

WŁADCY NOCY



WŁADCY NOCY to gra kooperacyjna, w której wszyscy gracze walczą po tej samej stronie i razem zwyciężą lub poniosą porażkę. Wcielicie się w rolę członków wampirzego klanu, powoli odbudowującego swą, minioną potęgę. Z pomocą swych sługusów będziecie walczyć przeciw agentom Inkwizycji, siac strach w ludzkich sercach urządzając polowania i tworząc pieczęcie grozy w różnych dzielnicach miasta. A wszystko to w przygotowaniu do rytuału Krwawego Księżyca, który umocni wasze panowanie nad miastem i przypieczętuje jego los. Strzeżcie się jednak: im dłużej będziecie się przygotowywać do rytuału, tym trudniej będzie go przeprowadzić. Wrogowie depczą wam po piętach, a gdy już was znajdują, nawet wampiryczna magia ich nie powstrzyma.

Los waszej rodziny rozstrzygnie się w nadchodzących dniach.

Czy uczynicie to miasto swą domeną, czy może stracie je na rzecz żąłosnych śmiertelników?

ELEMENTY

GRA WŁADCY NOCY zawiera:

- niniejszą instrukcję
- 9 kafelków dzielnic
- 2 tory zasłony
- 6 kart wampirów
- 54 karty wydarzeń
(po 18 każdego poziomu: I, II i III)
- 14 kart relikwów
- 10 sześciociennych kości
- 3 arkusze ze znacznikami i żetonami:
 - 6 żetonów wampirów
 - 6 znaczników liczby ofiar
 - 6 żetonów pieczęci grozy
 - 28 żetonów krwi
 - 1 żeton przewodry
 - 12 żetonów agentów
 - 10 żetonów sługusów

KAFELKI DZIELNIC

Miasto składa się z 9 **kafelków dzielnic**. Każda dzielnica ma swój unikalny efekt, który albo zostaje wywołany za dnia, albo może zostać aktywowany przez jedną z postaci w nocy.

Nazwa





ŻETONY I KARTY WAMPIRÓW

Do wyboru w grze dostępnych jest sześć postaci wampirów: Agnieszka, Imre, Ishtvan, Laszlo, Mila i Nevena. Każdy wampir ma swoją własną **kartę wampira**, zawierającą informacje na temat ich akcji, zdolności i liczby ofiar.

Na planszy, każdy z wampirów jest reprezentowany przez **żeton wampira**.



ŻETONY KRWI

Żetony krwi używane są do oznaczania wytrzymałości. Wydaje się je podczas aktywacji zdolności, a odzyskuje dzięki polowaniu na śmiertelników. Każdy wampir może mieć do 4 żetonów krwi (lub do 6, jeśli posiada relikw „Nieskazitelna krew”).



ŻETON PROWODYRA

Żeton prowodyra wskazuje, która z postaci jako pierwsza w rundzie wykonuje swoje akcje i podejmuje decyzje w trudnych sytuacjach. Żeton jest dwustronny, by przypominać graczom o porze dnia i nocy.

ZNACZNIKI LICZBY OFIAR

Znaczniki tenależy umieścić na **torze liczby ofiar** poprzez wsunięcie ich w odpowiednie wycięcia na karcie wampira.



ŻETONY PIECZĘCI GROZY

Każdy wampir może przywołać swoją unikalną **pieczęć grozy**, by spowić którąś z dzielnic miasta potężną magią. Aktywuje to dodatkowy efekt w danej dzielnicy i przybliża Rodzinę do zwycięstwa.



KOŚCI

Sześciokątne **kości** używane są do walki, a także podczas określonych sytuacji podczas rozgrywki.

Plan miasta (miejsca, w których pojawiają się agenci)

Talia (I, II lub III)

Nazwa karty
Działanie karty



KARTY WYDARZEŃ

Gra zawiera 54 **karty wydarzeń**, podzielone na talie oznaczone I, II albo III. Każda talia składa się z 18 kart. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy osobno potasować każdą z talii. W zależności od wybranego poziomu trudności talia wydarzeń będzie się składać z większej lub mniejszej liczby kart.

W każdej rundzie należy odsłonić kartę wydarzenia, która w połączeniu z **torem zasłony** określa, ilu i w której dzielnicy pojawi się **agentów**. Wiele kart wydarzeń znacząco wpływa na rozgrywkę, oferując nowe możliwości lub stawiając dodatkowe wyzwania.


Liczba wampirów w grze




Liczba pojawiających się agentów

Puła agentów

TORY I ZNACZNIKI ZASŁONY

Gra zawiera dwa dwustronne **tory zasłony** dopasowane do ilości graczy. Wzmacnianie (przesunięcie w lewo) bądź osłabianie (przesunięcie w prawo) zasłony z użyciem **znacznika zasłony**  odzwierciedla to, jak skutecznie działacze nie demaskują Rodziny. W miarę jak znacznik zmierza ku zeru, wampiry są coraz bliżej wykrycia i ostatecznej porażki.

KARTY RELIKTÓW

Karty reliktyw reprezentują cenne artefakty, jakie można znaleźć w muzeum. Posiadanie i używanie reliktyw wymaga wpierrw osiągnięcia przez wampira odpowiedniej **liczby ofiar** . Każdy z wampirów może mieć maksymalnie 2 karty reliktyw.



ŻETONY SŁUGUSÓW

Sługusy to lojalni poplecznicy Waszej Rodziny. Pomagają w utrzymaniu kontroli nad dzielnicami miasta i w obronie przed agentami Inkwizycji. Ostatecznie, służą jako ofiary na potrzeby magicznych rytuałów. Każdy z wampirów może wykorzystywać sługusów, niezależnie od tego kto ich pozyskał.



Strona odkryta Strona ukryta

ŻETONY AGENTÓW

Agenci to Wasi główni przeciwnicy. To adepci **Inkwizycji** - starożytnego zakonu łowców wampirów. Działają w tajemnicy i zanim będzie się można z nimi uporać, muszą zostać odwrócenii na „odkrytą” stronę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Niezależnie od liczby graczy, w rozgrywce może brać udział od 2 do 5 wampirów. Jeden gracz może kontrolować więcej niż jednego wampira. W tryb solo można grać dwoma lub większą ilością wampirów. Można też rozegrać partię na dwóch graczy z użyciem pięciu wampirów, dowolnie je rozdzielając. Podczas rozgrywki liczy się tylko liczba wampirów.

