

VAMPIRE

THE MASQUERADE

VENDETTA



Albi



VAMPIRE

THE MASQUERADE

VENDETA

KARETNÍ HRA PLNÁ STRATEGIE, BLAFOVÁNÍ A DEDUKCE

PRO 3 AŽ 6 HRÁČŮ S DÉLKOU PARTIE OD 30 MINUT

Chicago. Korunní klenot Kamarily v Severní Americe. Princ Kevin Jackson se zdatně dostal k moci po divoké válce s vlkodlaky a od té doby vládne městu pevnou rukou. Kamarilští Spřízněnci z Chicaga se tváří mírumilovně a s radostí svého prince falešně podporují, ale někteří z nich v tajnosti pletichaří a chtějí ho sesadit...

PŘEHLED HRY

Vampire: The Masquerade – Vendeta je kompetitivní karetní hra plná strategie, blafování a dedukce zasazená do **Světa temnoty**, jenž se podobá tomu našemu - je jen o něco temnější (viz stranu 21). Ve hře se stanete **pletichařícím upírem**, budete bojovat o podporu **vlivných spojenců** a nakonec se pokusíte zmocnit chicagského trůnu.

Na začátku hry si vyberete klan a v průběhu tří kol si budete postupně **vytvářet sestavu karet**, vymýšlet strategii... a reagovat na tahy svých soupeřů. Během každého kola budete **vykládat karty** na lokace a přidávat k nim **krev**, abyste zvýšili svoji sílu pro blížící se konflikty. Karty můžete vykládat **lícem nahoru** i **lícem dolů** a budete mít spoustu příležitostí k blafování a klamu.

Na konci kola se na každé lokaci vyhodnotí konflikty **jeden po druhém**, a to tak, že se odhalí všechny karty a aplikují se jejich efekty. Hráč s **nejvyšší** silou vyhrává kontrolu nad spojencem v dané lokaci, získává nový zdroj příjmu krve, nové schopnosti, které může používat, a vzácné **body vlivu**. Ale pozor: i když vyhraje konflikt, poražení vám i tak mohou způsobit **újmu**, a pokud přijdete o krev, propadnete bésnění a budete nuceni vysát jednoho ze svých těžce získaných spojenců!

Na konci třetího kola se hráč s **největším vlivem** stane vítězem – novým **princem Chicaga!**



OBSAH HRY



7 desek klanů,
1 pro každý klan



63 klanových karet, 9 pro každý klan
(2 počáteční karty a 7 klanových karet)



8 karet relikvií



30 karet spojenců



35 karet obětí



7 karet lokací



4 desky lokací



28 destiček pozice
(4 pro každý klan)



1 žeton ambicí



7 žetonů stažení



7 žetonů setrvání



50 žetonů vlivu
(15 žetonů s hodnotou 3,
35 žetonů s hodnotou 1)



40 žetonů krve
(15 žetonů s hodnotou 3,
25 žetonů s hodnotou 1)



8 žetonů diablerie

PŘÍPRAVA HRY

- Náhodně rozhodněte o tom, **který hráč** bude začínat. Tento hráč si vezme **žeton ambicí**. Žeton ambicí určuje **pořadí tahů** a pomáhá při řešení **nerozhodných stavů** (viz tabulku vpravo).
- Položte **desky lokací** pro tuto hru do prostředí stolu. Počet lokací ve hře záleží na **počtu hráčů**. Lokace je třeba umístit do řady vedle sebe ve vzestupném pořadí (nejdřív č. 1, pak č. 2 atd.), přičemž **Princovo útočiště** je vždy **poslední**.

ŽETON AMBICÍ, POŘADÍ TAHŮ A ŘEŠENÍ NEROZHODNÝCH STAVŮ

O pořadí tahů rozhoduje pozice žetonu ambicí: během kola se hráči střídají, přičemž začíná hráč s žetonem ambicí a dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Toto pravidlo je důležité i pro řešení nerozhodných stavů během hry: nerozhodný stav vyhrává hráč, který je na tahu dříve.

3 HRÁČI	LOKACE 1, 2 A PRINCOVO ÚTOČIŠTĚ
4 HRÁČI	LOKACE 1, 2 A PRINCOVO ÚTOČIŠTĚ
5 HRÁČŮ	LOKACE 1, 2, 3 A PRINCOVO ÚTOČIŠTĚ

3-4 HRÁČI



PRINCOVO ÚTOČIŠTĚ

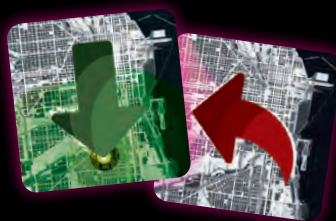


5 HRÁČŮ

- Zamíchejte **desky klanů**, náhodně vytáhněte o 1 desku víc, než je hráčů ve hře, a pak je umístěte lícem nahoru do prostředí stolu. Počínaje hráčem, který má žeton ambicí, a dále ve směru hodinových ručiček si každý hráč **vybere 1 klanovou desku**. Ta rozhoduje o tom, za který klan bude v dané hře hrát; stručný úvod do herního stylu každého klanu najdete na straně 22. Svou klanovou desku si každý hráč položí před sebe. Až si všichni hráči vyberou klan, nepoužité klanové desky odložte zpět

do krabice – v této hře je již nevyužijete.

- Každý hráč si vezme **1 žeton setrvání** a **1 žeton stažení**. Tyto žetony si položte před sebe, lícem dolů. Veškeré nepoužité žetony můžete vrátit do krabice.



5. Položte **1 destičku pozice** svého klanu vedle každé lokace. Právě sem budete během hry vykládat karty. Nepoužité destičky pozice můžete vrátit do krabice, už je nebudete potřebovat.
6. Vedle lokací a v dosahu všech hráčů položte doprostřed stolu **lícem nahoru** balíček **karet obětí**.
7. Zamíchejte dohromady karty **spojenců (lidských i upířích)** a položte je na hromádku lícem dolů vedle **karet obětí**.
8. Vezměte si **klanové karty svého klanu**, najděte mezi nimi **2 počáteční karty („Lov“ a „Příprava“)** a odložte je stranou. Tyto karty budete mít v ruce na začátku prvního kola. Zbytek svých klanových karet **zamíchejte** a položte je lícem dolů na příslušné místo na své desce klanu, kde budou tvořit **balíček vašeho klanu**.
9. Ze všech žetonů **krve** a žetonů **vlivu** vytvořte ve středu stolu v dosahu všech hráčů **společnou zásobu**.

5. PŘÍPRAVA LOKACE



10. Vezměte 6 žetonů **krve** a 3 žetony **vlivu** a položte je na svou desku klanu, kde utvoří vaši **počáteční zásobu**.
11. Vytáhněte **1 kartu oběti** a položte ji lícem nahoru napravo od své desky klanu. Karty na tomto místě se označují jako vaše „**aliance**“. Všechny další karty obětí či spojenců, které během hry získáte, se přidají k vaší **aliansi**.



Balíček klanu

Zásoba

PŘÍPRAVA DESKY KLANU



Počáteční oběť

PRŮBĚH HRY

Na tomto místě naleznete pravidla pro hry se 4 až 5 hráči. Pravidla pro 3 hráče a další herní varianty najdete na straně 18.

Hraje se na **3 kola**, přičemž každé kolo se dělí na **5 fází**, které se odehrávají v tomto pořadí:

- **Krmení** – načerpejte krev ze své aliance
- **Příprava lokace** – přidejte nové spojence na všechny lokace
- **Skladba karet** – vyberte si klanovou kartu a vezměte si ji do ruky
- **Plánování** – v jednotlivých tazích vykládejte karty/krev, případně vysávejte karty ze své aliance
- **Řešení konfliktů** – jeden po druhém vyřešte konflikty na každé lokaci

PODROBNÝ POPIS FÁZÍ

1. KRMENÍ

Hráči sbírají krev ze svých aliancí.

Spojenci a oběti ve vaší alianci poskytují během této fáze **krev** (viz níže). Vezměte si množství **krve**, kterou vám aliance umožňuje získat, a přidejte ji do své zásoby.

