

WAMPIR

MASKARADA

DZIEDZICTWO

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Ta historia rozpoczyna się w mroczniejszym odpowiedniku średniowiecznej Europy. Za kulisami planów śmiertelnych władców, prawdziwe potwory sprawują władzę z cieni, naginając bieg historii do własnych, nieznanych celów. To wy wcielicie się w te potwory.

Stańcie na czele wampirycznych spisków, twórzcie swoje linie krwi i organizujcie koterie, aby zdominować teatry wojny nocnych istot. Czy uda wam się przetrwać wieki ciągłych zmagañ? Czy też na koniec tysiąclecia wasi rywale wyszarpią zwycięstwo z waszych szponów?

Carpe Noctem.

SPIS TREŚCI

PRZYGOTOWANIE ✦ 4

ROZGRYWKA ✦ 6

KONIEC GRY ✦ 8

ZASADY KRONIK ✦ 10

KLUCZOWE POJĘCIA ✦ 15

KLANY ✦ 16

TEATRY WOJNY ✦ 21

PODZIĘKOWANIA ✦ 30

STWÓRZCIE SWÓJ ŚWIAT MROKU

Wampir: Maskarada – Dziedzictwo to rywalizacyjna gra typu legacy. Oznacza to, że będziecie grać w nią wielokrotnie, za każdym razem korzystając z nowych elementów, kart i naklejek, zależnych od decyzji graczy. Każdy rozdział rozgrywany jest osobno i ma swojego zwycięzcę, ale jednocześnie stanowi część większej całości, zwanej kronikami.

Świat *Wampira: Maskarady* obejmuje całe millenia alternatywnej historii, klanowej polityki i krwawych waśni. Podczas rozgrywania kronik będziecie mieli okazję nie tylko zanurzyć się w Świecie Mroku, ale także kreować go (oraz grę) na tysiące sposobów.

Gracze, którzy są już zaznajomieni z uniwersum Świata Mroku mogą zauważyć pewne nieścisłości w kwestii wykorzystania niektórych pojęć „Jak to możliwe, że Toreador dołącza do mojej linii krwi Nosferatu? Od kiedy Talley jest «przywódcą klanu» Lasombra? Dlaczego potężny ancilla jest jednocześnie żółtodziobem? To niepojęte!”

W każdej grze niezbędny jest pewien poziom abstrakcji i mamy nadzieję, że takie momenty pozwolą wam na snucie swoich własnych historii. Wspomniany Toreador może być na przykład zaufanym doradcą lub wrogiem, szantażem zmuszonym do posłuszeństwa. Ancilla mógł być chwilowo osłabiony, kiedy „przekonałeś” go, by do ciebie dołączył.

Wampir: Maskarada – Dziedzictwo to w końcu gra o starożytnych istotach spiskujących w mroku. Niemożliwe jest przewidzenie każdej możliwej sytuacji, a czasem nawet najskrupulatniej przygotowane plany może pokrzyżować zwykły kołek wbity w serce. Nie jesteście w stanie kontrolować wszystkiego... ale zawsze możecie poprzysiąc zemstę!



ELEMENTY

! Korzystajcie z poszczególnych elementów tylko, kiedy zostaną odblokowane podczas rozgrywania kronik.



GLÓWNA PLANSZA



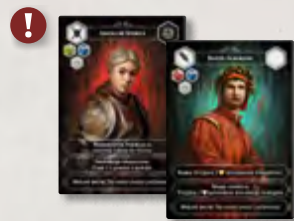
PLANSZE TEATRÓW WOJNY



PODSTAWOWE POSTACIE



SPISKI KLANÓW



POSTACIE KRONIK



PRZYWÓDCY KLANÓW



KARTY ZOBOWIĄZAŃ



POMOCE GRACZY



PUNKTACJA KRONIK



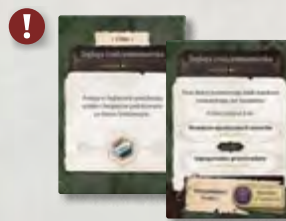
SPISKI TEATRÓW WOJNY



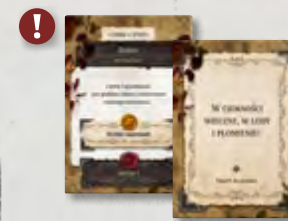
ZASADY TEATRÓW WOJNY



MISJE PODSTAWOWE



MISJE KRONIK



PODSUMOWANIE ROZDZIAŁÓW



MISJA FINALOWA



ŚRODKI



DREWNIANE ZNACZNIKI KRZYŻY ANKH



PRZYSŁUGI



ZNACZNIKI KLANÓW



MORALNOŚĆ KLANU



POLITYKA KLANU



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



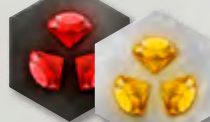
WYCZERPIANIE / LETARG



ZNACZNIK RUND



POTĘGA / NIEŚŁAWA (WARTOŚĆ 1)



POTĘGA / NIEŚŁAWA (WARTOŚĆ 3)



WOJNY SABATU



PRZYNALEŻNOŚĆ



TYTUŁY DWORSKIE



ZNACZNIK CZASU



ŚLED CZY



SCHRONIENIA GRACZY



ARKUSZE GRACZY



KSIĘGA KRONIK



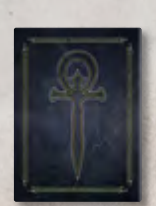
TALIA KRONIK (WAŻNE: NIE TASUJĄCIE TEJ TALII!)



TALIA BADAŃ



ARKUSZE NAKLEJEK



KOSZULKI NA KARTY

PRZYGOTOWANIE

Poniższe zasady dotyczą zwykłej rozgrywki (bez kronik). Aby rozgrywać kroniki, uwzględnijcie wskazane modyfikacje.

- Umieśćcie na stole główną planszę. Potasujcie talię misji podstawowych, dobierzcie 0-5 z nich i umieśćcie je na głównej planszy (ich liczba jest zależna od wyboru graczy – im mniej, tym prostsza będzie rozgrywka).

KRONIKI: Zamiast misji podstawowych weźcie 1 podsumowanie rozdziału i dobierzcie 5 misji kronik z talii.

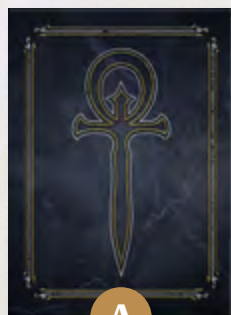
- Potasujcie postacie, dobierzcie 5 z nich i umieśćcie na głównej planszy, tworząc kolejkę. Pozostałe postacie tworzą talię postaci **A**.

- Umieśćcie znacznik rund na pierwszym polu na głównej planszy.

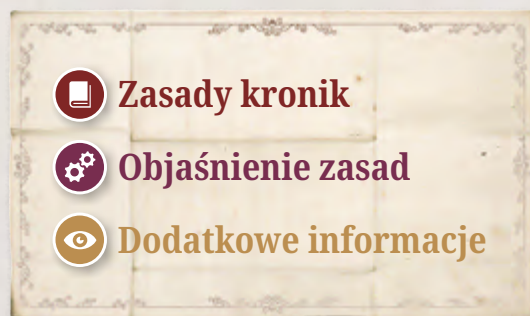
- Przygotujcie 3 teatry wojny pośrodku stołu, wraz z powiązаныmi z nimi zasadami **B** i spiskami **C**. W pierwszym rozdziale korzystajcie z następujących trzech: Klany Wysokie i Niskie, Wojna Książąt oraz Wewnętrzna Bestia.

- Losowo przydzielcie znacznik pierwszego gracza.

KRONIKI: W początkowym rozdziale przydzielcie znacznik pierwszego gracza najstarszemu graczowi. W kolejnych rozdziałach przydzielajcie go pokonanemu (ostatniemu) graczowi z poprzedniego rozdziału.



A



Zasady kronik

Objaśnienie zasad

Dodatkowe informacje



1.

2.

4.



3.



6. Każdy gracz przygotowuje swoją linię krwi:

Wybiera klan, wraz z kartą pomocy, spiskami klanu i żetonami klanu. Następnie wybiera przywódcę klanu obracając kartę awerssem do góry i umieszczając ją przed sobą.

KRONIKI: W pierwszym rozdziale najmłodszy gracz wybiera jako pierwszy, a najstarszy jako ostatni. W kolejnych rozdziałach kolejność wyboru jest odwrotna do wyniku poprzedniego rozdziału (czyli zwycięzca wcześniejszego rozdziału wybiera jako ostatni).

- D** Umieszcza 3 żetony potęgi i 3 przysługi na przywódcy klanu, a obok niego kładzie znacznik klanu (**E**).
- F** Umieszcza znacznik moralności klanu na odpowiednim teatrze wojny (Wewnętrzna Bestia / Powstanie ludzkości).
- G** Bierze na rękę spiski wymienione na karcie przywódcy klanu, a pozostałe tasuje, tworząc talię.

KRONIKI: Po przygotowaniu swojej linii krwi wszyscy gracze ze zobowiązaniami rozpatrują wskazane efekty.



B



C

5.



ROZGRYWKA

CEL

Gracze rekrutują postacie do swoich linii krwi wampirów, aby wpłynąć na wynik na każdym z 3 teatrów wojny. Po finałowej rundzie gracze otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie z wynikiem każdego teatru wojny i wampirami w swoich liniach krwi.

Wygrywa gracz posiadający największą liczbę punktów zwycięstwa.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze gracz wykonuje poniższe fazy w **dowolnej kolejności**:

REKRUTACJA (obowiązkowa)

Wybierz postać z kolejki i dodaj ją do swojej linii krwi. Dana postać jest następnie aktywowana, modyfikując każdy teatr wojny zgodnie ze swoimi atrybutami.

i

SPISEK (opcjonalny)

Zawiąż kotериę i wyczerp jej przywódę, aby rozpatrzyć efekty spisku – klanu lub teatru wojny. W każdej turze można zagrać tylko jeden spisek, chyba że jakiś efekt wyraźnie wskazuje inaczej.