Zawsze używaj toru zasłony odpowiadającego liczbie wampirów. Prowadząc więc rozgrywkę we dwoje, w której każdy z graczy kontroluje po dwa wampiry, należy użyć toru dla czterech, a nie dwóch wampir.

Znacznik prowadzycy odnosi się do wampira, nie do gracza. By lepiej zorganizować jego przekazywanie, ułóż karty wampirów w kolejności, w jakiej będą wykonywały swoją turę.

Podczas kilku pierwszych rozgrywek najlepiej użyć następującej ilości wampirów:

- **3, 4 lub 5 graczy:** po jednym wampirze na gracza;
- **2 graczy:** po jednym lub dwóch wampirach na gracza;
- **Tryb solo:** 2-5 wampirów.

Po lepszym zaznajomieniu się z regułami gry można używać dowolnej liczby wampirów na gracza.

Podczas pierwszej rozgrywki zaleca się następujące zestawienia wampirów:

- **2 wampiry:** Imre i Mila, Agnieszka i Laszlo lub Imre i Laszlo.
- **3 wampiry:** Agnieszka, Ishtvan i Mila.
- **4 wampiry:** Agnieszka, Imre, Nevena i Laszlo.



1. Ułóż z kafelków dzielnic siatkę o rozmiarze 3 x 3 tak, by wszystkie dzielnice były skierowane w tą samą stronę. Dworzec kolejowy zawsze musi być wyłożony w lewym górnym rogu miasta. Pozostałe dzielnice rozłóż losowo. **Tylko równolegle względem siebie dzielnice są traktowane jako sąsiadujące.**

2. Zdecyduj, ile wampirów bierze udział w rozgrywce i rozdziel postaci między graczy.

Rozdaj każdemu z graczy karty wampirów, żetony wampirów i pieczęcie grozy przypisane do danego wampira. Elementy należące do pozostałych wampirów odłóż do pudełka.

Na każdej karcie wampira połóż po 4 żetony krwi. Znacznik liczby ofiar odpowiedniego koloru ustaw na pozycji 0 toru liczby ofiar każdego z wampirów.

3. Ustaw wszystkie żetony wampirów kolorową stroną do góry na kafelku dzielnicy dworzec kolejowy.

- W rozgrywce na 2 wampiry wstaw 2 sługusów do tej dzielnicy.
- W rozgrywce na 3 wampiry wstaw 1 sługusa do tej dzielnicy.
- W rozgrywce na 4 lub 5 wampirów nie wstawiaj żadnych sługusów do tej dzielnicy.

4. Weź tor zasłony odpowiadający liczbie postaci używanych w rozgrywce. Ustaw znacznik zasłony na pozycji 6.

5. Obok kafelków dzielnic połóż żetony agentów w liczbie wskazanej na torze zasłony. Pozostałych agentów odłóż do pudełka.

6. Obok żetonów agentów połóż dziewięć żetonów sługusów i dwa dodatkowe żetony krwi. Tworzą one dostępną pulę żetonów. Pozostałych sługusów i żetony krwi odłóż do pudełka.

7. Potasuj osobno każdą z talii wydarzeń. Wybierz poziom trudności i dobierz bez odsłaniania następującą liczbę kart z każdej talii wydarzeń.

- Łatwy: po 6 kart z każdej talii;
- Średni: po 5 kart z każdej talii;
- Trudny: po 4 karty z każdej talii.

Ułóż te karty w stos, tak by karty Aktu III były na spodzie, karty Aktu II w środku, a karty Aktu I na wierzchu. Tworzą one talię wydarzeń w tej rozgrywce. Pozostałe karty wydarzeń odłóż do pudełka.

8. Potasuj talię reliktyw i odłóż ją w pobliżu kafelka dzielnicy muzeum.

9. Weź po dwie kości za każdego wampira w grze. Rzuć nimi i odłóż je obok kafelków dzielnic, nie zmieniając wyników rzutu. To pula kości, wspólna dla wszystkich postaci. Pozostałe kości odłóż do pudełka.

10. Przekaż żeton prowodyra (dzienną stronę do góry) graczowi o najostrożniejszych kłach. Jeżeli gracz ten kieruje kilkoma postaciami, musi wybrać, która z nich będzie prowodyrem, i umieścić żeton na jej karcie.

Teraz pora uczynić to miasto swoją domeną!

PULA KOŚCI

Kości używa się podczas walki

i przy rozpatrywaniu

niektórych specjalnych efektów. W trakcie rozgrywki kości przechowywane są w puli obok kafelków dzielnic, z widocznymi wartościami.

Kiedy musisz użyć jakiejś kości, wybierz jedną z puli i odłóż ją na bok. Wartość wybranej kości wpływa na wynik walki lub efektu specjalnego.

Po odłożeniu kości na bok odpada ona z rozgrywki do czasu zużycia wszystkich kości z puli.

Kiedy pula jest pusta, weź wszystkie kości, rzuć nimi i stwórz nową pulę, nie zmieniając wyników rzutu.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka podzielona jest na rundy, z których każda składa się z fazy dnia i następującej po niej fazy nocy. Za dnia rozpatruje się wydarzenia i pojawiają się agenci. W nocy swoje tury rozgrywiają wampiry.



FAZA DNIA

Podczas fazy dnia po kolei wykonuje się następujące kroki:

1. PRZEKAZANIE ZNACZNIKA PROWODYRA (Z POMINIĘCIEM PIERWSZEJ RUNDY)

Znacznik prowodyra przekazuje się kolejnemu wampirowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Należy obrócić go na stronę dnia, by pamiętać, że runda zaczyna się od fazy dnia.

Zazwyczaj oznacza to przekazanie znacznika kolejnemu graczowi po lewej. Jednak jeżeli jest więcej wampirów niż graczy, żeton trafia do kolejnego wampira zgodnie z ruchem wskazówek zegara niezależnie od tego, kto nim kieruje. W pierwszej rundzie gry należy pominąć ten krok.

