
### DETERMINE O VENCEDOR DO CONFLITO

Depois que os efeitos de todas as cartas de Conflito forem resolvidos, é hora de **determinar o vencedor** do conflito naquele Local. Cada jogador deve calcular seu **total de Poder**, que é a soma:

- do **Poder** de todas as **cartas Posicionadas** naquele Local, **depois de aplicados todos os efeitos**; mais
- a **quantidade de Sangue Posicionado** que cada um possui em sua Posição naquele Local.

O jogador com o **total de Poder** mais alto naquele Local é o vencedor do Conflito atual. No caso de empate, o jogador que vem primeiro na **ordem de jogo** vence o empate.

Nota: se apenas um jogador tiver cartas de Clã no Local depois da Etapa de Retirada, ele vence automaticamente, mas recebe apenas a recompensa de ficar em primeiro lugar (A). Se nenhum jogador tiver cartas de Clã no Local depois da Etapa de Conflito, nenhuma recompensa será dada naquele Local (e os Aliados que não foram conquistados são removidos do jogo) (B).



### RECOMPENSAS DE CONFLITO

O vencedor do conflito (o jogador com o total de Poder mais alto) fica com a carta de Aliado daquele Local; o jogador com o segundo maior total de Poder compra uma carta de Vítima do baralho; e o jogador com o terceiro maior total de Poder não recebe carta alguma. Quando você ganha uma nova carta de Aliado ou de Vítima no final do conflito, elas são adicionadas imediatamente à sua Aliança.

Esses jogadores também recebem Influência , dependendo de suas posições no ranking, da rodada que estão jogando e de que Local estão no momento (veja a tabela abaixo).

### RECOMPENSAS PELO REFÚGIO DO PRÍNCIPE

O jogador que vencer o conflito no Refúgio do Príncipe ganha 1 Influência  adicional. Além disso, depois de ganhar a carta de Aliado do Refúgio do Príncipe, ele recebe o marcador de Ambição do jogador que o possuía até então e se torna imediatamente o Primeiro Jogador.

	1º (VENCEDOR)	2º	3º
RODADA 1	ALIADO +  *	VÍTIMA + 	
RODADA 2	ALIADO +   *	VÍTIMA +  	
RODADA 3	ALIADO +    *	VÍTIMA +  	

\*O vencedor de um conflito no Refúgio do Príncipe sempre recebe um  adicional; além disso, ele também recebe o marcador de Ambição.

## 5.5 RESULTADO ☾

Os efeitos das cartas de Resultado são resolvidos.

Começando pelo jogador com o marcador de Ambição e seguindo o sentido horário, **aplique os efeitos** de cada carta de Resultado que você possui no Local atual. Se você tiver mais de uma carta nesse Local que é ativada durante essa etapa, você pode **decidir a ordem** em que elas serão ativadas. Cada carta deve ser **resolvida inteiramente** antes de se ativar a próxima.

Depois que a Etapa de Resultado tiver sido resolvida em um Local, **deixe todas as cartas e sangue**  **Posicionados** ali por enquanto. As cartas serão retiradas somente no **final da rodada**.



Carta de Resultado de Clã

## FRENESE

*Quando um vampiro é "Abraçado" (que é o termo que os vampiros usam para descrever o ato de transformar um humano em vampiro), um predador demoníaco inato desperta dentro dele. Os vampiros chamam esse demônio interior de "a Besta". A Besta é responsável por muitos dos desejos impuros que os vampiros sentem a cada noite. Em momentos de extrema angústia, a Besta pode dominar um vampiro, forçando-o a um estado animalesco de luta ou fuga, conhecido como "Frenesi".*

Nesse jogo, você entra imediatamente em Frenesi sempre que estiver sem Sangue  na sua Pilha (isso geralmente acontece devido aos efeitos de cartas de Clã jogadas pelos oponentes, o que pode forçar você a perder Sangue  de várias formas). O jogador que fez você entrar em Frenesi ganha imediatamente 1 Influência .

Nota: se você precisar perder uma quantidade de Sangue  maior do que o total que você tem atualmente na sua Pilha, você simplesmente perde todo o seu Sangue  antes de entrar em Frenesi; o excesso de "dano" não "acumula".