KARTY SPOJENCŮ/OBĚTÍ

- 1 – Jméno + popis.
- 2 – Množství vlivu (👤), které vám tato karta dá na konci hry, pokud bude stále ve vaší alianci.
- 3 – Množství krve (🩸), které získáte z této karty během fáze krmení.
- 4 – Množství krve (🩸), které získáte z této karty, když ji vysajete (viz stranu 10).
- 5 – Množství vlivu (👤), které vám tato karta dá na konci hry, pokud jste ji vysáli (viz stranu 10).
- 6 – Speciální schopnost spojence (pokud ji má).

Poznámka: Všechny karty obětí mají stejné hodnoty a žádné speciální schopnosti; lidscí spojenci mohou mít různé hodnoty a někteří vám poskytnou speciální schopnosti, které můžete použít, dokud budou ve vaší alianci; většina upírů rovněž poskytuje speciální schopnosti, ale pokud budete nuceni je vysát, dopustíte se diablerie – toho nejodpornějšího zločinu, který může upír ve společnosti Kamarily spáchat (viz stranu 11).



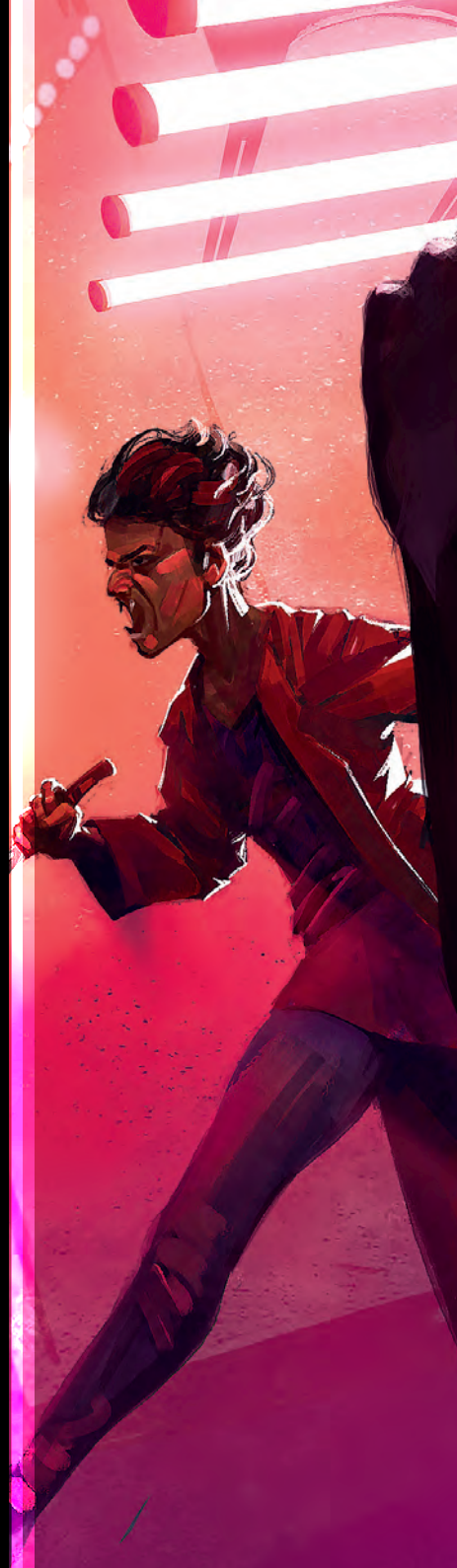
Karta oběti



Karta lidského spojence



Karta upířího spojence



2. PŘÍPRAVA LOKACE

Na všechny lokace se přidají noví spojenci.

Na **každou lokaci položte** lícem nahoru **1 kartu spojence**, kterou náhodně vylosujete z balíčku.

Poznámka: Spojenci jsou jedním z nejdůležitějších faktorů, které je třeba zvážit, když se rozhodujete, na kterou lokaci chcete během kola vyložit karty. Některého spojence můžete chtít proto, že poskytuje více vlivu než ostatní, anebo můžete preferovat toho, který má speciální schopnost, před tím, který ji nemá.



3. SKLADBA KARET

Hráči si vyberou klanové karty, které si přidají do ruky.

Ze svého klanového balíčku táhnete **2 svrchní karty** a **potají** se na ně podívejte. Vyberte 1 z těchto karet a vezměte si ji do ruky, tu druhou odložte dospod svého klanového balíčku.

V prvním kole bude mít každý hráč v ruce **2 počáteční klanové karty** („Lov“ a „Příprava“) a **1 další kartu** ze svého balíčku (ta se bude u každého hráče lišit).

Na konci každého kola si všechny karty, které jste vyložili, **vezmete zpět do ruky**. Během každé další fáze skladby karet přidáte do své ruky další kartu.


Podrobnější pohled na různé druhy klanových karet, na které můžete v balíčku narazit, najdete na straně 9.

Poznámka: Jelikož si na konci každého kola vezmete zpět do ruky všechny vyložené karty a budete je během hry vykládat pořád dokola, vaši soupeři se začnou seznamovat s vašimi možnými strategiemi. Jelikož ale s každým kolem získáte jednu novou „nečekanou“ kartu, budete moct být nepředvídatelní a soupeře překvapit.


„Pomocí krvavé magie dokážou Tremere provádět ničivé útoky na protivníkovu mysl i tělo.“



4. PLÁNOVÁNÍ

Hráči se střídají ve vykládání karet (a případně krve ) na lokace. Kdykoliv během této fáze můžete případně vysát karty ve své alianci.

Na rozdíl od předchozích fází se fáze plánování hraje **na tahy**. Začíná hráč s **žetonem ambicí** a poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu:

- **MUSÍTE** vyložit 1 kartu na jednu z lokací (viz níže)
- **MŮŽETE** použít až 3 jednotky krve  na stejnou lokaci (viz strana 9)
- kdykoliv během svého tahu **MŮŽETE** vysát jednu či více karet ze své aliance (viz strana 10)

Počet tahů fáze plánování, které odehrajete, se během hry s každým kolem **zvyšuje**:



KOLO	POČET TAHŮ FÁZE PLÁNOVÁNÍ
1	2
2	3
3	4

Poznámka: Pokud efekt nějaké karty nezmění počet karet ve vaší ruce, budete vykládat 1 kartu během každého plánovacího tahu, dokud vám v ruce nezbyde jediná karta.

Na klanových kartách je několik pojmů, které byste měli před vyložením karet znát – viz karetní slovníček na straně 24.

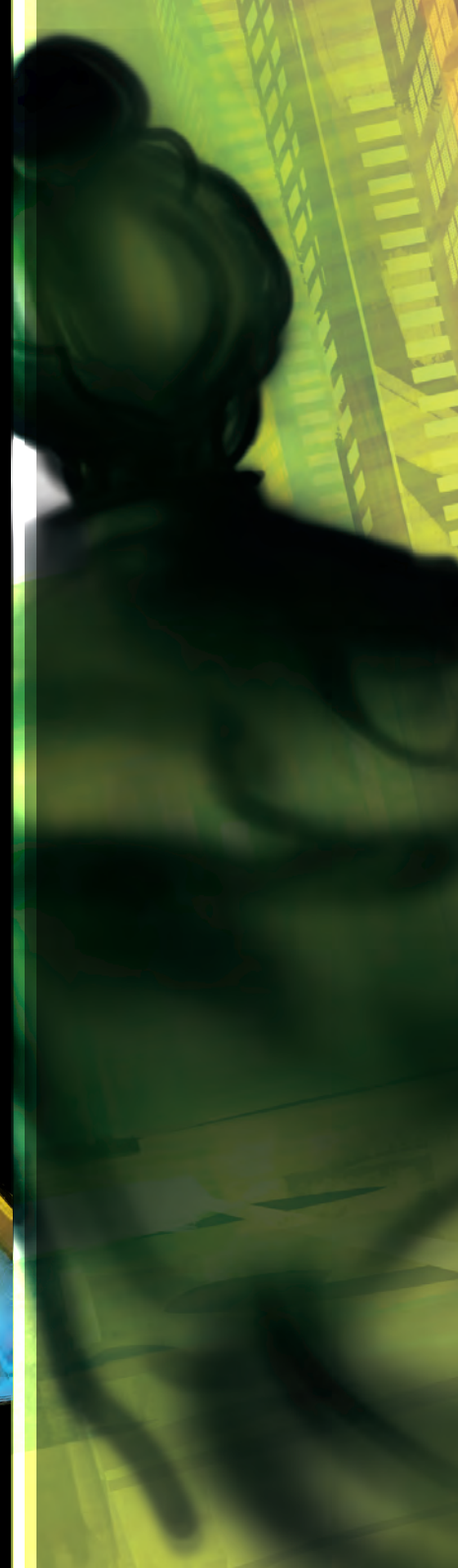
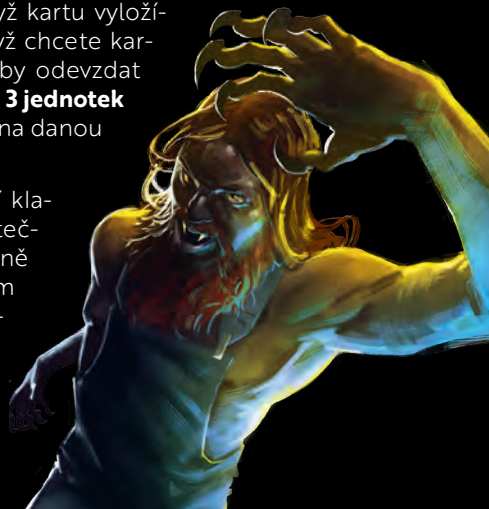
VYKLÁDÁNÍ KARET