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a runda dobiega końca kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury.

Sprawdźcie odpowiedni teatr wojny (Wewnętrzna Bestia / Powstanie ludzkości), aby przypisać znacznik pierwszego gracza. Przesuńcie znacznik rund na kolejne pole i rozpocznijcie nową rundę.

KRONIKI: raz na turę gracz może odrzucić środki, aby rozpatrzyć efekt opisany na karcie pomocy. Odrzuconych środków nie można użyć ponownie podczas rozgrywania kroniki.



FAZA REKRUTACJI (obowiązkowa)

Dodawanie postaci

1. Wybierz postać z kolejki. Rekrutacja większości postaci jest darmowa, jednak te na polach po lewej stronie kosztują 3/1 potęgi (♦), chyba że należą do klanu, którym aktualnie grasz.
2. Umieść rekrutowaną postać (która staje się wampirem) pod dowolnym wampirem w twojej linii krwi, tworząc kształt piramidy. Łączy ich teraz stosunek stwórca-potomek. Każdy stwórca może mieć maksymalnie 3 potomków.
3. Uzupełnij kolejkę przesuwając postacie w prawo i dobierając nowe postacie z talii. Należy to zrobić za każdym razem kiedy postacie są usuwane z kolejki.
4. Następnie aktywuj zrekrutowanego wampira i użyj jego specjalnych zdolności.



Stwórca



KRONIKI: raz na grę każdy gracz może zrekrutować zachowaną postać ze swojego schronienia zamiast z kolejki. W takim wypadku należy stosować normalne zasady fazy rekrutacji.

EFEKTY STATUSÓW



Wyczerpanie: nie może być przywódcą koterii.



Letarg: nie może dołączać do koterii ani zyskiwać potomków.



Potęga (1/3):
+1PZ na koniec gry.



Niesława (1/3):
-1PZ na koniec gry.



Żetony powiązane z określonym wampirem są umieszczane bezpośrednio na jego karcie. Wszystkie żetony pozostają na wampirze, chyba że usunie je jakiś efekt gry.

Potomek

Faza rekrutacji zwykle reprezentuje przyjęcie śmiertelnika **A** w poczet twojej linii krwi. Może jednak również oznaczać przyjęcie do linii krwi istniejącego wampira **B** jako doradcę, najemnika lub służącego. Możecie rekrutować także wampiry z innych klanów!

Aktywowanie zrekrutowanego wampira

1. Wampiry zawsze są aktywowane po zrekrutowaniu do linii krwi, ale mogą zostać aktywowane także za pomocą określonych spisków lub zdolności.
2. Zastosuj zmiany na teatrach wojny zgodnie z atrybutami aktywowanego wampira **C**. Sprawdź powiązane zasady i w całości rozpatrz każdy teatr wojny przed przejściem do kolejnego.

Nie możesz pominąć modyfikowania teatru wojny kiedy aktywujesz wampira – każdy efekt musi zostać rozpatrzony.

C Kiedy kilka wampirów zostaje aktywowanych w tym samym momencie – na przykład w wyniku pewnych spisków teatru wojny – aktywujący gracz wybiera kolejność ich rozpatrywania.

Północ Południe Wschód Zachód Włóczęga



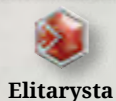
Jako trzeci



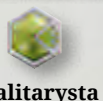
Jako pierwszy



Jako drugi



Elitarysta



Egalitarysta



Opanowany,
Dobrotliwy, Pasywny



Okrutny, Aktywny,
Agresywny



Używanie zdolności

1. Potężne wampiry (zwane ancillae) posiadają specjalne zdolności **D**, których używają po zrekrutowaniu ich do linii krwi, lub w wyniku rozpatrywania niektórych spisków.
2. Użyj i rozpatrz efekt każdej zdolności wampira przed przejściem do kolejnej (od góry do dołu).

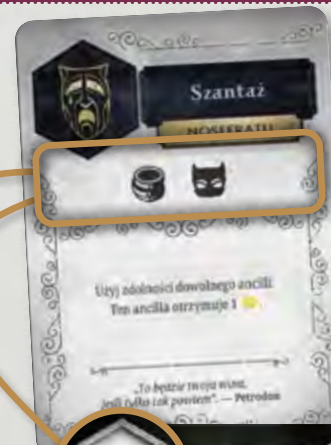
Nie możesz pominąć żadnej zdolności – wszystkie efekty muszą zostać rozpatrzone jeśli w grze jest właściwy cel.

FAZA SPISKU (opcjonalna)

1. Wybierz dowolnego niewyczerpanego wampira w twojej linii krwi, który będzie przywódcą koterii dla wybranego spisku. Przywódca koterii i jego bezpośrednie potomstwo muszą spełniać wymagania archetypu danego spisku. Jeśli ich nie spełniają, gracz może przenieść dowolną przysługę ze swojej linii krwi na dowolnego wampira w linii krwi przeciwnika. Dodaj archetyp tego wampira do właśnie tworzonej koterii.
2. Umieść znacznik wyczerpania na przywódcy koterii i rozpatrz w pełni wszystkie efekty spisku (od góry do dołu). Spiski klanu należy umieszczać na własnym stosie kart odrzuconych, a spiski teatrów wojny pozostają dostępne.

Nowe spiski klanów dobiera się w wyniku teatrów wojny lub określonych spisków albo zdolności. Możliwe jest, że w trakcie gry graczowi skończą się spiski klanu. Kiedy miałyby on dobrać spisek klanu, ale żaden nie jest dostępny, nic się nie dzieje.

C Wyczerpany wampir nie może zostać wybrany na przywódcę koterii podczas zagrywania spisku.



Stwórca



Potomek



ARCHETYPY

BITNY
Wojownicy
i łowcy



UCZONY
Myśliciele
i władcy



ZAMOŻNY
Kupcy
i magnaci



SKRYTY
Szpiegzy
i szumowiny



Potomek

KONIEC GRY

RUNDY ROZGRYWKI

Każdy gracz rekrutuje taką samą liczbę postaci w każdej rozgrywce, po jednej na rundę. Liczba rund zależy od liczby graczy, zgodnie z opisem na głównej planszy.

LICZBA GRACZY	2	3	4
RUNDY	10	9	8

Gra kończy się po zakończeniu finałowej rundy.

MISJE



Na koniec gry każda misja zostaje zdobyta przez gracza, który posiada najwięcej wskazanego atrybutu w swojej linii krwi. Wampiry w letargu nie są brane pod uwagę podczas zdobywania misji. Remisy rozstrzyga się licząc podwójnie dany atrybut przywódcy klanu (np. bitny przywódca zapewnia dwa symbole zamiast jednego). Jeśli gracze nadal remisują, skonsultujcie się z Primogenem.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Zaznaczcie punkty zwycięstwa każdego gracza zgodnie z wynikiem każdego teatru wojny oraz wampirami w jego linii krwi, jak również ich:

- ♦ **potęgą** (+1 PZ)
- ♦ **przysługami** (+1 PZ)
- ♦ **niesławą** (-1 PZ)
- ♦ **letargami** (zawsze 0 PZ)

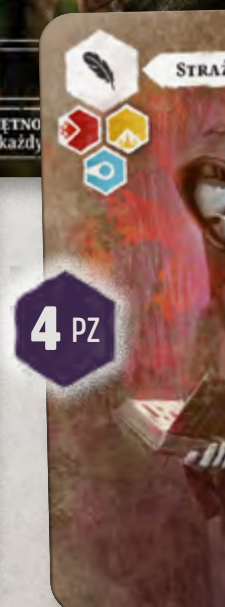
KRONIKI: zdobyte misje nie zapewniają potęg, ale wpływają na fazę następstw. Patrz strona 12 ➔

Wampiry w letargu w żaden sposób nie wpływają na PZ (wliczając ich potęgę, niesławę i przysługi).

Oznaczcie te punkty zwycięstwa korzystając ze znaczników klanów i toru punktacji na odwrocie instrukcji.

Wygrywa gracz posiadający największą liczbę punktów zwycięstwa.

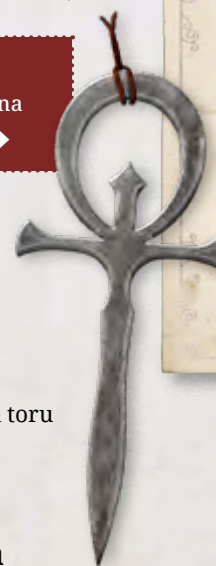
Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, który zdobył mniej misji.



Remisy i konsultacje z Primogenem

Podczas kronik mają miejsce trzy sytuacje, w których konieczne jest rozstrzygnięcie remisów: ustalenie, który gracz zdobywa misję; wyłonienie zwycięzcy rozdziału oraz określenie gracza, który zdominował erę. Każdy z tych remisów ma swój własny, podstawowy sposób rozstrzygnięcia, ale jeśli okaże się to niemożliwe, ostateczny wynik ustala się w osobnym kroku.

Każdy z remisujących graczy wybiera inny archetyp. Potasujcie talię postaci i dobierajcie karty aż zostanie dobrany jeden z wybranych archetypów. Gracz, który go wybrał wygrywa remis.





Przykład
finałowej
linii krwi



PRZYKŁAD PUNKTACJI

„Klany Wysokie i Niskie” zostały wygrane przez Wysokie Klany (♠).
„Wojna Książąt” została wygrana przez Książęta ze wschodu (♣).

Teatr wojny 1 (Klany Wysokie i Niskie)	4 × ♠ = +8 PZ
Teatr wojny 2 (Wojna Książąt)	1 × ♣ = +2 PZ
	1 × ♣ = +1 PZ
Teatr wojny 3 (Wewnętrzna Bestia)	+3 PZ
Potęga	+5 PZ
Niesława	-4 PZ
Przysługi	3 przysługi = +3 VP
Suma PZ	18

ZASADY KRONIK

OPIS GRY

Gra Wampir: Maskarada – Dziedzictwo została zaprojektowana w taki sposób, by rozegrać ją jako jedną, epicką historię składającą się z 21 rozdziałów. Na koniec ostatniego rozdziału jeden gracz zostaje ostatecznym zwycięzcą.