Quando você entra em Frenesi, para saciar a sede de sangue da Besta interior, você é forçado a Drenar uma das cartas da sua Aliança, escolhida aleatoriamente. Pegue todas as cartas da sua Aliança (Vítimas, Humanos e Vampiros, ignorando qualquer um que você já tenha Drenado), embaralhe-as, sorteie 1 e a Drene (veja a página 10). Se você não tiver cartas disponíveis na sua Aliança quando entrar em Frenesi, você perde 1  de sua Pilha e só ganha 1  do Banco.

Entrar em Frenesi pode forçar você a Drenar aleatoriamente um Vampiro; se isso acontecer, você estará cometendo Diablerie (veja a página 11).

## 6. FIM DA RODADA

Uma vez que a Fase de Resolução tiver sido resolvida **em todos os Locais**, se não for o fim da terceira rodada, siga os procedimentos abaixo para preparar a próxima rodada:

- devolva qualquer **Sangue Posicionado**  de todos os Locais para o **Banco**;
- pegue todas as **cartas Posicionadas** que você tiver na mesa (na sua Posição ou na dos Rivais) e as devolva para sua **mão**;
- se você tiver qualquer **marcador de Diablerie** em sua Pilha, vire-os com a **face para cima**.

Se vocês acabaram de completar a **terceira rodada**, siga o procedimento de **Fim do Jogo** (veja a próxima página).

*"Faça seu pedido como todo mundo e eu consigo exatamente o que você precisa."*

*-Bronwyn*



# FIM DE JOGO

Ao final da **terceira rodada**, o jogo termina **imediatamente**.

Some toda a **Influência** ☹ que você recebe das cartas da sua **Aliança**, de seus **Aliados e Vítimas Drenados** e dos **marcadores de ☹ Influência** na sua Pilha. Depois, **subtraia 1 Influência** ☹ para cada **marcador de Diablerie** que você tiver em sua Pilha.

O jogador com **mais Influência** ☹ é o vencedor! Em caso de empate, o jogador com **mais Sangue** 🩸 em sua Pilha vence. Se persistir o empate, o primeiro jogador na **ordem de jogo** (começando com o jogador que pegou o marcador de Ambição no final do último conflito do jogo) vence.

# CONTRARIANDO AS REGRAS?

Esse é um jogo sobre **quebrar as regras**. Portanto, haverá momentos em que as cartas parecem contrariar outras cartas ou este livro de regras! Veja como resolver essas disputas inevitáveis:

- o texto das cartas **sempre prevalece** sobre o livro de regras;
- em caso de **conflitos temporais** entre as cartas (ou seja, duas cartas com o mesmo símbolo), elas são resolvidas na **ordem do jogo**, começando com o jogador com o marcador de Ambição e seguindo o sentido horário (ou seja, cartas jogadas pelo jogador com o marcador de Ambição entram em ação primeiro, depois vêm as cartas do jogador seguinte etc.);
- lembre-se que **empates** são **sempre** resolvidos na **ordem do jogo**;
- se um único jogador tem múltiplas cartas que se ativam ao mesmo tempo, ele **escolhe a ordem** em que elas serão resolvidas;
- se um efeito não puder ser totalmente aplicado ao alvo, aplique **a quantidade que for possível**. Por exemplo, se uma carta diz que você Rouba 3 de Sangue 🩸 de um jogador que tem apenas 2 de Sangue 🩸 sobrando, você Rouba apenas 2 🩸;
- se um efeito não puder ser aplicado, **ignore** aquele efeito.

*"Deixe-me falar por você  
e então poderemos resolver isso."  
-Marcel*



# VARIAÇÕES DE JOGO

Essa parte do livro de regras inclui regras especiais para jogos com 3 participantes (veja abaixo). Ela também contém regras mais avançadas, que oferecem uma forma nova e mais desafiadora de jogar, destinada a jogadores experientes. Recomenda-se que você use essas variações apenas depois de já ter jogado algumas vezes com a versão básica das regras.

Você pode usar apenas uma variação, mais de uma ou até usar todas elas juntas.