2. ROZPATRYWANIE DZIENNYCH EFEKTÓW DZIELNIC

Prowodyr odczytuje i rozpatruje wszystkie **dienne efekty dzielnic** (oznaczone na kafelku dzielnicy symbolem ☀).

Można je rozpatrywać w dowolnej kolejności. Jednakże efekt danej dzielnicy musi zostać w pełni rozpatrzony, zanim będzie można rozpatrzeć efekt kolejnej. Ponieważ sytuacja w jednej dzielnicy może wpływać na pozostałe, gracze mogą wspólnie decydować o kolejności rozpatrywania dzielnic, jednak ostateczna decyzja zawsze należy do prowodyra.

PRZYKŁAD: W muzeum znajduje się jeden agent i jeden slugus, zaś w szpitalu psychiatrycznym przebywa tylko jeden slugus. Efekt muzeum zostaje aktywowany tylko wtedy, gdy znajduje się tam więcej slugusów niż agentów. Gracze decydują więc, by najpierw rozpatrzeć szpital psychiatryczny i przenieść agenta z muzeum. Teraz mogą również rozpatrzeć efekt muzeum i zyskać cenny relikw.

3. ODKRYCIE I ROZPATRZENIE KARTY WYDARZEŃ

Prowodyr odkrywa wierzchnią kartę talii wydarzeń i rozpatruje jej efekt. Każda karta zawiera plan miasta wskazujący, w jakich dzielnicach pojawiają się agenci. Najpierw należy dołożyć nowe żetony agentów, **ukrytą stroną do góry**.

Tor zasłony wskazuje, ilu agentów pojawia się w każdej z dzielnic, w zależności od bieżącej pozycji znacznika zasłony. Jeśli zasłona jest na poziomie od 4 do 6, należy patrzeć na cyfry na dole po lewej; jeśli zasłona jest na poziomie od 1 do 3, należy patrzeć na cyfry na dole po prawej.

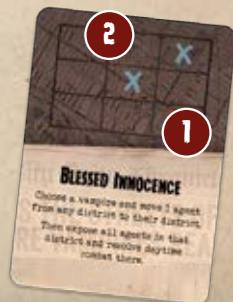
1. W przypadku pozycji dzielnicy oznaczonej czerwonym krzyżykiem zawsze jest tylko jedna cyfra.

Ułóż odpowiednią ilość żetonów agentów na kafelku dzielnicy znajdującym się we wskazanym miejscu.

2. W przypadku pozycji oznaczonych niebieskoszarym krzyżykiem cyfry mogą być albo takie same albo różne. Jeżeli te wartości są jednakowe, dołóż odpowiednią ilość żetonów agentów na oba kafelki dzielnic znajdujące się we wskazanych miejscach. Jeżeli te cyfry się różnią, to gracze decydują, jak rozdysponować wskazane ilości agentów.

Po rozpatrzeniu karty zwykle jest ona odkładana do pudełka, jednak niektóre karty mają stały efekt i pozostają w grze.

Po dołożeniu agentów prowodyr rozpatruje efekt karty. Czasami w wyniku tego efektu na planszę trzeba dołożyć dodatkowych agentów. Należy pamiętać, że żetony agentów pojawiają się w mieście ukrytą stroną do góry, chyba że tekst karty wyraźnie mówi inaczej.



OSŁABIANIE ZASŁONY

Za każdym razem, gdy do dzielnicy zostaje dodany lub przesunięty jakiś agent (czy to w wyniku oznaczeń na planie miasta czy działania karty wydarzeń), a znajduje się tam jakiś sługus lub niewyczerpany wampir, należy osłabić zasłonę o 1.

Za każdym razem, gdy do dzielnicy trzeba dodać agenta, a w puli nie ma już dostępnych żetonów, należy osłabić zasłonę o 1 za każdego niedodanego agenta.

Jeżeli zasłona ma zostać osłabiona w wyniku jakiegoś wydarzenia, należy to zrobić po pełnym rozpatrzeniu karty.

4. POLOWANIE NA WAMPYRY

Za dnia w każdej dzielnicy, w której znajduje się co najmniej jeden wampir i co najmniej trzech agentów, dochodzi do walki.

Jeżeli kilka dzielnic spełnia ten warunek, to prowodyr decyduje o kolejności rozpatrywania starć. Jeżeli w danej dzielnicy znajduje się więcej niż jeden wampir, prowodyr musi wybrać tylko jednego z nich do wzięcia udziału w walce.

Przed rozpoczęciem walki odwróć wszystkich agentów na stronę **odkrytą**. Walka rozpatrywana jest na takich samych zasadach jak walka nocą (patrz **Walka**, str. 14) z jednym wyjątkiem: wampiry mogą wybrać tylko kości o najniższych wartościach. Ponieważ wampiry są wrażliwe na światło słoneczne, nie są w stanie walczyć z pełnią sił!

PRZYKŁAD: Gracz musi dodać po 1 agencie do każdej niezapieczonej dzielnicy, w której nie ma agentów, wampirów ani sługusów. Trzy dzielnice spełniają ten warunek, jednak w puli został tylko 1 żeton agenta. Gracz dodaje agenta do dowolnej dzielnicy, następnie przesuwa znacznik zasłony z pozycji 4 na 2. Dodatkowo, ponieważ agenci pojawili się w lewej dzielnicy dolnego rzędu, w której są 2 wampiry, znacznik zasłony spada na pozycję 1. Gracze są teraz w nie lada kłopotach, ponieważ w następnym etapie wampiry w tej dzielnicy będą musiały walczyć z 3 agentami!

Karta wydarzenia Ostatnia krucjata jest właśnie rozpatrywana. W rozgrywce biorą udział 3 wampiry a znacznik zasłony jest na pozycji 4. Dzielnica znajdująca się w lewym dolnym rogu jest oznaczona czerwonym X, więc wstawiamy tam 2 nowych agentów. Zgodnie z naszym torem zasłony w pierwszej niebieskoszarej dzielnicy pojawia się jeden agent, a w drugiej żaden. Prowodyr decyduje, by wystawić agenta w dzielnicy znajdującej się w lewym górnym rogu (ponieważ nie ma tam żadnych wampirów ani sługusów). W lewej dzielnicy środkowego rzędu nie pojawiają się żadni agenci.