Aby rozpocząć kampanię gracze biorą udział w prologu: przygotowują swoje arkusze graczy, schronienia oraz pierwszego sługę. Następnie rozgrywają pierwszy rozdział korzystając z podstawowych zasad opisanych w tej instrukcji, jak również dodatkowych zasad kronik opisanych w czerwonych ramkach.

Podczas rozgrywki w tym trybie kluczowa jest talia kronik, zawierająca ponad 700 lat wampirzej i ludzkiej historii, która będzie stopniowo odkrywana. Nigdy nie tasujcie talii kronik. Powinniście też oprzeć się pokusie jej podglądania.

Po każdym rozdziale gracze podejmują decyzje i zapisują wyniki w kroku następstw. Co trzy rozdziały aktualna era dobiega końca i rozpoczyna się kolejna. Oznacza to punkt zwrotny w historii, wymianę teatru wojny na nowy i umożliwienie graczowi, który zdominował daną erę na dokonanie istotnego wpływu na kronikę.

Po zakończeniu siódmej ery rozpatrzą kroki opisane w sekcji „Zakończenie kronik”, aby podsumować kampanię.

Prolog pozwoli każdemu z was wykreować postacie na nadchodzące wieki!

Wolicie być złotoustymi szarlatanami, czy raczej pustelnikami żyjącymi samotnie w dziczy? A może bezwzględni skrytobójcami, szukającymi zemsty? Wybierzcie kropki, które odzwierciedlą doświadczenie i pochodzenie waszych postaci.

Wasze tytuły to pierwsze z wielu, które zdobędziecie w trakcie historii. Każdy z nich może być swoistą „bajeczką”, którą śmiertelnicy straszą swoje dzieci, sekretnym imieniem wypowiedzianym z szacunkiem przez wrogów lub tytułem wojskowym zdobytym w dawno zapomnianych bitwach.

Każdy z was ma też pierwszego sługę – wampira, do którego zwróciście się u zarania waszej trwającej od wieków waśni. Może być to kapłan Ventruie, szerzący wpływy ze swojej ambony. A może nikczemny Nosferatu, korzystający ze swoich szemranych kontaktów, by odkrywać sekrety?

PROLOG

Wasza historia rozpoczyna się w XIV-wiecznej Europie. Wcielicie się w skłócone potomstwo, które rywalizuje ze sobą po zabiciu swojego potężnego stwórcy. Osiągnęliście wspólny cel i wasz tymczasowy sojusz dobiegł końca...

KRONIKI: W prologu nauczycie się jak korzystać z elementów „legacy”. Powinniście go ukończyć przed rozpoczęciem rozgrywania kronik.



NASTĘPSTWA

Po każdym rozdziale rozpatrywane są następstwa, kiedy zapisywane są wyniki i ujawniane nowe elementy na pozostałą część kronik. Wykonajcie kolejno poniższe kroki. Jeśli kolejność graczy ma znaczenie w fazie następstw (na przykład z powodu ograniczonej liczby naklejek umiejętności), kolejność jest rozstrzygnięta na korzyść gracza, który zdobył mniej misji:

1. Zapisywanie wyników
2. Rozpatrywanie podsum. rozdziału
3. Rozpatrywanie misji kronik
4. Rozpatrywanie zobowiązań
5. Przypisywanie nowych zdolności
6. Wybór sług

1. Zapisywanie wyników

Zapisać we wskazanych miejscach księgi kronik imię każdego z graczy wraz z klanem, z którego korzystali. Zapewnia to punkty ery, a w efekcie pozwala ustalić, który gracz dominuje daną erę.



ABC Era (1306-1370)

Rozdział I: RODOS

		Imię	Klan
1	2	Tomek	Brujah
2	1	Agata	Malka.
3	1	Marek	Nosfer.
4	0		

2. Rozpatrywanie podsumowania rozdziału

Każdy rozdział zapewnia różne wyniki **zwycięzcy** (pierwsze miejsce) oraz **pokonanemu** (ostatnie miejsce).

ZWYCIĘZCA

Zanotuj swój nowy tytuł we wskazanym miejscu na swoim arkuszu gracza. Każdy tytuł warty jest 1 punkt na zakończenie kronik.



TYTUŁY

Wielki Szpitałnik

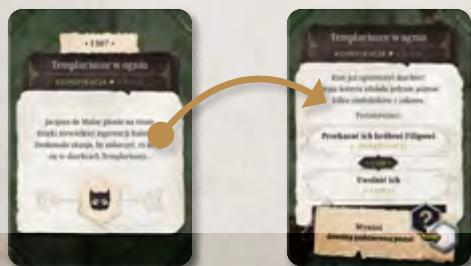
POKONANY

Intrygi pozwalają odblokowywać spiski klanu, dzięki czemu będzie można je zagrywać w dalszej części kroniki. Wybierz wskazaną liczbę spisków klanów z talii badań i dodaj je do odpowiedniej talii klanu. Możesz odblokowywać jedynie spiski klanu, którym grałeś w danym rozdziale.



3. Rozpatrywanie misji kronik

Każda misja zostaje zdobyta przez jednego z graczy. Odwróćcie misje i otrzymajcie nagrody opisane na drugiej stronie. Wszystkie możliwe do odblokowania elementy zdobywa się poprzez karty z talii kronik.



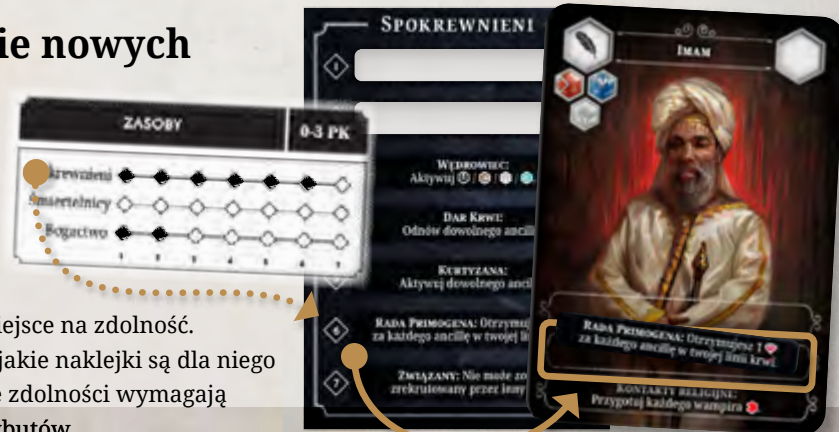
4. Rozpatrywanie zobowiązań

Zwycięski gracz dodaje 1 losowe zobowiązanie do swojego schronienia. Każdy inny gracz usuwa 1 losowe zobowiązanie ze swojego schronienia. Możliwe jest zgromadzenie kilku zobowiązań poprzez ciągle zwycięstwa.



5. Przypisywanie nowych zdolności

Każdy gracz może umieścić naklejkę zdolności na dowolnym ancilli w swojej linii krwi, który posiada wolne miejsce na zdolność. Arkusz gracza określa, jakie naklejki są dla niego dostępne – potężniejsze zdolności wymagają wyższego poziomu atrybutów.



6. Wybór sług

Każdy gracz może przenieść do schronienia dowolnego wampira ze swojej linii krwi (za wyjątkiem tych w letargu). Gracz może również zamiast tego zachować wampiry odblokowywane w ramach misji. Tę postać można zrekrutować w kolejnym rozdziale. W każdym schronieniu można zachować tylko jednego wampira.



TALIA KRONIK

1. Podstawowe postacie

W miarę upływu czasu nowe postacie będą stawały się dostępne do zrekrutowania. Włóżcie wszystkie karty postaci do koszulek tak, aby widoczna była podstawowa strona i dodajcie je do talii postaci.



2. Postacie kronik

Postacie kronik to zawsze ancillae i są odblokowywane poprzez zdobywanie powiązanych z nimi misji. Jeśli postać nie należy do żadnego klanu, odblokowujący ją gracz umieszcza na niej naklejkę klanu, którym właśnie grał. Następnie umieszcza ją w koszulce tak, aby widoczna była dowolna strona. Postacie kroniki mogą być zachowane lub natychmiast dodane do talii postaci.



3. Przywódcy klanów

Dodatkowi przywódcy klanów są odblokowywani poprzez zdobywanie powiązanych z nimi misji. Gracz zdobywający misję dodaje przywódcę klanu do swojego schronienia i może wybrać go, jeśli gra danym klanem. Jeśli wskazane spiski klanu nie zostały jeszcze odblokowane, w razie potrzeby należy na stałe dodać je do talii klanu.



4. Punktacja kronik

Gracz, który zdominował erę wybiera jedną kartę i zaznacza wskazane kropki na arkuszu kronik (na ostatniej stronie książki kronik). Na stałe zmienia w ten sposób wartość cech na wszystkich arkuszach graczy na potrzeby punktacji na zakończenie kronik.



5. Podsumowanie rozdziału

Podsumowanie rozdziału wskazuje moment zakończenia rozdziału i rozpoczęcie kolejnego.



6. Misje kronik

Każda misja kronik reprezentuje sytuację wymagającą podjęcia decyzji. Gracz, który ją zdobędzie dokonuje wyboru i otrzymuje 1 kropkę, którą zaznacza na swoim arkuszu gracza. Każda misja kronik zapewnia także jedną z trzech możliwych nagród:



- ♦ **ŚRODKI** – dodaj wskazane środki do swojego schronienia. Będziesz mógł użyć ich w kolejnych rozdziałach.



EFEKTY ŚRODKÓW



UCZONY

Weź dowolny spisek klanu ze swojego stosu kart odrzuconych na rękę.



BITNY

Usuń 1-5 postaci z kolejki.



ZAMOŻNY

Odnów dowolnego wampira.



SKRYTY

Użyj zdolności dowolnego wampira w swojej linii krwi.