## MODO PARA 3 JOGADORES

Esse modo de jogo permite que você jogue com **apenas 3 jogadores**. Ele segue, em grande parte, as regras normais, com algumas exceções:

- **SOMENTE NA PRIMEIRA RODADA**, durante a Fase de Construção da Mão, você deve comprar as **3 primeiras cartas** do seu baralho de Clã em vez de apenas 2; depois você deve **adicionar 2 delas** à sua mão em vez de apenas 1. Sua mão inicial terá, então, **4 cartas em vez de 3** (suas cartas Iniciais de "Caçar" e "Pronto" e mais 2 outras).
- O número de **turnos de Planejamento** que vocês jogarão a cada rodada segue a tabela a seguir em vez da tabela normal:

RODADA	TURNOS DE PLANEJAMENTO
1	3
2	4
3	5

*"Esta existência pode ser gloriosamente divertida, se você se permitir."*

*Portia*



## CARTAS DE LOCAL

Cartas de Local adicionam um **efeito especial** para cada Local durante o jogo. Para jogar com essa variação, durante o passo 2 do jogo normal, coloque 1 carta de Local sorteada aleatoriamente **em cada Local** (exceto no Refúgio do Príncipe, que já possui seus próprios efeitos especiais, mesmo em jogos normais).

Durante o jogo, você precisa aplicar o efeito de cada carta de Local como descrito na própria carta. Esses efeitos podem fazer com que jogar um Local seja **mais recompensador**, ou às vezes **gerar ainda mais penalidades ou custos adicionais!**



## CARTAS DE RELÍQUIAS

As Relíquias são **itens poderosos** que você pode usar para ganhar uma vantagem durante o jogo. Para usar essa variação, no passo 2 da preparação normal, separe aleatoriamente uma quantidade de cartas de Relíquia igual ao número de jogadores mais 1 e as coloque, com a face para cima, no centro da mesa. Depois de cada jogador ter escolhido seu Clã, começando com o jogador à direita do jogador com o marcador de Ambição e seguindo no sentido **anti-horário**, cada jogador escolhe 1 carta de Relíquia e a coloca diante de si. Depois que cada jogador tiver escolhido sua Relíquia, guarde as cartas de Relíquia não utilizadas, pois elas não serão necessárias.

As cartas de Relíquia são muito poderosas, mas você só pode usá-las **uma vez** durante todo o jogo, portanto use-as com sabedoria. Os detalhes de quando ou como você pode usar sua Relíquia estão descritos na própria carta. Quando você usar a sua Relíquia, **vire-a para baixo** para se lembrar de que não pode mais usá-la nessa partida.

Além disso, no fim do jogo, sua carta de Relíquia valerá uma quantidade de **Influência** 🗳️, conforme indicado no canto inferior direito da carta. Você recebe esses pontos caso tenha usado ou não a Relíquia.



## MODO DE JOGO EM DUPLAS (4 OU 6 JOGADORES APENAS)

Esse modo permite jogos **em dupla** com outro jogador contra outras duplas (dessa forma, está disponível apenas para jogos com 4 ou 6 jogadores).

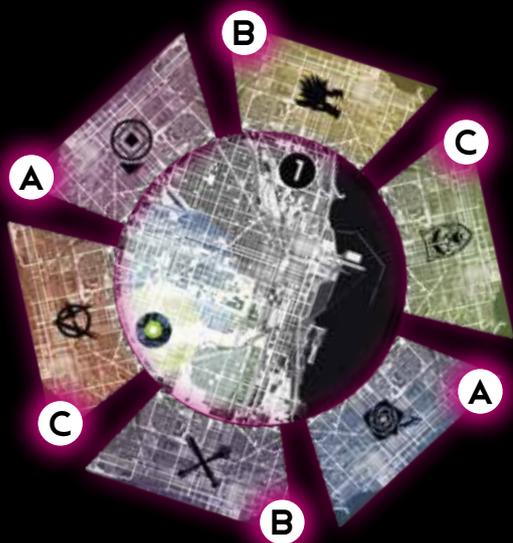
Para jogar essa variação, siga o procedimento normal (se jogar com 6 jogadores, use o número máximo de Locais, como num jogo de 5 jogadores). Recomenda-se que você escolha as duplas **antes** de escolher os Clãs.

Quando ocupar sua Posição nos Locais, certifique-se de que você e sua dupla estão em lados **opostos** de cada Local. A ordem das peças de Posição também indica a **ordem do jogo** (1 jogador da dupla A, depois 1 da dupla B, 1 da dupla C e depois o outro da dupla A, e assim por diante).