Po rozpatrzeniu karty Ostatniej krucjaty w lewej dzielnicy dolnego rzędu znajduje się 3 agentów. Stoczą oni walkę z ukrywającym się tam wampirem. Najpierw należy odwrócić wszystkie żetony agentów na stronę odkrytą, a następnie rozpatrzyć walkę za dnia (patrz str. 14).





FAZA NOCY

Podczas fazy nocy każdy wampir może wykonać różne akcje, zużywając przy tym punkty akcji (PA).

Każdy z wampirów zyskuje 2 punkty akcji na początku fazy nocy, choć ich ilość może się zmieniać w trakcie rozgrywki.

Prowodyr jako przypomnienie odwraca znacznik prowodyra na stronę nocy, a następnie wykonuje swoje akcje.

Potem swoje akcje wykonuje następny wampir zgodnie z ruchem wskazówek zegara, następnie kolejny i tak dalej, dopóki każdy z wampirów nie zużyje swoich akcji. Należy przeprowadzić wszystkie swoje akcje, nim tura zostanie przekazana kolejnemu wampirowi.

Kiedy następuje tura wyczerpanego wampira, odzyskuje on 1 żeton krwi, a zasłona zostaje osłabiona o 1. Następnie rozgrywa swoją turę na normalnych zasadach.

Gracz kierujący aktywnym wampirem wybiera, jak zużyć swoje punkty akcji, i podejmuje wszystkie związane z tym decyzje. Jeśli zajdzie taka potrzeba, daną akcję można wykonać więcej niż raz.

Dostępne akcje są wymienione obok toru liczby ofiar na karcie wampira. Niektóre akcje są dostępne od początku rozgrywki, a niektóre odblokowują się dopiero po osiągnięciu odpowiedniej liczby ofiar.

PRZYKŁAD: *Dziki Gon można rozpocząć dopiero po osiągnięciu 4 poziomu na torze liczby ofiar.*

„Aktywny wampir” zawsze odnosi się do wampira obecnie rozgrywającego swoją turę.

Po wykorzystaniu swoich punktów akcji przez wszystkie wampiry kończy się faza nocy i zaczyna faza dnia kolejnej rundy.

AKCJE WAMPIRÓW



LICZBA
OFIAR

DOSTĘPNA
AKCJA



PUNKTY
AKCJI

0+	Przemieść się do sąsiedniej dzielnicy	1
0+	Odkryj wszystkich agentów w dzielnicy, w której znajduje się aktywny wampir	1
0+	Przeprowadź walkę ze wszystkimi odkrytymi agentami w dzielnicy, w której znajduje się aktywny wampir	1
0+	Pozyskaj sługusa i wzmocnij zasłonę o 1	2
0+	Aktywuj nocny efekt dzielnicy, w której znajduje się aktywny wampir	1-2
0+	Użyj swojej zdolności Krwi	0
1+	Polowanie: zyskaj 1 żeton krwi	1
2+	Zabierz lub przekaż relikwinnemu wampirowi w tej samej dzielnicy	0
4+	Rozpocznij Dziki Gon: uzupełnij krew do swojego maksimum i osłab zasłonę o 1	1
6+	Użyj swoją zdolność Mroku	0
9+	Zapieczętuj dzielnicę (-1 sługus)	1
9+	Zainicjuj rytuał Krwawego Księżyca	1

RUCH DO SĄSIEDNIEJ DZIELNICY

Niektórzy wolą poruszać się po mieście szybko w formie nietoperza, inni wygodnie w limuzynie albo śmigając na motocyklu.

⚡ 1 PA 🌀 Bez wpływu 💀 0+

Przenieść aktywnego wampira do sąsiedniej dzielnicy. W ramach ruchu wampiry mogą zabrać ze sobą sługusów; przesun wybraną liczbę sługusów razem z żetonem wampira.

WYKRYCIE AGENTÓW

Nie tak łatwo rozpoznać agenta w tłumie ludzi. Nie paradują przecież w stereotypowych czarnych okularach i mundurze. Znalezienie ich i odkrycie ich tożsamości wymaga wiele wysiłku.

⚡ 1 PA 🌀 Bez wpływu 💀 0+

Odwróć wszystkich agentów w dzielnicy, w której znajduje się aktywny wampir, na ich odkrytą stronę. Nie ma wpływu na już odkrytych agentów.

WALKA Z AGENTAMI

Kiedy znalazłeś już swoich wrogów, nie ma co czekać, aż to oni zaatakują ciebie. Najlepiej od razu się z nimi uporać.

⚡ 1 PA 🌀 Bez wpływu 💀 0+

Aktywny wampir walczy ze wszystkimi agentami w dzielnicy, w której się znajduje. Wciąż ukryci agenci nie biorą udziału w walce. W przeciwieństwie do walki za dnia, kiedy sam atakujesz agentów w nocy, możesz wybrać dowolne kości z puli.

POZYSKANIE SŁUGUSÓW

By władać nad śmiertelnikami, wampiry potrzebują się wystygwać innymi śmiertelnikami. Niektórzy służą ze strachu, oddania, namiętności czy po prostu z potrzeby pieniędzy. Po swojej inicjacji, są na Twoje rozkazy.

⚡ 2 PA 🌀 Wzmocniona o 1 💀 0+

Weź 1 żeton sługusa z puli i umieść go w dzielnicy, w której znajduje się aktywny wampir. Nie można pozyskiwać sługusów, jeżeli w puli nie ma już ich żetonów.

Nowy sługus pomaga pozostać Rodzinie w ukryciu: wzmocnij zasłonę o 1.

AKTYWOWANIE NOCNEGO EFEKTU DZIELNICY

za fasadą biur, restauracji, sklepów i kamienic skrywa się tajna sieć kontaktów, wykorzystywana przez wampiry do realizacji swych planów.