Během svého tahu **musíte** z ruky vyložit 1 klanovou kartu na svou pozici na jedné z lokací. Po vyložení se z karty stává „**nasazená karta**“ (viz stranu 24). Během pozdějších tahů můžete další karty přidat na **stejnou lokaci** anebo je dle libosti vyložit na **jiné lokace**.

Karty můžete vykládat lícem nahoru i dolů. Když kartu vyložíte **lícem nahoru**, nestojí vás to nic navíc, ale když chcete kartu vyložit **lícem dolů**, musíte do společné zásoby odevzdat **1 jednotku krve**  (tato krev se nepočítá do limitu **3 jednotek krve** , které můžete během tohoto tahu vyložit na danou lokaci, viz další stranu).

Poznámka: Přestože to není zadarmo, vykládání klanových karet lícem dolů může být nesmírně užitečné: Můžete své záměry udržet v **tajnosti**, případně díky tomu můžete **blafovat** a zamotat soupeřům hlavu. Musíte si však pamatovat, že karty vyložené lícem dolů nemají **žádný** efekt, dokud se **neodhalí** (viz stranu 13).

Existují dva hlavní druhy klanových karet: **aktivní karty** a **pasivní karty** (viz další stranu).



AKTIVNÍ KLANOVÉ KARTY Karty s černým pozadím



Efekt těchto karet se spouští během fáze řešení konfliktů nehlédě na to, jestli je hráč během fáze plánování vyložil lícem nahoru, nebo dolů. Často jsou efektivnější, když se vyloží lícem dolů, protože můžete své soupeře překvapit, ale můžete je také chtít vyložit lícem nahoru, abyste soupeře zastrašili nebo ušetřili cennou krev.

PASIVNÍ KLANOVÉ KARTY Karty s bílým pozadím



Efekt těchto karet se spouští za konkrétních podmínek, ale jen tehdy, pokud jsou v danou chvíli otočené lícem nahoru. Pokud je vyložíte lícem dolů, odhalí se až během kroku „odhalení“ ve fázi řešení konfliktů, a pokud už jejich spouštěcí podmínka pominula, nemají žádný efekt – ale i tak díky nim můžete blafovat a mást soupeře.

POUŽÍVÁNÍ KRVE



Pokaždé, když vyložíte klanovou kartu, můžete zároveň na stejnou lokaci vyložit **až 3 jednotky krve** ze své zásoby. Z krve, kterou tímto způsobem vyložíte na lokaci, se stává „**přirazená krev**“. Každá přirazená krev vám **přidá 1 bod k celkové síle** na dané lokaci během kroku „konflikt“ ve fázi řešení konfliktů (viz stranu 14).



„Nestálost tě může odměnit velkým vhlédem.“



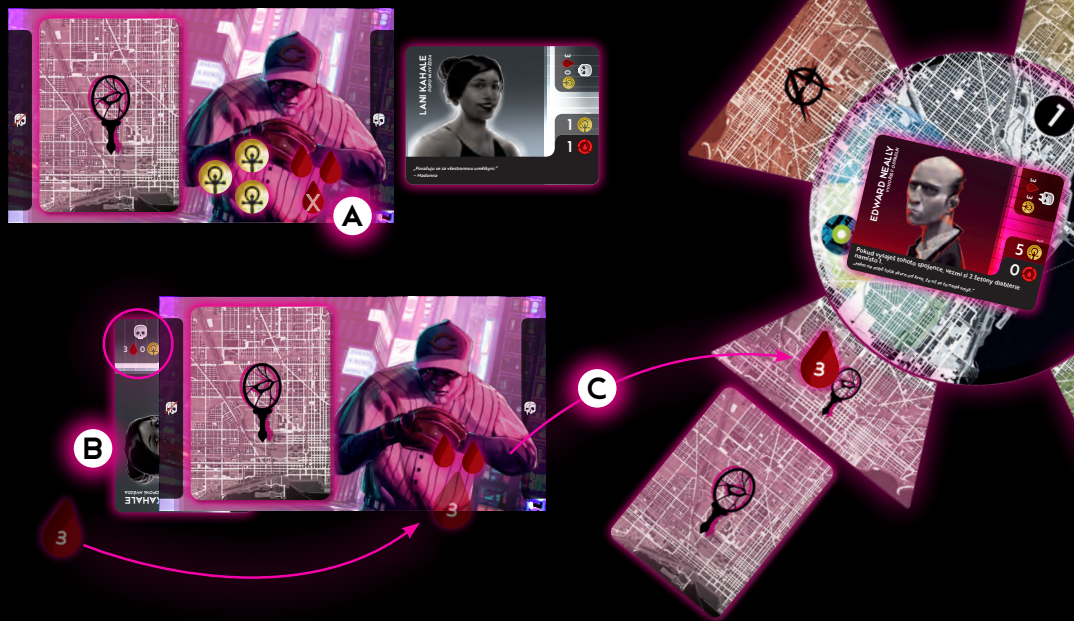
Po vyložení karty můžete na stejnou lokaci použít až 3 jednotky krve. Vezměte množství krve, které chcete vyložit, ze své zásoby a přesuňte ji na svou pozici na dané lokaci.







VYSÁVÁNÍ

Kdykoliv během svého tahu ve fázi plánování **můžete** vysát jednu či více karet ze své aliance a **získat trochu krve**  navíc, obvykle kvůli tomu však **přijдете o trochu vlivu** .

Kartu ze své aliance vysajete tak, že **ji otočíte** a umístíte pod **levý okraj** své desky klanu tak, aby byl stále viditelný její levý horní roh (viz obrázek níže). **Okamžitě získáte** množství **krve**  vyznačené v rohu této karty. Na konci hry získáte i zde uvedené množství **vlivu**  (namísto původní hodnoty, kterou vám karta dávala předtím, než jste ji vysáli). Pokud vysajete kartu, **přijдете i o případnou speciální schopnost**, kterou karta poskytovala.

Avšak pozor! Ten nejdopornější zločin, který může upír ve společenství Kamari-ly spáchat, je vysátí jiného upíra. Říká se tomu „**diablerie**“. Pokud vysajete kartu upíra, musíte si do zásoby přidat **1 žeton diablerie** – což vás na konci hry bude stát vliv (viz další stranu).



Příklad: Karel se rozhodl vyložit během svého tahu kartu lícem dolů, což jej stojí 1 . Rovněž by chtěl na tuto lokaci vyložit 3 , aby zvýšil svoji sílu, jenže v zásobě mu zůstávají jen 2  (A). Rozhodne se vysát kartu oběti ze své aliance, čímž okamžitě získá 3  (B), které nyní může vyložit na stejnou lokaci a poté ukončit svůj tah – doufá, že díky tomuto kroku vyhraje mnohem cennějšího spojence (C). Na druhou stranu tato karta měla před vysátím hodnotu 1 , nyní máš však hodnotu 0 .