- ♦ **ODBLOKOWANIE** – Dodaj do gry wskazaną postać kronik lub przywódcę klanu (patrz wyżej).

- ♦ **WYNIESIENIE** – Wybierz dowolną podstawową postać w swojej linii krwi (za wyjątkiem tych w letargu). Odwróć kartę, ulepszając ją z podstawowej do ancilli. Umieść w wskazanym miejscu naklejkę klanu, którym właśnie grałeś. Opcjonalnie możesz umieścić też naklejkę z imieniem.

📄 **KRONIKI:** za każdym razem kiedy gracz miałby umieścić naklejkę klanu, może zamiast tego umieścić naklejkę cienokrwistego. Takie postacie są normalnie zagrywane, ale ze względu na ich słabą krew nie należą do żadnego klanu, dlatego zawsze kosztują 3/1 potęgi kiedy znajdują się na polach w lewej części toru.



ZAKOŃCZENIE ERY

1. Koniec ery reprezentuje rozgałęzienie historii, kiedy jeden teatr wojny jest usuwany i zastępowany innym **A** i zastępowany innym **B**.



2. W tym momencie odkrywane są karty punktacji kronik, jak również nowe karty dla kolejnego teatru wojny.
3. Sprawdźcie wynik trzech ostatnich rozdziałów, aby wyłonić zwycięzcę tej ery. Remisy rozstrzyga się zgodnie z ostatecznie rozpatrywanym teatrem wojny, oznaczonym w księdze kronik. Gracz, który zdobył najwięcej punktów na danym teatrze wojny w trzecim rozdziale wygrywa remis i w efekcie dominuje erę.



W tym przykładzie gracz remisują w punktach ery. Dlatego gracz, który zdobył więcej punktów zwycięstwa na zastępowanym teatrze wojny (Klany Wysokie i Niskie) dominuje tę erę.

Era I (1303-1370)	
Rozdział 1: RODOS	
1	2 Tomek Brujah
2	7 Agata Malka
3	7 Marek Nosfer
4	0
Rozdział 2: LONDYN	
1	3 Agata Gangrel
2	2 Tomek Brujah
3	7 Marek Nosfer
4	7
Rozdział 3: ROTTERDAM	
1	5 Marek Malka
2	3 Tomek Brujah
3	2 Agata Venetue
4	7

4. Gracz, który zdominował erę decyduje, w jaki sposób zastępowany teatr wojny zostanie ostatecznie rozpatrzony. Wybiera jedną z właśnie odkrytych kart punktacji kronik i zaznacza wskazane kropki na arkuszu punktacji kronik (na ostatniej stronie księgi kronik). Wpływają one na cały Świat Mroku i na stałe zmieniają wartość cech na wszystkich arkuszach graczy.

Gracze kształtują swoją wspólną rzeczywistość wraz z każdą mijającą erą, naginając historię do własnych potrzeb – kosztem swoich rywali.

KONIEC KRONIK

Zakończenie siódmej ery oznacza zakończenie trwającej wiele stuleci waśni.

1. Korzystając z arkuszy graczy i arkusza punktacji kronik ustalacie końcowy wynik każdego z graczy.
2. Pomnóżcie każdą cechę na arkuszu gracza przez jej wartość, zgodnie z opisem na arkuszu punktacji kronik, aby ustalić liczbę punktów kronik. Te wartości mogą wynosić od 1 do 3 punktów (**Zasoby / Zdolności / Psyche**), pojedynczy punkt (**Mistrzostwo dyscypliny**) lub od -1 do +1 punktu (**Przynależność**), w zależności od wybranej karty punktacji kronik **C**. Następnie dodajcie 1 punkt kronik za każdy zdobyty tytuł.
3. Gracz, który zdobył najwięcej punktów kronik (PK) zostaje ostatecznym władcą nocy i otrzymuje ostatnią kartę z talii kronik.

WAMPIR DZIEDZICTWO

IMIĘ *Serafino da Roma*

ZASOBY 0-3 PK		MISTRZOSTWO DYSZYPLINY 1 PK	
Spokrewnienie	Smierśelnicy	Bezwzględność	Wiedza
Animizm	Nadczłowieczeństwo	Przywiązanie	Dominacja
Niepamięć	Potencja	Transformacja	Magia Krwi
Odporność	Niewidoczność		

ZDOLNOŚCI 0-3 PK		PSYCHE 0-3 PK	
Przebiegłość	Wielka	Okrucieństwo	Laszka
Okultyzm		Obojętność	
Przynależność		Przynależność	
Camarella	Anarchiści	Sabat	

PUNKTACJA KRONIKI	
ZASOBY 0-3 PK	PSYCHE 0-3 PK
Spokrewnienie	Okrucieństwo
Smierśelnicy	Laszka
Bezwzględność	Obojętność
ZDOLNOŚCI 0-3 PK	PRZYNALEŻNOŚĆ -1/+1 PK
Przebiegłość	Camarella
Wielka	Anarchiści
Okultyzm	Sabat
MISTRZOSTWO DYSZYPLINY 1 PK	TYTUŁY 1 PK
	Władca Marionetek
	Wielki Szpitalnik
	Pogromca Szalubri
	Nobilissimus
	Sienica Szpitalnika
	Doktor
NOTATKI	


PRZYKŁAD PUNKTACJI

W tym przykładzie gracz otrzymuje:

- 3 punkty kronik za zasoby
- 2 punkty za zdolności
- 14 punktów za psyche
- 1 punkt za przynależność
- 4 punkty za mistrzostwo dyscypliny
- 6 punktów za tytuły

łącznie: 30 punktów kronik

KLUCZOWE POJĘCIA

 Poniższe zdolności opisano w ramach poszczególnych klanów:

Czarny rynek, Stworzenie potwora, Deklaracja wrogości, Edykt, Wataha, Afirmacja chaosu, Zaproszenie, Żądanie szacunku, Uzurpacja

AKTYWACJA








Zaktualizuj odpowiedni teatr wojny. Aktywując wampira należy zaktualizować wszystkie trzy teatry wojny.

ANCILLA (L.M. ANCILLAE)

Każdy wampir z co najmniej jedną specjalną zdolnością.



ATRYBUTY

Kolory wskazujące właściwości postaci w trzech kategoriach: klasa , temperament  oraz geografia . Na postaci znajduje się także symbol wskazujący jej archetyp: bitny , uczony , skryty  lub zamożny .

CZŁONKOWE KOTERII

Przywódca koterii oraz całe jego bezpośrednie potomstwo. O ile nie użył przysługi, dane wampiry muszą spełniać wymagania archetypu spisku.



DOWOLNY PRZECIWNIK

Aktywujący gracz wybiera dowolnego innego gracza, na którym stosuje wskazany efekt.

LETARG

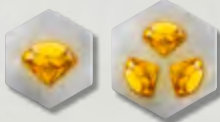


Wampir w letargu nie może:

- Dołączać do koterii (jako członek ani przywódca)
 - Zdobywać dodatkowego potomstwa
 - Otrzymywać niesławy
 - Otrzymywać ani wydawać potęgi
 - Otrzymywać ani wydawać przysług
 - Być celem spisków lub zdolności
 - Zostać zachowany w schronieniu jako sługa
- Wampiry w letargu są ignorowane podczas rozpatrywania efektów gry lub podliczania punktów zwycięstwa. Jeśli wampir w twojej linii krwi miałby zapaść w letarg, możesz zamiast tego poświęcić i wprowadzić w letarg jednego z jego potomków. Wampira nie można wprowadzić w letarg, jeśli w ten sposób gracz miałby zostać pozbawiony możliwości rekrutowania.

LINIA KRWI

Zbiór zrekrutowanych wampirów gracza, rozciągający się od przywódcy klanu (który też się do niego wlicza). Nie obejmuje wampirów w letargu, chyba że jakiś efekt wyraźnie wskazuje inaczej.



NIESŁAWA (WARTOŚĆ 1/3)

Wiele ofensywnych spisków i zdolności może wybierać za cel tylko wampiry z żetonami niesławy. Każdy żeton niesławy w linii krwi gracza jest warty -1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

ODNOWA

Usuń żeton wyczerpania i letargu z wybranego wampira. W przeciwieństwie do spisków i zdolności ten efekt zawsze można zastosować do wampirów w letargu.

OTRZYMUJESZ X

Umieść wskazaną liczbę żetonów potęgi/niesławy z puli na przywódcy koterii lub wampirze używającym zdolności.

POŚWIĘCENIE

Jeśli wampir w twojej linii krwi miałby zapaść w letarg, możesz zamiast tego poświęcić i wprowadzić w letarg jednego z jego potomków. Niemożliwe jest „kaskadowe” poświęcenie – wybrany potomek musi zostać wprowadzony w letarg i nie może zamiast tego poświęcić jednego ze swoich potomków. Wampir, który już jest w letargu nie może zostać poświęcony.

POTĘGA

(WARTOŚĆ 1/3)

Rekrutowanie postaci na dwóch



lewych polach kolejki wymaga opłacenia kosztu w żetonach potęgi, co zaznaczono na planszy głównej. Każdy żeton potęgi w linii krwi gracza jest warty 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

POTOMEK (L.M. POTOMSTWO)

Poza przywódcą klanu, każdy wampir w linii krwi gracza jest potomkiem swojego stwórcy (wampira bezpośrednio nad nim). Możliwa jest sytuacja, w której wampir jest zarówno stwórcą jak i potomkiem.

PRYZDIELENIE

POTĘGI / NIESŁAWY

Umieść żetony Potęgi / Niesławy z puli na wskazanym wampirze.

PRZYSŁUGI KLANU



Możesz używać przysług, aby pomóc sobie w spełnianiu wymogów archetypów dowolnego spisku. Zagrywając spisek możesz przenieść przysługę ze swojej linii krwi (w tym także należącą do innego klanu) na dowolnego wampira z linii krwi przeciwnika. Dodaj archetyp tego wampira do właśnie tworzonej koterii. Na potrzeby efektów gry koteria wciąż składa się z przywódcy i jego bezpośredniego potomstwa. Nie można wydać więcej przysług, niż wymagane jest do ukończenia spisku. Każda przysługa klanu w linii krwi gracza jest warta 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

PRZYWÓDCA KLANU

Wampir na szczycie linii krwi każdego gracza. Na początku każdej rozgrywki gracz bierze na rękę trzy spiski klanu wymienione na przywódcy klanu.