⚡ Zależy od dzielnicy 🌀 Bez wpływu 💀 0+

Jeżeli aktywny wampir znajduje się w dzielnicy dysponującej nocnym efektem, może z niego skorzystać używając wskazaną ilość punktów akcji. Dana dzielnica może zostać aktywowana kilka razy podczas jednej rundy. Efekt dzielnicy zawsze odnosi się do wampira, który ją aktywował.

UŻYWANIE ZDOLNOŚCI KRWI

Jedną z definiujących cech wampirów czyniącą je tak pożądanymi są ich zdolności nadprzyrodzone, doprowadzone do perfekcji na przestrzeni ich niemal nieskończonego żywota.

⚡ Żetony krwi 🌀 Bez wpływu 💀 0+

Każdy z wampirów posiada własną unikatową zdolność Krwi, zwykle aktywowaną zużyciem żetonów krwi w nocy (z wyjątkiem zdolności Iaszlo, której można użyć podczas każdej walki, czy to za dnia czy w nocy). Aktywowanie zdolności krwi nie wymaga użycia punktów akcji. Nawet jeżeli wampir stanie się wyczerpany w następstwie opłacenia kosztu tej zdolności, w dalszym ciągu jest ona w pełni rozpatrywana.

Agenci zabici za pośrednictwem zdolności Krwi (z wyjątkiem zdolności Iaszlo), nie zwiększają liczby ofiar. Sługusy pozyskane za pośrednictwem zdolności krwi nie wzmacniają zasłony.

POLOWANIE

Wampiry nie polują jedynie dla zabicia czasu - to kwestia przetrwania. Czy to z mienasyconego głodu czy dla odzyskania sił, pod osłoną nocy wampiry ciągle wybierają się na łowy.

⚡ 1 PA 🌀 Bez wpływu 💀 1+

Aktywny wampir odzyskuje 1 żeton krwi. Weź go z puli i umieść na karcie danego wampira. Każdy wampir może mieć do 4 żetonów krwi (lub do 6 posiadając relik „Nieskazitelna krew”).

PRZEKAZYWANIE RELIKTÓW

Ciężko jest zdobyć relikty, jednak do osiągnięcia wspólnych celów, Rodzina musi zadbać o to by te potężne artefakty znajdowały się we właściwych rękach.

⚡ 0 PA 🌀 Bez wpływu 💀 2+

Aktywny wampir może wymienić się kartą reliktu z innym wampirem znajdującym się w tej samej dzielnicy. Może również po prostu przekazać lub zabrać kartę Reliktu. Nie wymaga to zużywania punktów akcji, jednak oba wampiry muszą stosować się do swojego limitu kart reliktyw.

ROZPOCZĘCIE DZIKIEGO GONU

Czasem nienasycony głód, misterna intryga czy po prostu walka o przeżycie popychają wampira do zapomnienia o ostrożności i urzędzenia w mieście krwawej jaski.

⚡ 1 PA 🌀 Osłabiona o 1 💀 4+

Aktywny wampir uzupełnia żetony krwi do swojego maksimum (4 żetony lub 6 posiadając relik „Nieskazitelna krew”). Weź z puli odpowiednią ilość żetonów krwi i umieść je na karcie aktywnego wampira.

Dziki Gon wiąże się z rozpetaniem chaosu na taką skalę, że nie sposób by śmiertelnicy tego nie dostrzegli; z tego powodu należy osłabić zasłonę o 1.

UŻYWANIE ZDOLNOŚCI MROKU

W miarę jak wampiry odbierają życie niezliczonym ofiarom, ich dusze stają się coraz bardziej przesiąknięte ciemnością, dając dostęp do potężnych, dawno zapomnianych mrocznych sekretów.

⚡ Zasłona 🌀 Zależy od zdolności 💀 6+

W przeciwieństwie do zdolności Krwi, wampiry zyskują zdolności Mroku po osiągnięciu 6 poziomu na torze liczby ofiar. Zdolności Mroku aktywowane są w nocy (z wyjątkiem zdolności Laszlo), a jako swój koszt wymagają osłabienia zasłony. Jeżeli w wyniku opłacenia zdolności znacznik zasłony osiągnie poziom 0, gra natychmiast się kończy, a gracze przegrywają, nawet jeśli działanie zdolności miałyby wzmocnić zasłonę.

Agenci zabici za pośrednictwem zdolności Mroku nie zwiększają liczby ofiar. Sługusy pozyskane za pośrednictwem zdolności Mroku nie wzmacniają zasłony.

ZAPIECZĘTOWANIE DZIELNICY

Wampiry potrzebują mieć swoją własną domenę. Z czasem stworzyły potężne rytuały służące do przekształcania danego miejsca na swoje terytorium.

⚡ 1 PA, 1 sługus 🌀 Bez wpływu 💀 9+

Aktywny wampir może **zapięczętować** dzielnicę, w której się znajduje, jeżeli jest w niej co najmniej jeden sługus i nie ma żadnych agentów lub innych pieczęci grozy. Wydaj punkt akcji, usuń żeton sługusa z dzielnicy i umieść tam swoją pieczęć grozy.

Każdy z wampirów dysponuje tylko jedną pieczęcią grozy i może zapięczętować tylko jedną dzielnicę.

Pieczęć grozy dodaje nowy efekt do dzielnicy, w której zostaje przywołana. Efekt ten ma działanie pasywne i nie wymaga aktywacji.

Dodatkowo, zapięczętowane dzielnice zawsze są traktowane tak, jakby było w nich więcej sługusów niż agentów, nawet jeżeli nie ma tam żadnych żetonów sługusów. Zapięczętowane dzielnice zachowują swój podstawowy efekt i dalej mogą zostać aktywowane po umieszczeniu w nich pieczęci grozy.

ZAINICJOWANIE RYTUAŁU KRWAWEGO KSIĘŻYCA

Przeprowadzenie tego rytuału jest zwieńczeniem wysiłków całej Rodziny i zapewni im pełną władzę nad miastem.