DIABLERIE

Diablerie je pojem, kterým upíři popisují akt, kdy jeden upír vypije krev jiného upíra a vstřebá jeho duši do té své, čímž získá jeho sílu. Tento proces způsobuje „finální smrt“ čili permanentní zničení oběti tohoto podlého činu. Většina upírů jej proto považuje za ten nejodpornější zločin, který může upír spáchat, podobně jako kanibalismus. Tato praktika je však i přesto pro některé velkým lákadlem, protože vstřebání duše jiného upíra může „diableristovi“ poskytnout větší moc.

V této hře se dopustíte diablerie, kdykoliv vysajete upíra ze své aliance (ať už úmyslně, anebo během bésnění – viz stranu 16). Za každého upíra, kterého vysajete, si musíte vzít 1 žeton diablerie.

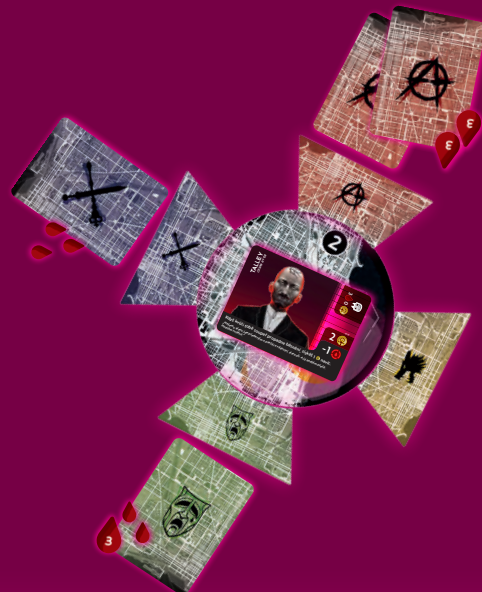
Dávejte pozor! Kvůli stigmatu diablerie se každý váš žeton diablerie na konci hry počítá jako -1 🗡️.

Ba co víc, pokud někdy dostanete třetí žeton diablerie, jste okamžitě vyřazeni ze hry!

Navzdory riziku vám diablerie může propůjčit větší moc. Žetony diablerie můžete využít ve svůj prospěch: když během fáze plánování vyložíte klanovou kartu na lokaci, můžete zároveň otočit 1 či více žetonů diablerie lícem dolů. Za každý otočený žeton diablerie si z banku vezmete 1 🗡️ a položíte ji na svou pozici na stejné lokaci, čímž se z ní stane nasazená 🗡️. Tato 🗡️ se nepočítá do limitu 3 🗡️, které můžete vyložit při vyložení karty.

Žetony diablerie lícem dolů se na konci kola otočí opět lícem nahoru (viz strana 16).

Příklad: Karel vykládá klanovou kartu. Rovněž se rozhodne, že na tuto lokaci vyloží 3 🗡️ ze své zásoby. Navíc otočí své 2 žetony diablerie, vezme si ze společné zásoby další 2 🗡️ a vyloží je na stejnou lokaci, takže celkem během jednoho tahu vyloží úctyhodných 5 jednotek nasazené 🗡️!



5. ŘEŠENÍ KONFLIKTŮ

Hráči vyhodnotí konflikty o spojence na každé lokaci, jeden po druhém.


Řešení konfliktů **každé lokace** probíhá v následujících pěti krocích:

- Stažení
- Odhalení
- Příprava
- Konflikt
- Následky



Všechny kroky musí být vyhodnoceny v tomto pořadí a pro **každou lokaci** – takže odehrajete stažení, odhalení, přípravu, konflikt a následky pro lokaci č. 1, pak **opět** pro lokaci č. 2 a tak dále. **Princovo útočiště** se vždy vyhodnocuje **nakonec**. Po vyhodnocení všech lokací kolo končí.

5.1 STAŽENÍ

Hráči se mohou rozhodnout, že se z lokace stáhnou a daný konflikt opustí.

Všichni hráči, kteří jsou přítomni „**na lokaci**“ (tj. mají zde na své pozici alespoň 1 nasazenou karta **či 1 nasazenou krev** ) , mají možnost se z lokace před zahájením konfliktu **stáhnout**. Obvykle se to dělá, když chcete oklamat ostatní hráče, nebo když si myslíte, že daná lokace začala být **příliš nebezpečná**.

Všichni hráči, přítomní na lokaci, která se aktuálně vyhodnocuje, si **tajně** vyberou žeton **setrvání** nebo žeton **stažení** a položí vybraný žeton lícem dolů na svou pozici. Když jsou všichni hráči připravení, najednou **odhalí své žetony**: pokud odhalíte svůj žeton setrvání, **zapojíte se do konfliktu**; pokud odhalíte svůj žeton stažení, odejdete z této lokace a konfliktu se **nebudete účastnit**.

Pokud se rozhodnete stáhnout, okamžitě si z této lokace vezměte svoji **nasazenou krev**  a vraťte ji do své zásoby. Pak **odhalte klanové karty**, které jste vyložili na aktuální lokaci, a **všechny je** lícem nahoru **přesuňte** na svou pozici v Princově útočišti. Do konfliktu na aktuální lokaci se vůbec nezapojíte. Pokud se stáhnete z **Princova útočiště** (poslední lokace, která se v každém kole vyhodnocuje), zkrátka si **vezměte všechny své karty i nasazenou krev**  zpět.



5.2 ODHALENÍ

Hráči odhalí nasazené karty, které jsou na lokaci stále přítomné.

Poté, co všichni hráči, kteří se stáhli, odstraní své klanové karty, **odhalte vyložené karty** všech hráčů, kteří zůstali.

Poznámka: Efekty některých pasivních klanových karet se mohou spustit před tímto krokem nebo během něj (bližší informace naleznete na samotných kartách).

Na druhou stranu efekt **aktivních klanových karet** se vyhodnotí během následujících kroků podle druhu karty. Existují **3 druhy** aktivních klanových karet: karty **příprav**, karty **konfliktu** a karty **následků**. Všechny mají **hodnotu síly**, která se přičte k vaší celkové síle během kroku „konflikt“, ale často mají i **efekt**, který se vyhodnotí během **konkrétního kroku** fáze řešení konfliktů:

Příprava ☀️



Efekt vyhodnocený během kroku „příprava“

Konflikt 🗡️



Efekt vyhodnocený během kroku „konflikt“

Následky 🌙



Efekt vyhodnocený během kroku „následky“

Karty příprav a konfliktu mohou často rozhodnout o tom, kdo bude vítězem na aktuální lokaci; karty následků se aplikují až po vyhlášení vítěze na konci kroku „konflikt“, ale ovlivňují výsledek konfliktu a vítězi často dokážou výhru znepríjemnit.

5.3 PŘÍPRAVA ☀️

Hráči vyhodnotí efekty svých karet příprav.

Počínaje hráčem s žetonem ambicí a dále ve směru hodinových ručiček **vyhodnoťte efekty** každé karty příprav, kterou máte na aktuální lokaci. Pokud na této lokaci máte víc než jednu kartu, která se spouští během tohoto kroku, můžete se **rozhodnout**, v jakém pořadí je chcete aktivovat. Každou kartu je třeba **zcela vyhodnotit**, než začnete vyhodnocovat další.



Klanová karta příprav

5.4 KONFLIKT

Hráči vyhodnotí efekty svých karet konfliktu a pak se rozhodne o vítězi na aktuální lokaci.

Tento krok se dělí do **dvou podkroků**:

- **Vyhodnocení efektů karet konfliktu**
- **Rozhodnutí o vítězi konfliktu**

VYHODNOŤTE EFEKT KARET KONFLIKTU


Počínaje hráčem s žetonem ambicí a dále ve směru hodinových ručiček **vyhodnoťte efekty** každé karty konfliktu, kterou máte na aktuální lokaci. Pokud na této lokaci máte víc než jednu kartu, která se spouští během tohoto kroku, **můžete se rozhodnout**, v jakém pořadí je chcete vyhodnotit. Každou kartu je třeba **zcela vyhodnotit**, než začnete vyhodnocovat další.