PRZYWÓDCA KOTERII

Wampir wybrany do rozpatrzenia spisku klanu lub teatru wojny. Efekty „otrzymujesz X” zawsze odnoszą się do przywódcy koterii

REZERWACJA

Umieść znacznik klanu na dowolnej, niezarezerwowanej postaci w kolejce. Dana postać nie może być zrekrutowana przez żadnego innego gracza, ale może zostać usunięta z kolejki lub paść ofiarą uzurpacji. Usuń znacznik na początku swojej kolejnej tury.

STWÓRCA

Każdy wampir w linii krwi gracza (w tym przywódca klanu) jest stwórcą  jeśli ma wampira bezpośrednio pod sobą (potomka ). Możliwa jest sytuacja, w której wampir jest zarówno stwórcą jak i potomkiem .



UKRADNIJ

Przenieś wskazane żetony z wybranego wampira na przywódcę koterii lub wampira używającego zdolności.

USUWANIE Z KOLEJKI

Wybierz dowolną postać (postacie) z kolejki i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Następnie w normalny sposób uzupełnij kolejkę.

UŻYWANIE ZDOLNOŚCI

Użyj i w pełni rozpatrz efekt każdej zdolności wampira przed przejściem do kolejnej (od góry do dołu).

WYCZERPANIE



Wyczerpany wampir nie może zostać wybrany na przywódcę koterii podczas zagrywania spisku. Jednak w dalszym ciągu dołącza do koterii stworzonych przez swojego stwórcę i może otrzymywać przysługi klanów w normalny sposób.

ŻÓŁTODZIÓB

Każdy wampir w linii krwi gracza, który nie posiada potomstwa. Możliwa jest sytuacja, w której wampir jest zarówno żółtodziobem jak i ancillą, jednak żółtodziób nie może być jednocześnie stwórcą.

KLANY

W każdym rozdziale każdy z graczy wybiera jeden z dziewięciu wampirzych klanów, z których każdy posiada wyjątkową mechanikę, niedostępną dla pozostałych. Ich mocne i słabe strony zmieniają się w trakcie rozgrywania kronik, w miarę jak odblokowywane są nowe spiski klanów oraz określone postacie.

Poniższa tabelka pokazuje stopień skomplikowania rozgrywki danym klanem, liczbę graczy, przy której sprawdza się najlepiej oraz najczęstsze archetypy wymagane przez spiski klanu.



BRUJAH ✦ PODŻEGACZE

ZŁOŻONOŚĆ: Niska ✦ NAJLEPSZE DLA: 2 graczy ✦ ARCHETYP:



GANGREL ✦ ZWIERZĘTA

ZŁOŻONOŚĆ: Średnia ✦ NAJLEPSZE DLA: 2-4 graczy ✦ ARCHETYP:



LASOMBRA ✦ CIENIE

ZŁOŻONOŚĆ: Niska ✦ NAJLEPSZE DLA: 4 graczy ✦ ARCHETYP:



MALKAVIAN ✦ SZALENI WIZJONERZY

ZŁOŻONOŚĆ: Średnia ✦ NAJLEPSZE DLA: 2-4 graczy ✦ ARCHETYP:



NOSFERATU ✦ UKRYCI

ZŁOŻONOŚĆ: Średnia ✦ NAJLEPSZE DLA: 4 graczy ✦ ARCHETYP:



TREADOR ✦ HEDONIŚCI

ZŁOŻONOŚĆ: Niska ✦ NAJLEPSZE DLA: 3-4 graczy ✦ ARCHETYP:



TREMERE ✦ CZARNOKSIĘZNICY

ZŁOŻONOŚĆ: Wysoka ✦ NAJLEPSZE DLA: 4 graczy ✦ ARCHETYP:



TZIMISCE ✦ NIEZALEŻNE DIABŁY

ZŁOŻONOŚĆ: Wysoka ✦ NAJLEPSZE DLA: 2-4 graczy ✦ ARCHETYP:



VENTRUE ✦ PATRYCJUSZE

ZŁOŻONOŚĆ: Średnia ✦ NAJLEPSZE DLA: 3-4 graczy ✦ ARCHETYP:



BRUJAH

Wybuchowi i zawsze przepelnieni pasją Brujah na przestrzeni wieków równie często bywali wzniosłymi filozofami i aktywistami, co rozjuszonymi buntownikami. Ich oddanie sprawie i niepohamowany gniew w obliczu postrzeganej niesprawiedliwości sprawiają, że nie należy z nimi zadzierać.

Zdolność Brujah do deklarowania wrogów i nękania ich za pomocą kolejnych spisków czyni z nich przerażających przeciwników. Jednak skłonność do otwartego konfliktu może ostatecznie doprowadzić do ich upadku – pogrążanie wrogów nie zawsze wystarcza, by samemu osiągać korzyści. Bardziej pragmatyczni Brujah mogą wykorzystać samą groźbę przemocy, aby trzymać inne klany z dala, bez konieczności brudzenia sobie rąk.

DEKLARACJA WROGOŚCI

Przenieś ten spisek na dowolnego wampira w linii krwi przeciwnika. Ten wampir jest od teraz twoim wrogiem.



Wrogowie w letargu podlegają normalnym zasadom i nie mogą być celem kolejnych spisków ani zdolności. Obliczając liczbę wrogów nie bierz pod uwagę tych pogrążonych w letargu.



Unikatowa mechanika każdego klanu występuje jedynie na spiskach danego klanu.



GANGREL

Gangrele są klanem dzikich nomadów. Ich więź z dziczą jest głębsza niż wśród większości Spokrewnionych i zawsze odczuwają zwierzęcy aspekt swojej wampirzej klątwy.

Zdolność watahy pozwala wzmocnić wiele efektów spisków Gangreli. Aby tworzyć te potężne watahy, muszą koncentrować się na jednym atrybucie geograficznym. To głębokie przywiązanie do określonych miejsc może narazić Gangreli na ataki spostrzegawczych przeciwników. Z tego powodu rozważną decyzją może być czasem kolekcjonowanie drugiego atrybutu.

WATAHA

Wszystkie wampiry w twojej linii krwi, które mają ten sam atrybut co przywódca koterii / / / .



Wampiry tworzą osobną watahę i nie mogą dołączać do tych o innym atrybucie.



LASOMBRA

Klan Lasombra to społeczni darwiniści, głęboko wierzący w swoje prawo do rządzenia. Odbić tych eleganckich i nieludzkich drapieżników nie widać w zwierciadłach, zbiornikach wodnych czy jakiegokolwiek innej lustrzanej powierzchni.

Aby maksymalnie wykorzystać jej efekt, Lasombra powinni wykorzystywać swoją umiejętność w odpowiednim momencie. Zdolność do bezpośredniego wymuszania ustępstw ze strony przeciwników nie zaskarbi klanowi żadnych przyjaciół. Dlatego Lasombra powinni bardzo uważać, aby przypadkiem nie zjednoczyć przeciwko sobie przeciwników. Jednym ze sposobów jest zwracanie przysług (od czasu do czasu) najslabszemu graczowi.

ŻĄDANIE SZACUNKU

Każdy przeciwnik może oddać przysługę twojemu przywódcy koterii **A**. Każdy kto tego nie zrobi, musi rozpatrzyć negatywny efekt dla swojej linii krwi **B**.



Negatywny efekt *Żądania szacunku* odnosi się tylko do przeciwników, którzy nie oddadzą ci przysługi.



MALKAVIAN

Malkavianie są jasnowidzami i wyroczniami wśród Spokrewnionych. Mimo że ich wampirza klątwa zwykle wiąże się z wizjami i darem przewidywania przyszłości, każdy z nich jest nieodwracalnie szalony.

Afirmując chaos Malkavianie mogą kompletnie ignorować kolejkę, zapewniając sobie dostęp do kluczowych atrybutów. Ta zdolność staje się coraz potężniejsza, w miarę jak w talii postaci pojawiają się kolejni ancillae. Jednak może okazać się obosieczną bronią, ponieważ zrekrutowanie złego ancilli może okazać się tragiczne w skutkach. Malkavianie nie mają wielu możliwości wzięcia odwetu czy odzyskania sił po tym, jak zostaną zaatakowani, więc powinni starać się nie rozgrywać przeciwników.



AFIRMACJA CHAOSU

Zadeklaruj atrybut. Odkrywaj karty z talii aż dobierzesz postać posiadającą dany atrybut – zrekrutuj ją i odrzuć pozostałe. Należy zrobić to przed (i zamiast) fazy rekrutacji.



Wszystkie normalne zasady rekrutacji mają zastosowanie do afirmacji chaosu. Pamiętaj, aby aktywować i użyć zdolności nowego rekruta

Nigdy nie możesz rekrutować więcej niż raz na turę. Jeśli zrekrutowałeś już postać, nie możesz afirmować chaosu (i vice versa).



NOSFERATU

Ohydnie zdeformowani przez wampirzą klątwę, Nosferatu są mistrzami podziemii. Zwykle wiodą skryty żywot na uboczu, handlując informacjami by przetrwać.

Klan Nosferatu może manipulować niesławą, przenosząc ją ze swoich postaci na rywali. Dodatkowo, Czarny rynek zapewnia im stały napływ przysług i innych korzyści (gdy sami go używają). Wiąże się to jednak z zagrożeniem, że ich narzędzie zapewni większe korzyści przeciwnikom niż im samym. Z tego powodu Nosferatu powinni wywoływać niesnaski pomiędzy innymi graczami tak często jak to możliwe – jednocześnie pozostając w gotowości do pomocy w sprzątaniu bałaganu.