Durante o jogo, siga as regras normais, com as seguintes alterações:

- Sempre que aplicar os efeitos de uma de suas cartas que atinjam "oponentes" e/ou "Rivais", você **escolhe se isso incluirá sua dupla ou não** (o que for mais vantajoso para você). Porém, você **não ganha nenhuma Influência** 🗡️ se levar sua dupla ao **Frenesi**.
- Ao determinar o vencedor de um Conflito, os dois membros da dupla são classificados **separadamente**, idealmente, um deve ficar em 1º e o outro em 2º.

Ao final do jogo, a dupla com **mais Influência** 🗡️ (somando-se a Influência obtida pelos dois membros da dupla) será a vencedora! Em caso de empate, a dupla com **mais Sangue** 🩸 sobrando em sua Pilha (somando-se os totais de ambos os membros) vence. Se persistir o empate, a dupla com o jogador que **joga primeiro** (começando pelo jogador que pegou o marcador de Ambição ao final do último conflito do jogo) será a vencedora.



Neste exemplo, Toreador e Tremere são a dupla "A", Gangrel e Ventrue são a dupla "B", Brujah e Nosferatu são a dupla "C".



# O MUNDO DAS TREVAS

*Vampiro: A Máscara - Vendetta* se passa no **Mundo das Trevas**. É um mundo parecido com o nosso, visto através de uma lente sombria. Enquanto os humanos incautos dormem, **vampiros monstruosos** caçam, mantendo sua existência de morto-vivo com **sangue humano**. Ao longo do tempo, esses predadores supremos (ou **Membros**, como se referem a si mesmos) se organizaram em uma **estrutura neofeudal** apoiada em laços de sangue e favores.

De acordo com a mitologia dos Membros, o primeiro vampiro foi **Caim**, eternamente amaldiçoado a fugir da luz do sol e se alimentar dos vivos para pagar pela morte de seu irmão Abel. De acordo com o mito, Caim gerou três filhotes, que, por sua vez, geraram mais três. Essa **terceira geração** surgiu antes do **Dilúvio Bíblico** – e dizem que foram os seus pecados que o causaram. Os sobreviventes, conhecidos como **Antediluvianos**, tornaram-se os progenitores dos modernos **clãs** (como são conhecidos os seus descendentes). O sangue de cada Antediluviano perdura em seus descendentes, alimentando seus poderes, fraquezas e talvez até mesmo seus comportamentos e crenças.

*"Se o manipulador não puxa as cordas,  
a marionete não consegue dançar."*



Sete desses clãs estão incluídos nesse jogo, cada um representado por um **baralho de Clã** com **1 vampiro manipulador**, além de disciplinas e poderes típicos daquele clã. Isso também se reflete no estilo de jogo de cada baralho:

Os **Brujah**, que se rebelam contra o poder e odeiam a tirania. Admiradores da contracultura e da revolução, os Brujah buscam aliados que questionam as ideias dominantes e reconhecem o fogo dos oprimidos, gravitando em torno dos despossuídos. Nesse jogo, eles são representados por **Jayla Parker**, uma jovem rebelde cheia de atitude. O baralho Brujah se concentra em **alto poder e dano pesado**, tentando levar seus oponentes ao Frenesi em troca de pontos de bônus.



Os **Gangrel**, forasteiros bestiais que misturam vampiro e animal. Cruzando a fronteira entre espécies, nações e domínios com a destreza dos predadores perfeitos, pertencem ao mundo selvagem e o mundo selvagem pertence a eles. Nesse jogo, eles são representados por **Clayton Jones**, um ex-alcoólatra maltratado que encontrou a paz na comunhão com as criaturas selvagens. O baralho Gangrel usa as **habilidades metamórficas** do clã para manipular o Sangue e aumentar o Poder.



Os **Malkavianos**, cuja loucura esconde e revela verdades. Os Malkavianos alegam que são ligados psiquicamente uns aos outros por meio de um tipo de consciência compartilhada. Eles buscam pessoas com "dons especiais" para engrossar suas fileiras. Nesse jogo, eles são representados por **Sol Thurman**, um grande fã dos Chicago Cubs cuja natureza calma se alterna com surtos violentos. O baralho dos Malkavianos se concentra em **surpreender os oponentes** com movimentos imprevisíveis e efeitos esquisitos (mas poderosos).