Klanová karta konfliktu

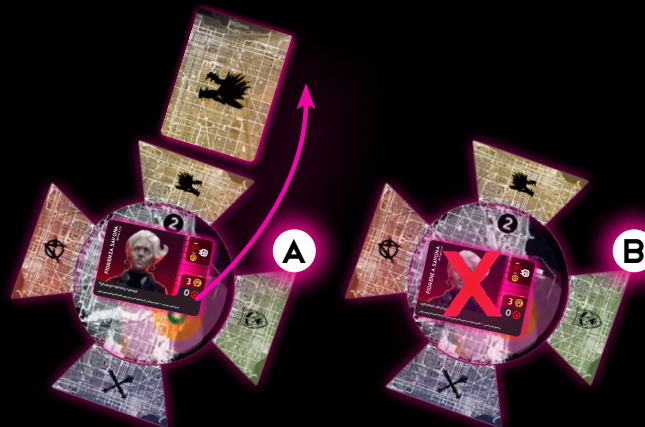
ROZHODNĚTE O VÍTĚZI KONFLIKTU

Po vyřešení efektů všech karet konfliktu na dané lokaci je na čase **rozhodnout o vítězi** zdejšího konfliktu. Každý hráč si musí spočítat **celkovou sílu**, což je součet:

- **síly** všech jeho **nasazených karet** na lokaci **po vyhodnocení všech efektů** plus
- **množství krve** , kterou má **přiřazenou** na aktuální lokaci.

Hráč s **nejvyšší celkovou silou** na dané lokaci je vítězem aktuálního konfliktu. V případě remízy vyhrává hráč, jehož tah nastává v **pořadí** dříve.

Poznámka: Pokud na lokaci po kroku „stažení“ zůstal pouze jeden hráč, automaticky vyhrává, ale získává pouze odměnu za první místo (A). Pokud po kroku „konflikt“ nemá na aktuální lokaci žádný hráč klanové karty, neudělí se za tuto lokaci žádná odměna (a nepřipravený spojenec je vyřazen ze hry) (B).



ODMĚNY ZA KONFLIKT

Vítěz konfliktu (hráč s nejvyšší celkovou silou) si vezme kartu spojence z aktuální lokace; hráč s druhou nejvyšší silou si vezme kartu oběti z balíčku; hráč se třetí nejvyšší silou žádnou kartu nedostane. Když na konci konfliktu získáte novou kartu spojence či oběti, okamžitě ji přidejte do své aliance.

Tito hráči rovněž získají vliv 🗳️ podle svého umístění, podle aktuálního kola a podle řešené lokace (viz tabulku níže).

ODMĚNY ZA PRINCOVO ÚTOČIŠTĚ

Hráč, který vyhraje konflikt v Princově útočišti, získá 1 bod vlivu 🗳️ navíc. Poté, co si z Princova útočiště vezme kartu spojence, navíc sebere žeton ambicí hráči, který ho měl předtím. Okamžitě se tak stává novým prvním hráčem.

	1. MÍSTO (VÍTEZ)	2. MÍSTO	3. MÍSTO
1. KOLO	SPOJENEC + 🗳️*	OBĚŤ + 🗳️	🗳️
2. KOLO	SPOJENEC + 🗳️🗳️*	OBĚŤ + 🗳️🗳️	🗳️
3. KOLO	SPOJENEC + 🗳️🗳️🗳️*	OBĚŤ + 🗳️🗳️	🗳️

* Vítěz konfliktu v Princově útočišti vždy získá jeden 🗳️ navíc; rovněž také získá žeton ambicí.

5.5 NÁSLEDKY ☾

Řeší se efekty karet následků.

Počínaje hráčem s žetonem ambicí a dále ve směru hodinových ručiček **vyhodnoťte efekty** každé karty následků, kterou máte na aktuální lokaci. Pokud na této lokaci máte víc než jednu kartu, která se spouští během tohoto kroku, **můžete se rozhodnout**, v jakém pořadí je chcete vyhodnotit. Každou kartu je třeba **zcela vyhodnotit**, než začnete vyhodnocovat další.

Po vyhodnocení kroku „následky“ na dané lokaci prozatím **všechny nasazené karty** a přiřazenou **krev** 🩸 **ponechejte**. Karty se vám do ruky vrátí až na konci kola.



Klanová karta následků

BĚSNĚNÍ

Pokud je upír „přijátý“ (což je pojem, kterým upíři označují proměnu člověka v upíra), probudí se v něm vrozený démonický dravec. Upíři tomuto vnitřnímu démonovi říkají „Šelma“. Šelma je zodpovědná za spoustu nízkých pudů, které upíři cítí každou noc. V okamžicích extrémní tísně dokáže Šelma upíra posednout a vyvolat v něm adrenalinové zvířecí instinkty, které ho nutí bojovat či prchnout – tento stav se nazývá „běsnění“.

Pokud vám v zásobě nezůstane žádná krev (obvykle k tomu dochází kvůli efektům klanových karet, které vyloží vaši soupeři a které vás mohou různými způsoby připravit o), propadnete běsnění. Hráč který vás dohnal k běsnění, okamžitě získá 1 bod vlivu . Poznámka: Pokud jste nuceni ztratit množství krve , které je vyšší než množství, které máte momentálně v zásobě, zkrátka přijdete o veškerou krev a propadnete běsnění; nadbytečné „poškození“ se nepřenáší.

Když propadnete běsnění, musíte uhasit žízeň po krvi, kterou cítí vaše vnitřní Šelma – budete nuceni vysát náhodně vylosovanou kartu ze své aliance. Vezměte všechny karty ze své aliance (oběti, lidi i upíry; již vysáté karty ignorujte), zamíchejte je, náhodně vyberte 1 a vysajte ji (viz stranu 10). Pokud v okamžiku, když propadnete běsnění, ve své alianci žádnou kartu nemáte, musíte odevzdat 1 ze své zásoby a poté získáte ze společné zásoby 1 .

Když propadnete běsnění, můžete být donuceni náhodně vysát upíra. Pokud se tak stane, dopustíte se diablerie (viz stranu 11).

DŮLEŽITÉ: Nelze dobrovolně ztratit, utratit či vyložit krev, abyste propadli běsnění.

6. KONEC KOLA

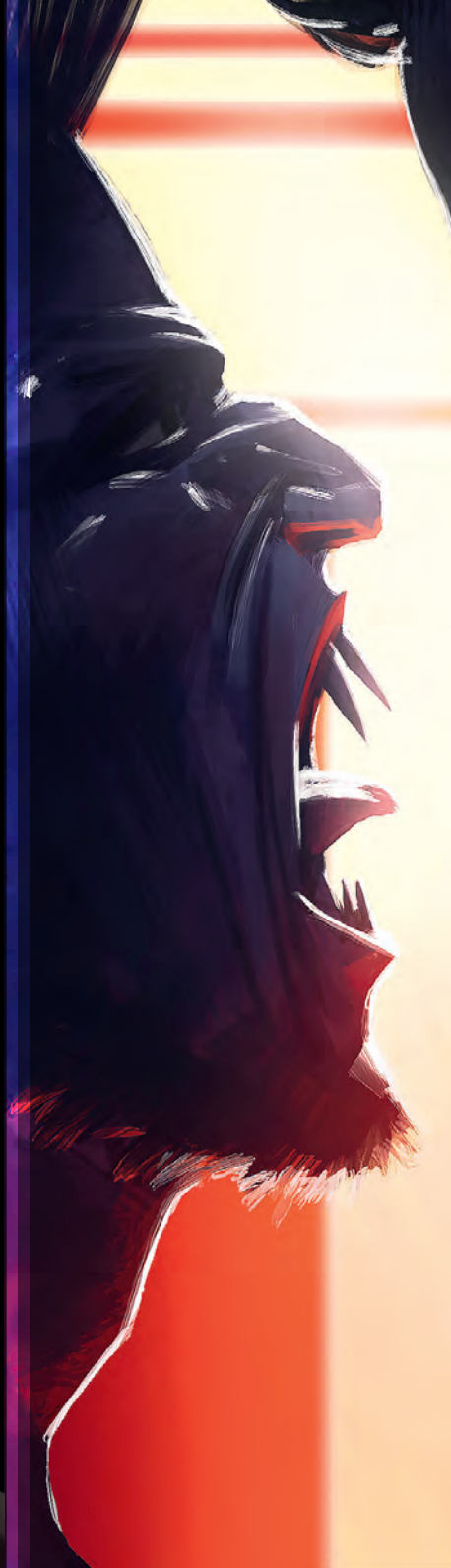
Po skončení fáze řešení konfliktů **na všech lokacích** postupujte podle pokynů níže a připravte nové kolo (s výjimkou konce třetího kola):