CZARNY RYNEK

Umieść odkryty na stole. W każdej rundzie jeden gracz może rozpatrzyć efekt Czarnego rynku, w swojej turze umieszczając na nim przysługę. Na koniec rundy należy przenieść te przysługi na przywódcę klanu Nosferatu.



Efekty spisków Czarnego rynku nie są automatycznie rozpatrywane po ich zagranii. Grający Nosferatu musi umieścić na Czarnym rynku przysługę, aby rozpatrzyć jego efekt.

Jeśli na Czarnym rynku już znajduje się przysługa, nie można aktywować go ponownie w tej rundzie.

Spiski Czarnego rynku pozostają w grze i możesz zagrać dowolną ich liczbę.




TOREADOR

Klan artystów i innowatorów, Toreadorzy to najpiękniejsze, najbardziej zmysłowe, emocjonalne i czarujące istoty nocy. To oni właśnie są źródłem legend o wampirach, które uwodzą i wabią swoje ofiary nieposkromioną zmysłowością.

Klan Toreador wymaga mistrzowskiego opanowania polityki klanu, aby w pełni wykorzystać potencjał swoich zaproszeń. Jednocześnie są oni również najlepiej zestrojeni ze światem śmiertelników, a zatem najbardziej biegli w manipulowaniu kolejką. Zdolność ta staje się coraz potężniejsza, w miarę jak do kronik dołączają coraz potężniejsi ancillae i możliwe staje się rekrutowanie dowolnej postaci z talii. Klan Toreador musi przede wszystkim działać subtelnie i sprawiać wrażenie niegroźnego.

ZAPROSZENIE

Wybierz przeciwnika. Może on zdecydować się również skorzystać z efektu. Jeśli to zrobi, twój przywódca koterii otrzymuje 2 .



Grający Toreadorami może zdecydować się nikogo nie zapraszać.

Otrzymywaną za zaproszenie potęgę weź z puli, nie od zapraszanego.

Grający Toreadorami decyduje o kolejności rozpatrywania efektów zaproszenia. Należy ustalić to, zanim zapraszany zaakceptuje zaproszenie.

Kiedy rekrutujesz postać z talii, wszystkie normalne zasady rekrutacji mają zastosowanie i nie możesz już w tej turze zrekrutować innej postaci. Na koniec tej akcji tasujesz talię postaci.



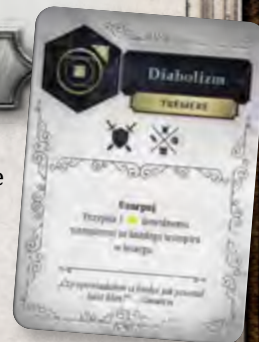
TREMERE

Tremere są znani jako klan czarnoksiężników i intruzów z uwagi na to, że ich założycielami byli magowie, którzy siłą przejęli wampirze moce. Przywiązują dużą wagę do hierarchii i tajemnicy, realizując swe cele dzięki potężnej magii krwi.

Dzięki wielu ofensywnym spiskom oraz możliwości szybkiego dostosowania swojej linii krwi klan Tremere doskonale sprawdza się w bezpośrednim konflikcie. Ponieważ ich spiski bazują na wampirach pogrążonych w letargu, będą dążyć do eskalacji przemocy pomiędzy wszystkimi graczami. Jednak nadmierne poleganie na uzurpacji może utrudnić planowanie dalszej rozgrywki, marnując potencjał teatrów wojny.

UZURPACJA

Zastąp dowolnego wampira w swojej linii krwi (nawet, jeśli jest pogrążony w letargu) postacią z kolejkki. Przenieś wszystkie żetony (poza letargiem) na nowego wampira.



Kiedy ma miejsce uzurpacja, przenieś na nową postać wszystkie żetony poza letargiem.

Uzurpacja nie jest uznawana za rekrutację.

Nie aktywuj nowej postaci ani nie używaj jej zdolności.

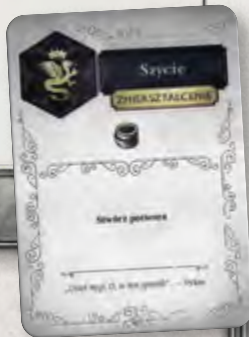
Nie płacisz kosztu w potęgę kiedy w ramach uzurpacji bierzesz postać z dwóch lewych pól toru.



TZIMISCE

Klan Tzimisce to uczeni i rzeźbiarze ciała, którzy z radością wyzwolili się spod jarzma człowieczeństwa. Teraz skupiają się na przekraczaniu granic narzuconych przez wampirzą egzystencję.

Tworzenie potworów pozwala Tzimisce realizować strategie niedostępne dla żadnego innego klanu. Ich eksperymenty mogą skutkować szerokim wachlarzem kombinacji różnych efektów. Ze względu na to, że polegają na ancillae, są uzależnieni od kolejki i często osłabieni na początku rozgrywki. Jedną z użytecznych strategii jest tworzenie potworów, aby nie dać przeciwnikom dostępu do ancillae.



STWORZENIE POTWORA

Wybierz dowolnego ancilla z kolejki i umieść go pod dowolnym wampirem w twojej linii krwi tak, aby widoczna była jedynie jego zdolność. Dany wampir staje się ancillą z tą zdolnością.



Stworzenie potwora nie jest uznawane za rekrutację.

Nie używaj zdolności wybranego ancilla.

Dodaj do potwora w twojej linii krwi wszystkie zdolności wybranego ancilla. Nie możesz dodać tylko części z nich.

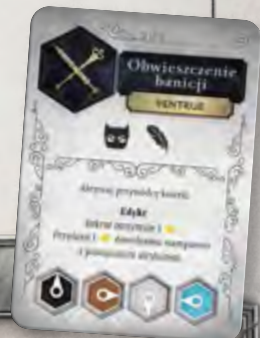
Nie ma limitu ancillae, których możesz wykorzystać do stworzenia jednego potwora. Korzystaj z normalnych zasad używania zdolności, rozpatrując je od góry do dołu.



VENTRUE

Ventruie chcą być postrzegani jako szlachta, władcy i arystokraci. Egzaltowane pokazy honoru i tego, że „szlachectwo zobowiązuje” mogą czasami maskować ich niezrównane pragnienie kontroli i dominacji, które nigdy tak naprawdę nie słabnie.

Dzięki swoim edyktom klan Ventruie może wpływać na całe rozdziały pojedynczym spiskiem. Wpływ na to które postacie są rekrutowane, w połączeniu z aktywowaniem przywódców koterii, może w istotny sposób wpłynąć na wynik poszczególnych teatrów wojny. Jednak może okazać się to obosieczną bronią, jeśli przeciwnicy będą w stanie dostosować się do ich rozkazów i także czerpać korzyści z teatrów wojny.



EDYKT

Pozostaw ten spiszek odkryty na stole, oznaczając swój wybór . Możesz rozpatrzyć ten efekt, kiedy dowolny gracz zrekrutuje postać o wskazanym atrybucie. Maksymalnie 1 edykt.



W grze może znajdować się tylko jeden edykt. Odrzuć stary edykt kiedy zagrywasz kolejny.

Nie możesz zmienić celu danego edyktu po jego wyborze.

Użyj z puli, aby zaznaczyć wybór. Nie zapewnia on punktu zwycięstwa graczowi Venture na koniec gry.



KLANY WYSOKIE I NISKIE

Przez wieki Spokrewnieni dzielili się na tych co rządzą i tych, którzy z zaciśniętymi zębami się temu podporządkowują.
Ale wśród Niskich Klanów wzbiera żądza zemsty, w miarę jak Wysokim Klanom coraz bliżej do krwawych tyranów. Po której stronie staniesz?

Przygotowanie

Umieśćcie znacznik polityki klanu na neutralnym polu toru.

Rozgrywka

Kiedy / jest aktywowany, przesuń znacznik polityki klanu o 1 pole we wskazanym kierunku.

Decydujące zwycięstwo

Kiedy znacznik polityki klanu osiągnie ostatnie pole toru, wszystkie wampiry z danym atrybutem otrzymują 1 .

Przesuń znacznik polityki klanu z powrotem na neutralne pole toru.

Rozpatrywanie

Pozycja znacznika polityki klanu wskazuje zwyciężki atrybut i liczbę otrzymywanych PZ.

Jeśli znajduje się na neutralnym polu toru żaden atrybut nie jest zwyciężki.

Punktowanie

1-2 PZ

za każdego wampira ze zwyciężkim atrybutem.

AKTYWACJA



DECYDUJĄCE ZWYCIĘSTWO



SPISEK



ROZPATRYWANIE



2 PZ za każdego wampira .

WEWNĘTRZNA BESTIA

Wszystkie wampiry mierzą się z wewnętrznym głodem, który nakazuje im zdobywać coraz więcej krwi. Tylko konsekwentnie przestrzegane zasady moralne – nieważne jak perwersyjne – pozwalają utrzymać potwora w ryzach na przestrzeni upływających wieków.

Przygotowanie

Umieście znacznik moralności klanu każdego gracza na pozycji początkowej (-3), obrócony zgodnie z ♡/♣ przywódcy klanu.

Aktywacja

Kiedy ♡/♣ jest aktywowany, porównaj go ze swoim znacznikiem moralności klanu.

DOPASOWANIE:

Przesuń swój znacznik o 1 pole w górę na torze moralności klanu.

BRAK DOPASOWANIA:

Obróć swój znacznik, przesuń go o 1 pole w dół na torze moralności klanu i dobierz 1 spisek klanu.

Koniec rundy

Gracz na najwyższej pozycji otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Punktowanie

X PZ Zgodnie z pozycją znacznika moralności klanu.

AKTYWACJA: DOPASOWANIE



⚙️ Jeśli gracze remisują na najwyższej pozycji, znacznik pierwszego gracza nie jest przekazywany.

⚙️ Jeśli znacznik moralności klanu miałby zostać przesunięty w górę z najwyższego pola lub w dół z najniższego, nic się nie dzieje.