Os **Nosferatu**, que ocultam suas formas desfiguradas nas sombras, onde juntam segredos. Eles são os mais humanos dos Membros, exibindo sua maldição no exterior e não no interior. Nesse jogo, eles são representados por **Yeongi**, uma mulher determinada que não é limitada pelo seu rosto desfigurado ou sua prótese de braço. O baralho Nosferatu é capaz de **estratégias cruéis** como retirar-se no meio de um conflito ou usar as cartas duas vezes durante a mesma rodada.



Os **Toreador**, que buscam a emoção nas artes, no romance e na crueldade em meio aos mortos-vivos inertes.



Esse clã corteja os grandes artistas, mas sua fixação na beleza e na inocência também atrai novos membros, que emergem como lindos corpos sem nada a oferecer. Nesse jogo, eles são representados por **Winston Deville**, um modelo profissional de meia-idade. O baralho Toreador explora a quantidade de membros em sua **Aliança** para tornar mais poderosos os efeitos de suas cartas.



Os **Tremere**, que pesquisam os segredos do sangue para alimentar seus feitiços poderosos. Eles consideram que o verdadeiro poder é conhecer as formas de moldar o mundo, garantindo acesso ao sangue adequado e à posse dos artefatos ancestrais mais raros. Nesse jogo, são representados por



**Ajit Talwar**, um erudito ocultista implacável que deseja trabalhar como um "mago mercenário".

O baralho Tremere faz você gastar Sangue para libertar **poderes fenomenais** e leva você ao limite do Frenesi.



Os **Ventrue**, que defendem a Máscara sobre aqueles que consideram raças inferiores. São os líderes da Camarilla há muito tempo, ocupando mais posições de poder do que qualquer outro clã; e odeiam a ideia de abrir mão disso. Nesse



jogo, são representados por **Sofia Alvarez**, uma executiva severa com excepcionais habilidades diplomáticas e destreza política. O baralho

Ventrue força seus oponentes a se **dobram à sua vontade** ou a pagarem o preço!



A maioria dos clãs disponíveis nesse jogo pertencem formalmente à **Camarilla**, a mais influente organização de vampiros que a história já conheceu. Seu propósito declarado é preservar a **Máscara**, um elaborado véu de dissimulação colocado sobre os olhos dos vivos para esconder a existência dos Membros.

Uma cidade da Camarilla é governada aos modos de uma **corte feudal**, ainda que seus encontros pareçam muito mais com reuniões de negócios ou de cartéis criminosos. A **hierarquia** é absoluta. No topo da cadeia está o **Príncipe**, uma criatura impressionante ou astuta o bastante para ser reconhecida como o líder absoluto de seus domínios.

# GLOSSÁRIO DE CARTAS

Há alguns termos recorrentes nas cartas de Clã, com os quais você deve se familiarizar:

**CARTA POSICIONADA** - Uma "carta Posicionada" é uma carta que está na Posição de um jogador. Como tal, ela pode ser alvo de um efeito de outras cartas de Clã (por vezes até dela mesma). Ao aplicar os efeitos que visam cartas Posicionadas em um certo Local, é irrelevante onde a carta foi jogada originalmente, contando somente onde ela está naquele momento.

**FACE PARA CIMA/PARA BAIXO** - Cartas Posicionadas podem estar com a face para cima ou para baixo. Quando uma carta está com a face para baixo, nenhum dos seus efeitos está ativo e considera-se que elas têm 0 Poder (a não ser que se diga o contrário no efeito de outra carta).

**GANHAR**   - Pegue a quantidade indicada de Sangue /Influência  no Banco e adicione à sua Pilha.

**GASTAR**  - Descarte a quantidade indicada de Sangue  de sua Pilha para o Banco como custo por usar um efeito. Nota: você nunca pode Gastar o último Sangue  em sua Pilha (ou seja, você não pode causar Frenesi a si mesmo. Veja a página 16).

**JOGANDO CARTAS** - Quando um efeito se referir a uma carta sendo "jogada", isso diz respeito à ação real de colocar a carta em um Local no momento em que isso acontece. Uma vez que a carta tenha sido jogada, ela se torna uma carta Posicionada.

**JOGAR**  - Sempre que você joga uma carta de Clã em um Local, você também pode jogar até 3  da sua Pilha na mesma Posição (veja a página 9). Esse Sangue se torna Posicionado . Com isso, ele pode ser alvo dos efeitos das cartas de Clã.