- přesuňte veškerou **přídělenou krev** ze všech lokací do **společné zásoby**
- vezměte si zpátky do **ruky všechny své klanové karty** (včetně karet, které byly na stole na vaší pozici nebo na pozici rivalů)
- pokud máte v zásobě nějaké **žetony diablerie** otočené lícem dolů, otočte je **lícem nahoru**

Pokud jste právě dokončili **třetí kolo hry**, postupujte podle pokynů v sekci „**konec hry**“ (viz další stranu).

*„Objednáš si jako každý jiný
a já ti seženu přesně to, co potřebuješ.“*

-Bronwyn



KONEC HRY

Na konci **třetího kola** hra **okamžitě** končí.

Sečtete **vliv** ☹️, který máte na kartách ve své **alianci**, na kartách **vysátých spojenců a obětí** a na **žetonech vlivu** ☹️ ve své zásobě. Pak **odečtete 1 bod vlivu** ☹️ za každý **žeton diablerie**, který máte ve své zásobě.

Hráč s **největším vlivem** ☹️ vítězí! V případě remízy vyhrává z hráčů, kteří se dělí o první místo, ten, jemuž v zásobě zůstává **nejvíce krve** 🩸. Pokud se remíza nerozhodne ani takto, vyhrává z hráčů, kteří se dělí o první místo, ten, který táhne **dříve** v pořadí (počítá se hráčem, který si vzal žeton ambicí na konci posledního konfliktu hry).

KDYŽ SI PRAVIDLA PROTIŘEČÍ

Tato hra se točí kolem **měnění pravidel**. Proto nejspíš nastanou okamžiky, kdy se bude zdát, že si karty vzájemně odporují nebo popírají tuto knihu pravidel! Zde je návod pro řešení nevyhnutelných rozporů:

- Text na kartě má **vždy přednost** před knihou pravidel.
- V případě nejasností ohledně **načasování** efektů karet (tzn. dvě karty mají stejný symbol) se karty vyhodnotí v **pořadí** hry, přičemž začíná hráč se žetonem ambicí a dál se pokračuje ve směru hodinových ručiček (čili nejdříve se aplikují efekty karty či karet, které vynesl hráč se žetonem ambicí, pak se aplikují efekty karet dalšího hráče v pořadí atd.).
- Pamatujte, že **remízy se vždy** vyhodnotí ve stejném **pořadí**, v jakém táhnou hráči.
- Pokud má jeden hráč několik karet, které se spouštějí ve stejný čas, může si sám **vybrat**, v jakém **pořadí** se vyhodnotí.
- Pokud nějaký efekt nelze na cíl aplikovat v plné výši, vyhodnoťte ho do **nejvyšší možné výše**. Například pokud karta říká, že máte ukrást 3 jednotky krve 🩸 hráči, kterému zbývají jen 2 jednotky krve 🩸, pak mu ukradnete pouze 2 🩸.
- Pokud nějaký efekt nelze vyhodnotit vůbec, pak ho **ignorujte**.

„Nech mě mluvit za tebe
a ono se to vyvyhodnotí.“

-Marcel

HERNÍ VARIANTY

Tato sekce obsahuje speciální pravidla pro hru 3 hráčů (viz níže). Rovněž obsahuje pokročilejší pravidla, která mají za cíl nabídnout nový a náročnější způsob hry pro zkušené hráče. Tato pravidla doporučujeme začít používat až poté, co párkrát odehrajete základní verzi hry.

Můžete hrát jen s jednou variantou, s několika variantami, nebo dokonce se všemi najednou.

HRA PRO 3 HRÁČE

Tento herní režim vám umožní hrát hru jen ve 3 hráčích. V takovém případě povětšinou platí běžná pravidla hry až na pár výjimek:

- **POUZE V PRVNÍM KOLE**, během fáze „skladba karet“, musíte z klanového balíčku táhnout 3 svrchní karty namísto pouhých 2 a pak si do ruky vezmete 2 z nich namísto 1. Vaše počáteční sestava tak bude obsahovat 4 karty namísto 3 (počáteční karty „Lov“ a „Příprava“ plus 2 další).
- Počet **tahů fáze plánování**, které odehrajete v každém kole, se na rozdíl od běžné hry řídí tabulkou níže:

KOLO	POČET TAHŮ FÁZE PLÁNOVÁNÍ
1	3
2	4
3	5

*„Tahle existence dokáže být náramně zábavná,
když jí to dovolíš.“*

-Portia



KARTY LOKACÍ

Karty lokací propůjčují během hry každé lokaci **speciální efekt**. Pokud chcete hrát s touto variantou, během 2. kroku běžné hry umístíte 1 náhodně vylosovanou kartu lokace **na každou lokaci** (kromě Princova útočiště, které už má vlastní speciální efekty i v běžné hře).


Během hry budete podle popisu dané karty vyhodnocovat efekt pro každou lokaci. Díky těmto efektům může být hraní na dané lokaci **výnosnější**, ale občas také **přidávají dodatečné postihy či zvyšují náklady!**



KARTY RELIKVIÍ

Relikvie jsou **mocné předměty**, díky kterým můžete ve hře získat výhodu. Pokud chcete hrát s touto variantou, během 2. kroku běžné hry táhnete tolik karet relikvií, kolik je hráčů plus 1, a pak tyto karty položte lícem nahoru doprostřed stolu. Až si všichni hráči vyberou klan, počínaje hráčem napravo od hráče se žetonem ambicí a dále **proti směru hodinových ručiček** si každý hráč vybere 1 kartu relikvie a položí si ji před sebe. Až si všichni hráči vyberou relikvii, vraťte nepoužité karty relikvií do krabice; už je nebudete potřebovat.

Karty relikvií jsou velmi silné, každou z nich ale lze použít jen **jednou** za celou hru, takže je musíte využít chytře. Podrobnosti o tom, kdy a jak můžete svou relikvii použít, naleznete na dané kartě. Poté, co svou relikvii použijete, **otočte ji lícem dolů**, aby bylo všem jasné, že už ji v této hře nemůžete použít.

Na konci hry má navíc vaše karta relikvie mít hodnotu **vlivu**  ve výši uvedené v pravém dolním rohu karty. Tyto body získáte neohledně na to, jestli jste svou kartu relikvie použili, nebo ne.



TÝMOVÁ STŘÍDAČKA (POUZE PRO 4 NEBO 6 HRÁČŮ)

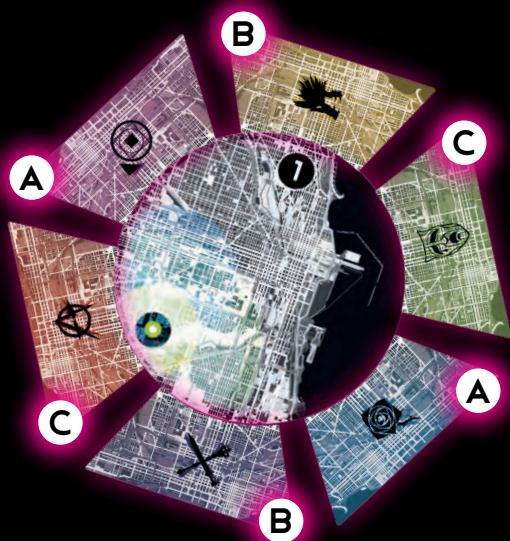
Tento herní režim vám umožní hrát v **týmu** s jiným hráčem proti dalším týmům (proto je dostupná pouze pro 4 či 6 hráčů).