⚡ 1 PA 🌀 Bez wpływu 💀 9+

Jeżeli aktywnemu wampirowi uda się pomyślnie przeprowadzić tą akcję, gra kończy się zwycięstwem graczy. Jednak rytuał można rozpocząć tylko wtedy, gdy wszystkie pieczęcie grozy zostały umieszczone w dzielnicach, wszystkie wampiry zebrały się w jednej dzielnicy, w której nie ma żadnych agentów i w której jest co najmniej tyle samo sługusów co wampirów.

ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

PRZEPROWADZENIE RYTUAŁU

Aby wygrać, gracze muszą przeprowadzić rytuał Krwawego Księżyca. Wymaga to kilku etapów przygotowania:

- 1** Każda z postaci musi zapieczętować jedną z dzielnic swoją pieczęcią grozy.
- 2** Wszystkie wampiry muszą zebrać się w jednej dzielnicy, w której nie ma żadnych agentów. W dzielnicy tej musi znajdować się też co najmniej tyle samo sługusów co wampirów.
- 3** Na koniec jeden z wampirów musi rozpocząć rytuał, wykonując akcję **ZAINICJOWANIE RYTUAŁU KRWAWEGO KSIĘŻYCA**.

Jeśli wampirom uda się spełnić te warunki, podporządkowują sobie ludność miasta za sprawą swojej magii, zapewniając sobie dopływ krwi na wiele nadchodzących lat.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się natychmiast w trzech przypadkach:

- 1** Przeprowadzono rytuał Krwawego Księżyca. Wampiry zmieniają mieszkańców miasta w swoje potulne stadko. Gracze zwyciężają.
- 2** Znacznik zasłony osiągnął poziom zero (pozycja „Wampiry znalezione i zniszczone!”). Mieszkańcy miasta poznali prawdę o wampirach i upolowali je wszystkie. Gracze przegrywają.
- 3** Gracz musi odsłonić kartę wydarzenia, a w talii wydarzeń nie ma już żadnych kart. Agenci Inkwizycji sprowadzili do miasta swoją armię łowców wampirów. Czas wampirów dobiegł końca. Gracze przegrywają.



WALKA

Walka może nastąpić zarówno za dnia, jak i w nocy. Tylko jeden wampir może brać udział w danej walce, zawsze mając przeciwko sobie grupę agentów znajdujących się w tej samej dzielnicy. Inne wampiry mogą otrzymać obrażenia, ale i tak nie są traktowane, jakby brały udział w walce.

Walka za dnia i w nocy są rozpatrywane podobnie, z kilkoma poniższymi różnicami.

WALKA W NOCY

Walczący wampir: wampir inicjujący walkę z agentami z użyciem akcji WALKA Z AGENTAMI. Gracz wykorzystuje dowolne kości z puli.

Przeciwnicy: wszyscy odkryci agenci znajdujący się w tej samej dzielnicy. Ukryci agenci nie biorą udziału w walce i należą ich pominać.

WALKA ZA DNIA

Walczący wampir: wampir znajdujący się w dzielnicy z 3 lub większą ilością agentów. Jeżeli w danej dzielnicy spełniającej powyższe warunki znajduje się kilka postaci, gracz wybiera ją, która z nich stoczy walkę. Gracz może wybrać tylko kości o najniższych wartościach.

Przeciwnicy: wszyscy agenci w danej dzielnicy. Odwróć wszystkich agentów w tej dzielnicy na ich odkrytą stronę przed rozpoczęciem walki.

OGÓLNE ZASADY WALKI

Na początku walki, walczący wampir może usunąć dowolną liczbę sługusów z dzielnicy, w której się znajduje, by usunąć z niej taką samą liczbę odkrytych agentów.

Następnie, wybiera z puli kości w ilości odpowiadającej liczbie odkrytych agentów pozostających w dzielnicy. Wartości tych kości określają wyniki każdego ze starć:

- 1 lub 2: Agent pozostaje w dzielnicy, a walczący wampir odrzuca 1 żeton krwi;
- 3 lub 4: Agent zostaje usunięty, a walczący wampir odrzuca 1 żeton krwi;
- 5 lub 6: Agent zostaje usunięty.

Pamiętaj, że podczas walki za dnia walczący wampir może wybierać tylko spośród kości o najniższym wyniku.

Wszystkie wybrane kości rozpatruje się w tym samym czasie. Usun agenta za każdą wybraną kość o wartości 3-6 i odrzuć żeton krwi za każdą kość o wartości 1-4.

Jeżeli w puli nie ma wystarczającej liczby kości, gracz musi wybrać wszystkie dostępne kości, zapamiętać ich wartości, a potem ponownie wykonać rzut wszystkimi kośćmi i wybrać spośród nich odpowiednią ilość, tak by całkowita ilość wybranych wartości odpowiadała liczbie agentów w danej dzielnicy. Następnie, wszystkie wartości rozpatruje się jednocześnie, według normalnych zasad.

Jeżeli walczący wampir musi odrzucić większą liczbę żetonów krwi niż posiada, inny gracz musi rozdzielić pomiędzy pozostałymi znajdującymi się w tej samej dzielnicy wampirami pozostałą do odrzucenia liczbę żetonów. Jeżeli żaden z pozostałych w danej dzielnicy wampirów nie posiada już żetonów krwi, należy zignorować nadmiarową liczbę żetonów do odrzucenia.

Po rozpatrzeniu wyników wszystkich kości walczący wampir przesuwa wskaźnik na torze ofiar o 1 za każdego agenta usuniętego w wyniku walki (zarówno za pośrednictwem kości, jak i sługusów). Dochodzi do tego nawet jeżeli dany wampir stracił cały swój zapas krwi podczas walki. Pozostałe wampiry nie zwiększają swojej liczby ofiar, nawet jeżeli w następstwie walki musiały odrzucić żetony krwi.



PRZYKŁAD WALKI

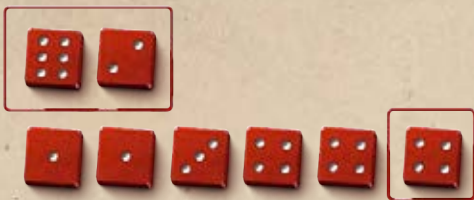
W rozgrywce na 3 graczy, Ishtwan i Mila znajdują się w dzielnicy z jednym stugusem i 4 odkrytymi agentami. Kości w puli mają wartości 6 i 2. Ishtwan zużywa punkt akcji na rozpoczęcie walki.