**PERDER**   - Descarte a quantidade indicada de Sangue /Influência  de sua Pilha para o Banco como resultado de um efeito aplicado sobre você. Nota: se você Perder todo o seu Sangue , você entra em Frenesi (veja a página 16).

**PODER** - Cada carta de Clã possui um valor de Poder impresso nela. Esse valor pode ser alterado por efeitos da própria carta e/ou de outras cartas. Quando uma carta se referir ao "valor de Poder impresso" de uma outra carta, isso significa o número escrito naquela carta, antes de qualquer modificador ser aplicado.

**POSIÇÃO** - A Posição de um jogador é o "pedaço" ao redor de um Local que corresponde ao marcador de Posição daquele jogador naquele Local. Tanto as cartas de Clã quanto o Sangue  podem ser jogados "na Posição de um jogador". Tudo o que estiver na Posição de um jogador é considerado como sendo "dele", mesmo se não pertencer realmente a ele (por exemplo, as cartas movidas para lá por algum efeito).

**POSICIONADO** - Cada  Posicionado soma 1 ao seu Poder naquele Local (veja a página 9). Você pode ter apenas Sangue  Posicionado em um Local (sem nenhuma carta) e ainda assim participar daquele conflito.

**RIVAL** - Um oponente que Posicionou cartas e/ou Sangue  no mesmo Local que a carta que menciona esse efeito. Oponentes que não possuem nada Posicionado naquele Local (seja porque não jogaram nada ali ou porque se retiraram; veja a página 12) não são considerados Rivals naquele Local.

**ROUBAR**  - Pegue a quantidade indicada de Sangue  da Pilha do jogador alvo e mova para a sua Pilha. Nota: É possível Roubar o último marcador de Sangue da Pilha de um jogador. Se isso acontecer, aquele jogador entra em Frenesi (veja a página 16).

	1º (VENCEDOR)	2º	3º
RODADA 1	ALIADO +  *	VÍTIMA + 	
RODADA 2	ALIADO +   *	VÍTIMA +  	
RODADA 3	ALIADO +    *	VÍTIMA +  	

\*O vencedor de um conflito no Refúgio do Príncipe sempre recebe um  adicional; além disso, ele também recebe o marcador de Ambição.

## CRÉDITOS

**Design do Jogo:** Charlie Cleveland, Bruno Faidutti

**Arte:** Martin Mottet

**Desenvolvimento:** Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Flavio Mortarino

**Gerente de Projeto:** Pietro Righi Riva

**Gerente de Produção:** Flavio Mortarino

**Direção de Arte:** Lorenzo Silva

**Design Gráfico:** Noa Vassalli, Rita Ottolini,

**Livro de Regras:** Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Charlie Cleveland

**Edição:** William Niebling, Alessandro Pra'

**Testes adicionais:** Pasquale Facchini, Ferdinando Ambrosio, Giovanni Bernardis, Federico Latini, Federico "Toy" Dossi, Paolo "Banda" Andrighetto e a todos os jogadores da fase de testes!

## LICENCIAMENTO PARADOX

**Desenvolvedor de negócios:** Mats Karlöf

## GERENCIAMENTO DA MARCA WORLD OF DARKNESS

**Direção de Arte:** Tomas Arfert

**Gerente de Marketing da Marca:** Jason Carl

**Gerente da Marca:** Sean Greaney

**Editor da Marca:** Karim Muammar

**Desenvolvedor de Comunidades:** Martyna Zych

## AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

**Charlie Cleveland e Bruno Faidutti agradecem:** Eric Hautemont, Manuel Cuni, Luca Marchetti, Giacomo Gilli, Lorenzo Casanova, Marco Di Timoteo, Maurizio Di Timoteo, Emanuele Ornella, Brian Cummings, Lilly Baker

**Horrible Guild agradece:** Laura Severino, Camilla Muschio, Matteo Carioni, Alberto Putignano, Paolo Tajé, Nicolò Sala, Andrea Pennati, Valentina Salimbeni, Karim Khadiri, Fabio Leva, Alessio Vallese, Alessio Lana, Mauro Marinetti, Carlo Burelli, Nicola Bocchetta

## GALÁPAGOS JOGOS

**Tradutor:** Luiz Ricon

**Revisão:** Evelyn Trippo, Kévila Cordas e Lucas Benetti

**Diagramação BR:** Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

[www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br)