Pokud chcete hrát s touto variantou, postupujte podle běžných pravidel (pokud hrajete v 6 hráčích, hrajte s maximálním počtem lokací stejně jako ve hře 5 hráčů). Doporučujeme určit týmy ještě **před** výběrem klanů.

Až budete na lokace pokládat destičky pozice, musíte být se svým spoluhráčem na **protilehlých stranách** každé lokace. Pořadí destiček pozice rovněž rozhoduje o **pořadí** tahů (první hráč z týmu A, pak první hráč z týmu B, pak první hráč z týmu C, pak druhý hráč z týmu A atd.).

Během hry musíte dodržovat běžná pravidla, ovšem s těmito změnami:

- Kdykoliv aplikujete efekty jedné ze svých karet, které se zaměřují na „soupeře“ nebo „rivaly“, **rozhodnete se, jestli to zahrnuje i vašeho spoluhráče, nebo ne** (podle toho, co vám přijde nejvýhodnější). Pokud však ve svém spoluhráči vyvoláte **běsnění**, žádný vliv 🗡️ za to nezískáte.
- Při rozhodování o vítězi konfliktu se oba členové týmu hodnotí zvlášť, ideálně pro vás by měl jeden z vás skončit na 1. místě a ten druhý na 2. místě.
- Na konci hry vyhrává tým s **největším vlivem** 🗡️ (sčítá se vliv, který získali oba členové týmu)! V případě remízy vyhrává tým, kterému v zásobě zbývá **nejvíce krve** 🩸 (opět se sčítá množství obou členů týmu). Pokud je stav stále nerozhodný, vyhrává z týmů, které se dělí o první místo, ten, ve kterém se nachází hráč, jehož tah je první v **pořadí** (počínaje hráčem, který si na konci posledního konfliktu ve hře vzal žeton ambicí).



V tomto příkladu jsou Toreador a Tremere tým A, Gangrel a Ventrue jsou tým B, Brujah a Nosferatu jsou tým C.



SVĚT TEMNOTY

Hra *Vampire: The Masquerade – Vendetta* je zasazená do **Světa temnoty**. Je to svět, jenž se podobá tomu našemu, jen je o něco temnější. Zatímco nic netušící lidé spí, **obludní upíři** vyrážejí na lov, aby svou nemrtvou existenci krmili **lidskou krví**. Za ty roky si tito mistrovští dravci (či **Spřízněnci**, jak si říkají) vybudovali **neofeudální strukturu** založenou na pokrevních poutech a přízni.

Podle mytologie Spřízněnců byl prvním upírem **Kain**, jenž byl za vraždu svého bratra Ábela navěky proklet, aby se vyhýbal slunečnímu svitu a lovil živé. Podle mýtu Kain nakonec stvořil tři potomky, kteří pak dále tvořili vlastní potomstvo. Tato **třetí generace** vznikla před **Velkou potopou** – a někteří říkají, že ji přivolaly právě jejich hříchy. Přeživší, známí jako **Předpotopní** (či **Antediluviané**), se stali praotci moderních **klanů** (jak se říká jejich potomkům). Krev každého Předpotopního přetrvává v jeho potomcích a pohání jejich společné schopnosti, slabiny a možná i chování a názory.

*„Bez loutkáře, který táhá za provázky,
by loutka neuměla tančit.“*



Tato hra obsahuje sedm takových klanů, z nichž každý představuje **klanový balíček** s **pletichařicím upírem** z daného klanu a schopnostmi a disciplínami, které jsou pro daný klan typické. Tohle vše reflektuje i herní styl každého balíčku:

Brujah, kteří se bouří proti moci a odmítají tyranii. Brujah sympatizují s kontrakulturou a revolucí, vyhledávají spojence, kteří zpochybňují normativní myšlenky. Proto oceňují zápal utiskovaných a tíhnou k outsiderům. V této hře je reprezentuje **Jayla Parker**, mladá rebelka s radikálními názory. Balíček Brujah přináší **velkou sílu a vysoké počkození**. Pokuste se vyvolat v soupeřích běsnění a získat bonusové body.



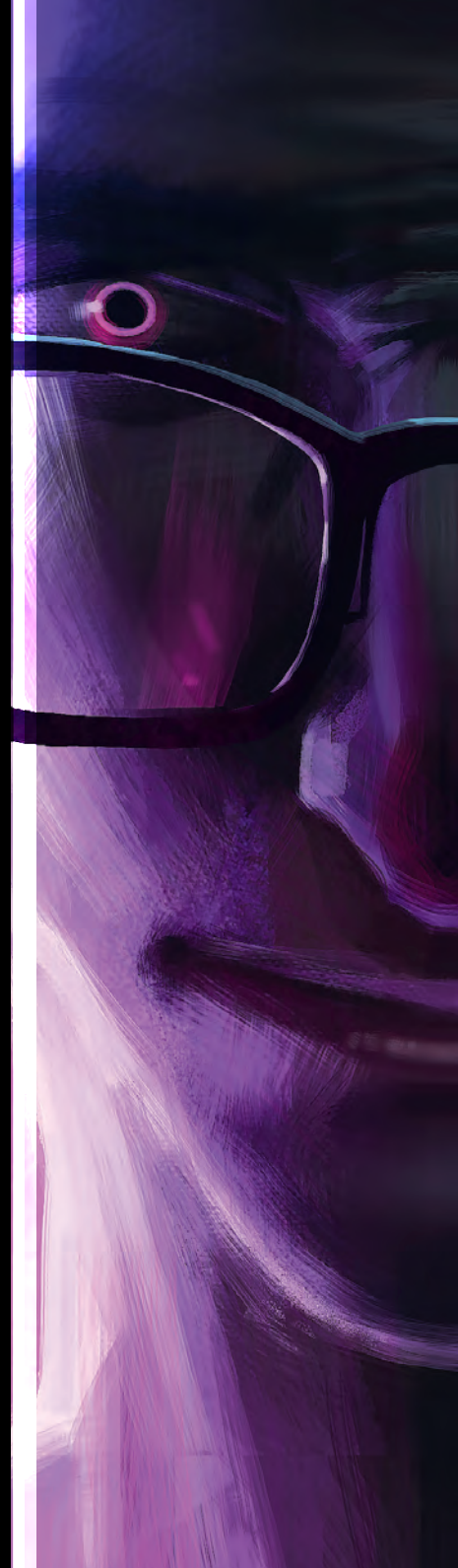
Gangrel, divocí venkované, kteří jsou kombinací mezi upíry a zvířaty. Jelikož překračují hranice mezi druhy, národy a říšemi s lehkostí dokonalých dravců, patří divočině a divočina patří jim. V této hře je reprezentuje **Clayton Jones**, neupravený bývalý alkoholik, který nalezl klid díky rozmlouvání s divokými tvory. Díky **schopnostem měnit podobu** manipuluje balíček Gangrelů s krví a vlastní silou.




Malkaviané, jejichž šilenství skrývá a odhaluje různé pravdy. Všichni Malkaviané tvrdí, že jsou psychicky propojení přes jakési sdílené vědomí, a hledají lidi se „speciálním nadáním“, které začleňují do svých řad. V této hře je reprezentuje **Sol Thurman**, obrovský fanoušek Chicago Cubs, jehož klidnou povahu střídají náhlé záchvaty násilí. Balíček Malkavianů se točí kolem **překvapování nepřátel** nepředvídatelnými tahy a svéráznými (leč silnými) efekty.




Nosferatu, kteří ukrývají svou znetvořenou podobu v temnotě, kde shromažďují tajemství. Ze všech Spřízněnců jsou nejlidštější, neboť svou kletbu nosí navrchu, než aby ji ukrývali uvnitř. V této hře je reprezentuje **Yeongi**, odhodlaná žena, která se nenechá odradit svou znetvořenou tvář ani umělou rukou. Balíček Nosferatu umožňuje realizovat **zálučné strategie**, například stáhnout se uprostřed konfliktu, nebo dokonce použít karty dvakrát během jednoho kola.