Najpierw gracz kierujący Ishtwanem decyduje się na usunięcie stugusa z dzielnicy, żeby usunąć 1 agenta.



Teraz Ishtwan musi stoczyć walkę z 3 agentami, w związku z czym musi wybrać 3 kości z puli.



Ishtwan wybiera kości o wartości 6 i 2, zapamiętuje te wyniki, następnie wykonuje rzut wszystkimi sześcioma kośćmi. Nowe wartości to 1, 1, 3, 4, 4, 4. Ishtwan wybiera kość o wartości 4.

Wybrano zatem kości o wartościach 2, 4 i 6.

Ishtwan usuwa z dzielnicy 2 agentów (dzięki kościom o wartości 4 i 6) i musi odrzucić 2 żetony krwi (przez kości o wartości 2 i 4).

Niestety Ishtwanowi pozostał tylko 1 żeton krwi, dlatego i on, i Mila odrzucają po 1 żetonie krwi. Ishtwan jest teraz wyczerpany - jego żeton zostaje odwrócony.

Następnie wskaźnik na liczniku ofiar Ishtwana przesuwa się o 3 poziomy - zabił podczas tej walki w sumie 3 agentów, 2 dzięki kościom i 1 za pośrednictwem stugusa.



WYCZERPANE WAMPIRY

Jeżeli, w wyniku walki, aktywowania zdolności lub jakiegos innego efektu wampir straci wszystkie żetony krwi, staje się **wyczerpany**.



Należy odwrócić jego żeton na wyczerpaną stronę, pozostawiając go w dzielnicy, w której do tego doszło. Jeżeli dana postać dysponowała jeszcze jakimiś punktami akcji, są one traczone.

Kiedy karta wydarzeń wstawia agenta do dzielnicy, w której znajduje się tylko wyczerpany wampir, nie osłabia to zasłony.

Jeśli wampir odzyska żeton krwi za pośrednictwem jakiegokolwiek efektu, przestaje być wyczerpany - należy z powrotem odwrócić jego żeton.

Kiedy podczas fazy nocy przychodzi tura wyczerpanego wampira, odzyskuje 1 żeton krwi. Jednakże zmartwychwstanie wampira nie pozostaje niezauważone - należy przy tym osłabić zasłonę o 1. Następnie rozgrywa swoją turę na normalnych zasadach.

KARTY RELIKTÓW

W trakcie rozgrywki wampiry mogą znaleźć potężne artefakty zwane relikdami.

Każdy wampir może posiadać do 2 reliktdów.

Po osiągnięciu poziomu 2 na torze liczby ofiar można posiadać i używać jednego reliktdu, a po osiągnięciu poziomu 5 na torze liczby ofiar można posiadać i używać dwa reliktdy.

Wampiry zdobywają reliktdy poprzez aktywację efektu dzielnicy muzeum. Po jego aktywowaniu prowodyr dobiera wierzchnią kartę z talii reliktdów, odkrywa ją, po czym przekazuje ją wybranemu wampirowi. Prowodyr może wybrać dowolnego wampira mogącego posiadać reliktd lub reliktdy, w tym także siebie.

Jeśli jednak żaden wampir nie może jeszcze posiadać reliktdu, w ogóle nie dobiera się karty.

Kiedy jakieś wampiry przebywają w tej samej dzielnicy, mogą się wymieniać reliktdami. Nie wymaga to zużywania punktów akcji, jednak w wymianie musi brać udział aktywny wampir.

Wymiany można dokonać w dowolny sposób (może to być tylko przekazanie), jednak w jej wyniku żaden wampir nie może posiadać większej ilości reliktdów niż wynosi jego obecny limit.

0	Move	1
1	Expose agents	1
1	Fight agents	1
2	Recruit a minion, +1	2
2	Use ability	2
-	Demon Summoning	-
1	Hunt +1	1
2	Relic 1	-
3		
4	Wild Hunt	-1
5	Relic 2	-
6	Gates of Hell	-
7		
8		



Kiedy jakiś wampir ma pozyskać relikwiarz przekraczający jego limit, muszą natychmiast odrzucić jeden z relikwiarzów spośród tych, które już posiadają, albo nowo pozyskany.

Relikwiarzów można użyć jedynie podczas fazy nocy, zgodnie z zasadami opisanymi na ich karcie. Większość relikwiarzów daje ich właścicielom dodatkowe możliwości. Niektóre mają działanie pasywne, inne można aktywować, zużywając punkty akcji, żetony krwi lub osłabiając zasłone.

Niektóre relikwiarze można wstawić do dzielnicy, dodając jej jakiś efekt, jak w przypadku pieczęci grozy. Relikwiarze umieszczone w dzielnicy nie należą do żadnego wampira i nie można ich z powrotem zabrać ani przesunąć. W dzielnicy można umieścić kilka relikwiarzów, nawet jeśli została zapieczętowana.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE WYBORU POSTACI

Przebieg rozgrywki oraz strategię, jakimi można się posłużyć, zależą głównie od wybranych postaci. Dokładnie zapoznaj się więc z wampirami oraz ich zdolnościami.

Niektóre wampiry, jak Mila, mogą skutecznie działać już od początku rozgrywki. Inne rozwijają skrzydła dopiero później - jak Ishtvan, którego pieczęć grozy oraz zdolność Mroku mogą przyczynić się do błyskawicznego spełnienia warunków zwycięstwa pod koniec rozgrywki.

Pomyśl, jak wybrane postacie będą ze sobą współdziałały.

Przykładowo Agnieszka może zwabić agentów, by Ishtvan użył Przyzwania demonów lub by Laszlo stoczył z nimi walkę za dnia. Z drugiej strony może również rozdzielić grupę agentów, by Nevena miała okazję skuteczniej użyć swoich zdolności.

Imre może pomóc Mili odzyskać krew po użyciu Kuszenia albo wspomóc Laszlo skupiając się na odkrywaniu agentów.