AKTYWACJA: BRAK DOPASOWANIA



SPISEK





WOJNA KSIĄŻĄT

W Europie panuje chaos, gdy zwaśnione dwory rywalizują o przejęcie kontroli nad kontynentem. W epoce przesytu wampiry arystokraci handlują majątkami i żerowiskami. Ale w końcu jedno stronnictwo wybije się ponad pozostałe – i na pewno będą pamiętać o swoich sojusznikach.

Przygotowanie

Umieśćcie 7 krzyży ankh na każdym dworze rodzowym
👤 / 🏠 / 🗺️ / 🗺️.

Rozgrywka

Kiedy 👤 / 🏠 / 🗺️ / 🗺️ jest aktywowany, przesunij krzyż ankh powiązanego stronnictwa na dowolny sąsiedni dwór, na którym nie znajdują się krzyże ankh żadnego wrogi stronnictwa.

Rozpatrywanie

Stronnictwo obecne na największej liczbie dworów określa zwycięski atrybut.

Możliwe są remisy.

Centralne pole dworu liczy się jako dwa dwory.

Punktowanie

2 PZ za każdego wampira ze zwyciężkim atrybutem.

🔧 W przypadku remisu każdy wampir z powiązanym atrybutem daje 2 PZ.

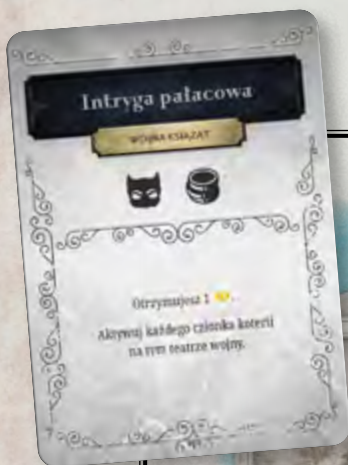
🔧 Wampiry 🗺️ mogą aktywować dowolny atrybut i dają 1 PZ na koniec gry.

🔧 Krzyże ankh nie mogą zostać przesunięte z powrotem na żaden dwór rodowy.

AKTYWACJA



SPISEK



ROZPATRYWANIE

2 PZ za każdego wampira 🗺️.



INKWIZYCJA

Brak opamiętania w rzezi jakiej dopuszczają się klany spowodował do działania grupę fanatyków w strukturach kościoła śmiertelników. Nawet ci odziani w szaty głupcy w końcu napatoczą się na jakiegoś porywczego wampira. Jeśli jednak tego polowania nie da się powstrzymać, być może da się nim chociaż pokierować...

Przygotowanie

Umieściecie 1 znacznik polityki klanu na każdym polu Watykanu ☉ / ☿ / ♀ / ☿.

Rozgrywka

Kiedy / zostaje aktywowany, obróć znacznik polityki klanu tak, aby wskazywał odpowiedni atrybut w powiązanej kolumnie ☉ / ☿ / ♀ / ☿. Następnie przesunij znacznik polityki klanu na miejsce sędzię, jeśli jeszcze go tam nie ma.

PROCES:

Kiedy wszystkie pola sędziów zostaną zapełnione, wampir(y) z największą liczbą stają się celami. Jeśli podejrzenia celu (+ powiązane znaczniki polityki klanu) wynoszą 5 lub więcej, wprowadź go w letarg. W innym wypadku cel otrzymuje 1 .

Przesunij wszystkie znaczniki z powrotem na Watykan.

Rozpatrywanie

Wygrywa atrybut z mniejszą liczbą powiązanych znaczników polityki klanu na planszy. Jeśli są po dwa żetony obu atrybutów, żaden nie zwycięża.

Punktowanie

1 PZ

za każdego wampira ze zwycięskim atrybutem.

Wampiry w letargu nie mogą być celem Inkwizycji. Zignorujcie ich niesławę podczas wybierania celu.

ROZPATRYWANIE

1 PZ za każdego wampira .



AKTYWACJA: DOPASOWANIE



SPISEK



PROCES





REWOLTA ANARCHISTÓW

W całej Europie rozlegają się wezwania do buntu. Uciskani i młodzi Spokrewnieni od pokoleń byli rzucający na pastwę Inkwizytorów lub nieumarłych rywali, a wszystko w imię dobrobytu starszych. Teraz powstają, aby obalić obecny porządek i sprawić, by noc zapłonęła ogniem.

Przygotowanie

Umieście 4 krzyże ankh na każdym mieście / / / .

Rozgrywka

Kiedy / / / jest aktywowany, weź krzyż ankh z powiązanego miasta i umieść go na aktywowanym wampirze lub spal, umieszczając go w ogniu. Kiedy spalony zostanie trzeci krzyż ankh z danego miasta, spal również czwarty.

Wytchnienie

Kiedy ostatni krzyż ankh zostaje usunięty z miasta, każdy wampir z takim samym krzyżem otrzymuje 1 . Zwróćcie wszystkie powiązane krzyże ankh z wampirów do miasta.

Przewrót

Kiedy wampir z krzyżem ankh zapada w letarg, umieść ankh w ogniu.

Rozpatrywanie

Miasta z co najmniej jednym krzyżem ankh przetrwały rewoltę. Wszystkie powiązane atrybuty punkują.

Punktowanie



za każdego wampira z punktującym atrybutem.
X = liczba spalonych miast.

- Spalone krzyże ankh nie są zwracane do miasta podczas kroku wytchnienia.
- Wampiry mogą aktywować dowolny atrybut.
- Każdy wampir daje 1 PZ na koniec gry.

AKTYWACJA



WYTCNNIENIE



PRZEWRÓT



ROZPATRYWANIE

2 PZ za każdego wampira i .



MASKARADA

W miarę rozwoju świata śmiertelnych Spokrewnieni muszą niechętnie wycofać się w objęcia nocy. Sekrety i działanie w ukryciu stają się źródłem honoru i szacunku, a ci, którzy dopuszczają się uchybień są szybko karani za swoją beztroskę. Niebezpieczeństwo, jakie stwarza nawet pojedynczy ciekawski śmiertelnik stało się zbyt wielkie, by móc je zignorować.

Przygotowanie

Umieśćcie 4 żetony śledczych na polu śledztwa i po 3 krzyże ankh na każdym ostatnim polu.

Rozgrywka

Kiedy jest aktywowany, przesunij śledczego o jedno pole na powiązany torze.

Naruszenie

Kiedy śledczy dotrze na ostatnie pole, umieść krzyż ankh na aktywującym wampirze. Przesunij śledczego na pole początkowe.

Porządkowanie

Otrzymujesz 2 kiedy wampir z krzyżem ankh zapada w letarg. Zwróć krzyże ankh na teatr wojny.

Obcy

Przesunij dowolnego śledczego o 2 pola kiedy jest aktywowany.

Rozpatrywanie

Wszystkie atrybuty punktuja.

Punktowanie

za każdego wampira.
X = krzyże ankh pozostałe na ostatnim polu powiązanego toru.



Wampiry mogą aktywować dowolny atrybut – ale śledczy jest przesuwany o 2 pola zamiast 1.

Każdy wampir daje 1 PZ na koniec gry.



AKTYWACJA



PORZĄDKOWANIE



NARUSZENIE



ROZPATRYWANIE

0 PZ za każdego wampira
3 PZ za każdego wampira
1 PZ za każdego wampira
2 PZ za każdego wampira



DWÓR

W miarę jak w zapomnienie odchodzi widmo Inkwizycji – teraz wysmiewanej przez śmiertelników spowitych zasłoną ignorancji – sytuacja w miastach powoli się stabilizuje. Ustanowiono kilka kluczowych pozycji, których celem jest nadanie nocy porządku, a żadna z nich nie jest ważniejsza niż Książę. Lecz koroną strojne głowy spać nie mogą...

Przygotowanie

Umieśćcie 5 znaczników polityki klanu poza murami miejskimi, żetony tytułów dworskich na odpowiednich polach, a znacznik czasu na polu Harpii.

Rozgrywka

Kiedy / jest aktywowany, przesunij znacznik polityki klanu w obręb murów miejskich i obróć go na stronę z powiązaniem atrybutem.

Głosowanie

Kiedy wszystkie znaczniki polityki klanów znajdują się w obrębie murów miejskich, określają przewagę atrybutu / . Wampir ze wskazanym atrybutem posiadający najwięcej (i nieposiadający tytułu dworskiego) otrzymuje nowy tytuł. Przesuńcie znaczniki polityki klanu na początkową pozycję i przesuńcie znacznik czasu na kolejny tytuł.

Roszczenie

Ukradnij tytuł dworski kiedy sprawiasz, że posiadający go wampir zapada w letarg.

Rozpatrywanie

/ Książca określa zwyciężkę atrybutem.

Punktowanie

2 PZ za każdego wampira ze zwyciężkim atrybutem.

2 PZ za każdy dworski tytuł w twojej linii krwi.

W przypadku remisu żaden wampir nie otrzymuje tytułu. Przesuńcie znaczniki polityki klanu na początkową pozycję i przesuńcie znacznik czasu na kolejny tytuł.

Wampiry w letargu oraz te, które posiadają już tytuły dworskie nie mogą otrzymywać tytułów. Zignorujcie ich potęgę podczas głosowania.

AKTYWACJA



GŁOSOWANIE



ROSZCZENIE



ROZPATRYWANIE



2 PZ za każdego wampira .
Dodatkowo, ten gracz otrzymuje 4 PZ za dworskie tytuły w swojej linii krwi.

POWSTANIE LUDZKOŚCI

Z każdym rokiem świat zmienia się coraz szybciej, a Spokrewnieni muszą dołożyć dodatkowych starań, by nie zginąć w obliczu oszałamiającego crescendo „postępu” śmiertelników. Ignorowanie przemijających fanaberii ludzkości nie jest już najlepszym pomysłem. Z kolei nadążanie za szalonym kalejdoskopem historii oznacza jedno: zmianę.

Przygotowanie

Umieśćcie znacznik moralności klanu każdego gracza na pozycji początkowej (8), obrócony zgodnie z ♡/♣ przywódcy klanu.

Rozgrywka

Kiedy ♡/♣ jest aktywowany, porównaj go ze swoim znacznikiem moralności klanu.