Toreadoři, kteří hledají napětí pramenící z umění, romance a krutosti uprostřed strnulé nesmrti. Tento klan se dvoří těm nejlepším umělcům, ale jejich fixace na krásu a nevinnost k nim přivádí i nové členy, u kterých se ukáže, že kromě skvostného těla nemají co víc nabídnout. V této hře je reprezentuje **Winston Deville**, profesionální top model ve středním věku. Balíček Toreadorů využívá své **početné aliance**, díky níž mají vaše karty silnější efekty.

Tremere, kteří zkoumají tajemství krve coby zdroje síly pro své magické schopnosti. Skutečnou moc spatřují ve znalostech způsobů, jakými lze utvářet svět, v přístupu k té správné krvi a ve vlastnictví těch nejzákladnějších starobyklých artefaktů. V této hře je reprezentuje **Ajit Talwar**, bezohledný učenec v oboru okultního umění, ochotný pracovat jako „nájemný mág“. Balíček Tremere vám umožní utrácet krev za **fenomenální schopnosti** a nutí vás hrát na pokrají běsnění.

Ventruie, kteří dohlížejí na to, aby žádná z ras, jež považují za podřadné, nenarušila Maškarádu. Jsou to dlouhodobí vůdci Kamarily, zastávají více vlivných postavení než kterýkoliv jiný klan a nehodlají se jich vzdát. V této hře je zastupuje **Sofia Alvarez**, přísná a dominantní manažerka s výjimečnými diplomatickými schopnostmi a politickým přehledem. Balíček Ventruie donutí vaše soupeře se buď **podvolit**, anebo za to zaplatit!



Většina klanů dostupných v této hře se formálně řadí do **Kamarily**, obecně nejvlivnější organizace v dějinách Spřízněnců. Jejím oficiálním účelem je zachovat **Maškarádu**, sofistikovaný závoj klamu, který mají na očích živí kvůli utajení existence Spřízněnců.

Město patřící Kamarile je řízeno podobně jako **feudální dvůr**, i když jejich setkání mohou vypadat spíše jako elegantní schůze správné rady nebo drsné schůzky zločineckých kartelů. Vnitřní **hierarchie** je absolutní. Na vrcholu se nachází **princ**, což je tvor dostatečně působivý či vychytralý na to, aby byl uznán za absolutního vládce jejich říše.

KARETNÍ SLOVNÍČEK

Na klanových kartách se opakovaně nachází několik pojmů, které byste měli znát:

POZICE - Hráčova pozice je ta výseč kolem lokace, která odpovídá destičce pozice daného hráče na této lokaci. Na hráčovu pozici lze vykládat klanové karty i přiřazovat krev. Všechno, co se nachází na hráčově pozici, se považuje za jeho, i když to tomu hráči doopravdy nepatří (např. karty, které se sem přesunou v důsledku nějakého efektu).

VYKLÁDÁNÍ KARET - Když efekt mluví o „vyložení“ karty, myslí se tím skutečné vyložení karty na lokaci v okamžiku, kdy k tomu dochází. Jakmile je karta vyložena, stává se nasazenou kartou.

NASAZENÁ KARTA - „Nasazená karta“ je karta, která je na hráčově pozici. Proto se může stát cílem efektu jiných klanových karet (občas i svého vlastního). Při aplikaci efektů, které cílí na nasazené karty na jisté lokaci, nezáleží na tom, kam byla karta vyložena původně - důležité je pouze to, kde se nachází v daném okamžiku.

POUŽÍVÁNÍ - Kdykoliv vyložíte klanovou kartu na lokaci, můžete na stejnou pozici rovněž vyložit až 3 ze své zásoby (viz strana 9). Tato krev se pak stává přiřazenou. Proto se může stát cílem efektů klanových karet.

PŘIŘAZENÁ - Každá přiřazená vám přidá 1 bod síly na dané lokaci (viz stranu 9). Do konfliktu na lokaci se můžete zapojit i tehdy, pokud na ní máte pouze přiřazenou (a žádné karty).

ZÍSKÁŠ / - Vezměte si z banku vyznačené množství krve / vlivu a přidejte ho do své zásoby.

UTRATĚ - Odevzdejte vyznačené množství krve ze své zásoby do společné zásoby jakožto cenu za vyhodnocení nějakého efektu. Poznámka: Nikdy nesmíte utratit úplně poslední jednotku krve, která vám zůstává v zásobě (tzn. nemůžete si sami dobrovolně způsobit běsnění, viz stranu 16).

ZTRÁCÍŠ / - Odevzdejte vyznačené množství krve / vlivu ze své zásoby do společné zásoby jakožto výsledek efektu, který vás ovlivnil. Poznámka: Pokud přijmete o veškerou svou krev, propadnete běsnění (viz stranu 16).

UKRADNI - Seberte vyznačené množství krve ze zásoby vybraného hráče a přidejte ji do své zásoby. Poznámka: Z hráčovy zásoby můžete ukrást i poslední žeton krve. Pokud se tak stane, daný hráč propadne běsnění (viz stranu 16).

SÍLA - Každá klanová karta má na sobě uvedenou hodnotu síly. Tuto hodnotu mohou měnit efekty samotné karty či dalších karet. Když karta mluví o „uvedené hodnotě síly“ jiné karty, myslí se tím číslo napsané na kartě před aplikací případných modifikátorů.

LÍCEM NAHORU / LÍCEM DOLŮ - Nasazené karty mohou být lícem nahoru či lícem dolů. Když je karta lícem dolů, žádný z jejich efektů není aktivní a hodnota této karty se bere jako 0 (pokud efekt jiné karty neuvádí jinak).

RIVAL - Soupeř, který nasadil karty či krev na stejnou lokaci, na níž je i karta, jejíž efekt klíčové slovo „rival“ zmiňuje. Soupeři, kteří na dané lokaci nemají nic nasazeného ani přiřazeného (ať už proto, že na tuto lokaci nic nevyložili, anebo se stáhli; viz stranu 12), se nepovažují za rivaly na této lokaci.

	1. MÍSTO (VÍTĚZ)	2. MÍSTO	3. MÍSTO
1. KOLO	SPOJENEC + *	OBĚŤ +	
2. KOLO	SPOJENEC + *	OBĚŤ +	
3. KOLO	SPOJENEC + *	OBĚŤ +	

* Vítěz konfliktu v Princově útočišti vždy získá jeden navíc; rovněž získá žeton ambicí.

AUTOŘI

Návrh hry: Charlie Cleveland, Bruno Faidutti

Grafika: Martin Mottet

Vývoj: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Flavio Mortarino

Projektový manažer: Pietro Righi Riva

Produkční manažer: Flavio Mortarino

Umělecký ředitel: Lorenzo Silva

Výtvarný návrh: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Pravidla: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Charlie Cleveland

Korektury: William Niebling, Alessandro Pra'

Dodatečné testování: Pasquale Facchini, Ferdinando Ambrosio, Giovanni Bernardis, Federico Latini, Federico „Toy“, Paolo „Banda“ Andrighetto a spousta dalších!

Produkce české verze: David Rozsival

Český překlad: Filip Ženíšek

DTP české verze: Martin Málek

Paradox Licensing

Rozvoj obchodu: Mats Karlöf

Vedení značky World of Darkness

Umělecký ředitel: Tomas Arfert

Marketingový manažer značky: Jason Carl

Manažer značky: Sean Greaney

Editor značky: Karim Muammar

Komunitní vývojář: Martyna Zych

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Díky Charlieho Clevelanda si zasluhuje: Eric Hautemont, Manuel Cuni, Luca Marchetti, Giacomo Gilli, Lorenzo Casanova, Marco Di Timoteo, Maurizio Di Timoteo, Emanuele Ornella, Brian Cummings, Lilly Baker.

Díky Horrible Guild si zasluhuje: Laura Severino, Camilla Muschio, Matteo Carioni, Alberto Putignano, Paolo Tajé, Nicolò Sala, Andrea Pennati, Andrea „Sgananzium“ Bianchin, Sara D'Arca, Valentina Salimbeni, Karim Khadirí, Fabio Leva, Alessio Vallese, Alessio Lana, Mauro Marinetti, Carlo Burelli, Nicola Bocchetta.