Nie bójcie się odkrywać nowych kombinacji wampirów, najlepiej pasujących do waszego stylu gry!



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Które dzielnice ze sobą sasiadują?

Dzielnice połączone ze sobą pionowo lub poziomo (ale nie na ukos) traktowane są jako sasiadujące.

Czy dzienny efekt dzielnicy aktywuje się, jeśli jest w niej tyle samo agentów co sługusów?

Nie, jedna ze stron musi mieć przewagę co najmniej 1 żetonu. Jedynym wyjątkiem są zapieczetowane dzielnice, które zawsze są traktowane jakby było w nich więcej sługusów niż agentów.

Czy zasłona zostaje osłabiona, kiedy jakiś agent zostaje przeniesiony do Szpitala psychiatrycznego, w którym znajduje się już jakiś sługus?

Nie, zasłona jest osłabiana tylko wtedy, gdy w wyniku rozpatrywania karty wydarzeń jakiś agent pojawia się w dzielnicy, w której znajduje się już jakiś sługus lub niewyczerpany wampir. Efekty dzielnic, relikty, pieczęcie i zdolności wampirów wpływają na zasłonę jedynie wtedy, gdy jest to wyraźnie zaznaczone.

Co się dzieje, kiedy trzeba wzmocnić zasłonę, ale znacznik znajduje się już na 6 pozycji?

Zasłony nie można wzmocnić ponad jej maksymalny poziom jakim jest 6, więc nic się wtedy nie dzieje.

Co w przypadku, gdy trzeba zastąpić agenta sługusem, ale w puli nie ma już żetonów sługusów?

Żeton agenta zostaje po prostu odrzucony zamiast zostać zastąpionym.

Co w przypadku, gdy trzeba zastąpić sługusa agentem, ale w puli nie ma już żetonów agentów?

Należy odrzucić żeton sługusa, pamiętając o osłabieniu zasłony jeżeli to zastąpienie miało nastąpić w wyniku efektu karty wydarzenia.

Czy wartości kości mogą być zmodyfikowane poniżej 1 albo powyżej 6?

Nie. Jeżeli jakkolwiek efekt miałby zmodyfikować wyniki kości poza te wartości, dalej pozostają one odpowiednio jako 1 i 6.

Niektóre karty wydarzeń umieszcza się w dzielnicy i usuwa po spełnieniu pewnych warunków. Kiedy sprawdza się czy te warunki zaistniały?

Karty tego typu odrzuca się natychmiast po wypełnieniu ich warunku, ale nie przed umieszczeniem ich na kafelku dzielnicy lub karcie wampira.

Na przykład, jeżeli w Parku miejskim znajduje się 2 sługusów i nie ma żadnych agentów a odkryta zostaje karta „Gang naśladowców”, gracze osłabiają zasłonę o 4, dodają w parku 1 agenta, umieszczają tam kartę tego wydarzenia i od razu ją odrzucają, ponieważ znajduje się tam więcej sługusów niż agentów. Teraz można wzmocnić zasłonę z powrotem do poziomu 6.

Jak dokładnie używa się zdolności Laszlo?

Laszlo może aktywować jedną lub obie ze swoich zdolności podczas każdej walki z agentami, natychmiast po tym jak wybrał kości. Tych zdolności można użyć dowolną ilość razy, tak długo jak jest możliwe opłacenie ich kosztu.

Należy pamiętać, że poziom na torze liczby ofiar Laszlo wzrasta nawet po walce, podczas której użył swojej zdolności.

Czy należy rozpatrzyć kartę wydarzenia wykorzystaną przez zdolność Nevena?

Nie, kiedy Nevena dobiera lub odrzuca kartę wydarzeń służy ona tylko do określenia miejsca działania jej zdolności. Sama karta nie jest rozpatrywana.

Czy po użyciu „Zegarów wypaczeń” i przekazaniu go innemu wampirowi, może on go od razu użyć?

Nie. Tego reliktu można użyć tylko raz na rundę, niezależnie od tego, w czyje dłonie trafi.

Czy w przypadku, gdy za pośrednictwem karty wydarzenia agent miał zostać dodany do dzielnicy z jakimś sługusem, ale zamiast tego w wyniku użycia „Urny pogrzebowej” został on dodany do dzielnicy, w której znajduje się ten relikw, zasłona i tak zostaje osłabiona?

Nie, jeżeli w tej dzielnicy nie ma sługusów ani niewyczerpanych wampirów.

Liczy się to, w której dzielnicy agent się faktycznie pojawił, a nie w której miał się pojawić.

INDEKS

Akcje	10	Przygotowanie do gry	6
Aktywowanie nocnego efektu dzielnicy ..	11	Pula kości	7
Polowanie	11	Rytuał Krwawego Księżyca	13
Pozyskanie sługusów	11	Walka	14
Przekazywanie relikwów	12	Wskazówki dotyczące wyboru postaci	17
Rozpoczęcie Dzikiego Gonu	12	Wyczerpane wampiry	16
Ruch do sąsiedniej dzielnicy	10		
Używanie zdolności krwi	11		
Używanie zdolności Mroku	12		
Walka z agentami	11		
Wykrycie agentów	11		
Zainicjowanie rytuału Krwawego Księżyca	12		
Zapieczętowanie dzielnicy	12		
Często zadawane pytania	18		
Elementy	4		
Faza dnia	6		
Faza nocy	10		
Kafelki dzielnic	7		
Karty relikwów	16		
Karty wampirów	4, 6, 16		
Koniec gry	13		
Liczba ofiar	4, 5, 6, 10, 11, 12, 14, 16		
Pieczęci grozy	3, 7, 13, 17		
Przebieg gry	8		

Projekt gry: Nikolay Aslamov

Produkcja i opracowanie: Timofey Bokarev

Ilustracje: Timur Dairbaev, Anton Kwasovarov,

Irina Pechenkina, Ildar Alimov

Opracowanie graficzne: Peter Gifford, Andrey Shestakov

Redakcja: Pyotr Tulenev, Peter Gifford

Wydawca: Igrology

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki

www.igrology.ru/eng