DOPASOWANIE:

Przesuń swój znacznik o 1 pole w dół toru i dobierz 1 spisek klanu.

BRAK DOPASOWANIA:

Obróć swój znacznik moralności klanu.

Koniec rundy

Gracz na najniższej pozycji otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Punktowanie

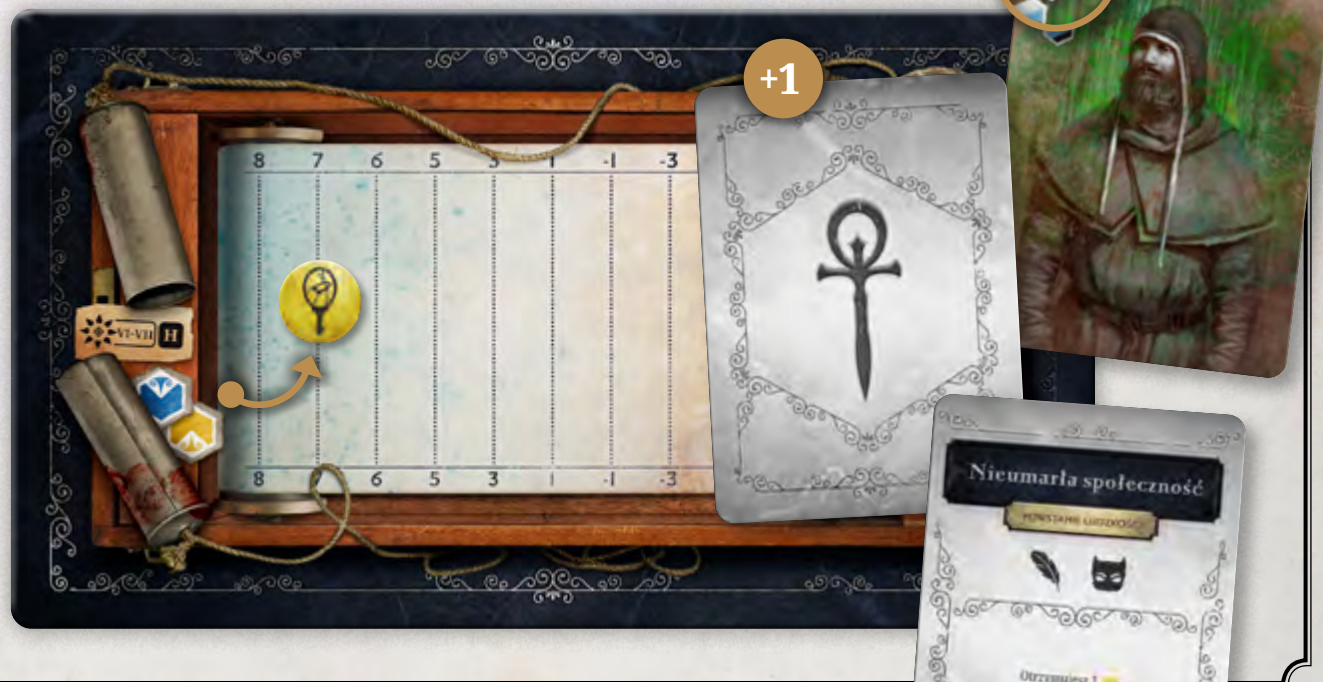


Zgodnie z pozycją znacznika moralności klanu.

Jeśli znacznik moralności klanu miałby zostać przesunięty w górę z najwyższego pola lub w dół z najniższego, nic się nie dzieje.

Jeśli gracze remisują na najniższej pozycji, znacznik pierwszego gracza nie jest przekazywany.

AKTYWACJA: DOPASOWANIE



AKTYWACJA: BRAK DOPASOWANIA



SPISEK



WOJNY SABATU

Po wiekach narastającego napięcia konflikt pomiędzy potężnymi stronnictwami Spokrewnionych wybucha z nową siłą. Koterie wędrują po świecie w nocnej zabawie w kotka i myszkę, która grozi pogrzebaniem Maskarady raz na zawsze. Co prawda wampiry rzadko dożywają sędziwego wieku wszczynając bitwy, ale tym razem nie macie wyjścia.

Przygotowanie

Umieśćcie wszystkie ponumerowane żetony Wojen Sabatu zakryte na odpowiednich polach początkowych.

Umieśćcie 1 losowy żeton Camarilli **A** i 1 losowy żeton Sabatu **B** na każdym regionie teatru wojny.

Losowo ustalcie przynależność, zależnie od liczby graczy.

2 graczy: Camarilla / Sabat

3 graczy: Camarilla / Sabat / Anarchiści

4 graczy: Camarilla / Camarilla / Sabat / Sabat

Rozgrywka

Kiedy / / / jest aktywowany, wykonaj odpowiednią akcję:

Bitny : odrzuć żeton z powiązanego regionu.

Zamożny : dodaj żeton do powiązanego regionu.

Skryty : obróć żeton w powiązanym regionie.

Uczony : przesun żeton z powiązanego regionu do dowolnego innego.

Jeśli należy dodać żeton, a żaden nie jest dostępny, należy odświeżyć pola początkowe korzystając z odrzuconych żetonów.

Rozpatrywanie

Odkrycie wszystkie żetony i porównajcie wartości, aby ustalić czy poszczególne regiony kontroluje Camarilla czy Sabat.

Camarilla / Sabat zwycięża, jeśli kontroluje co najmniej 3 regiony.

W innym wypadku zwyciężają Anarchiści.

Punktowanie

9 PZ

dla gracza (lub graczy) zwycięskiego sojuszu.

PRZYGOTOWANIE

Na każdym polu mapy może znajdować się tylko jeden żeton. Jeżeli w danym regionie nie ma pola, na którym można umieścić żeton, należy go zwrócić do puli.



AKTYWACJA



ROZPATRYWANIE

Gracze Camarilli zwyciężyli poprzez kontrolę nad 3 regionami.



OGÓLNE

CZY WAMPIR MUSI MODYFIKOWAĆ WSZYSTKIE TRZY TEATRY WOJNY, KIEDY JEST AKTYWOWANY? CZY GRACZ MOŻE ZDECYDOWAĆ, ŻE MODYFIKUJE TYLKO JEDEN LUB DWA Z NICH?
Wszystkie trzy teatry wojny muszą zostać zmodyfikowane, kiedy wampir jest aktywowany. Gracz nie może pominąć żadnego z nich (nawet, jeśli wpłynie to niekorzystnie na jego pozycję).

CZY WSZYSTKIE EFEKTY MUSZĄ ZOSTAĆ ROZPATRZONE, KIEDY UŻYWANE SĄ ZDOLNOŚCI WAMPIRA? CZY GRACZ MOŻE ZDECYDOWAĆ SIĘ UŻYĆ TYLKO JEDNEGO LUB DWÓCH Z NICH?

Każdy z tych efektów jest rozpatrywany za każdym razem, kiedy używane są zdolności wampira. Gracz nie może pominąć żadnego z nich (nawet, jeśli wpłynie to niekorzystnie na jego pozycję).

JEŚLI SPISEK POSIADA KILKA EFEKTÓW LUB WAMPIR POSIADA KILKA ZDOLNOŚCI, CZY GRACZ MOŻE WYBRAĆ KOLEJNOŚĆ ICH ROZPATRYWANIA?

Nie. Efekty spisków oraz zdolności zawsze rozpatrywane są w kolejności od góry do dołu.

KIEDY UZUPEŁNIA SIĘ KOLEJKĘ?

Za każdym razem kiedy jakiś efekt usunie jedną lub więcej postaci z kolejki, należy ją natychmiast uzupełnić. Uwaga: jeśli efekt nakazuje usunąć kilka postaci z kolejki, są one usuwane jednocześnie, a dopiero potem kolejka zostaje uzupełniona.

JAKA JEST RÓŻNICA POMIĘDZY „AKTYWOWANIEM” A „UŻYWIENIEM ZDOLNOŚCI”?

„Aktywowanie” oznacza modyfikowanie wszystkich trzech teatrów wojny zgodnie z atrybutami wampira. „Używanie zdolności” oznacza rozpatrywanie specjalnych efektów opisanych na karcie (jeśli jakieś są), w kolejności od góry do dołu. Pomimo tego, że obie te rzeczy mają miejsce kiedy wampir jest rekrutowany do linii krwi, te dwa pojęcia nie są równoznaczne. Przykład: jeśli jakiś efekt gry aktywuje wampira, nie powoduje użycia jego zdolności (i odwrotnie).

KIEDY AKTYWOWANYCH JEST KILKA WAMPIRÓW, CZY EFEKTY TEATRÓW WOJNY NALEŻY ROZPATRYWAĆ PO TYM, JAK WSZYSTKIE AKTYWACJE ZOSTANĄ ROZPATRZONE? CZY TEŻ EFEKTY ROZPATRUJE SIĘ PO KAŻDEJ AKTYWACJI?

Wszystkie efekty teatrów wojny w pełni rozpatruje się po każdej aktywacji. Przykładami efektów teatrów wojny mogą być Decydujące zwycięstwo (Klany Wysokie i Niskie) lub Proces (Inkwizycja).

KIEDY EFEKT ODNOSI SIĘ DO „DOWOLNEGO” WAMPIRA SPEŁNIAJĄCEGO KRYTERIA, CZY MA ZASTOSOWANIE DO WSZYSTKICH WAMPIRÓW SPEŁNIAJĄCYCH TE KRYTERIA? PRZYKŁADOWO:

WPROWADŹ DOWOLNEGO ŻÓŁTODZIÓBA W LETARG.

Nie. Określenie „dowolnego” oznacza „jednego dowolnego” wampira. Z kolei określenie „każdego” odnosi się do wszystkich wampirów spełniających dane kryteria.


CO SIĘ DZIEJE, KIEDY WSZYSTKIE KARTY W TALII POSTACI ZOSTANĄ ODRZUCONE?

Należy natychmiast potasować odrzucone postaci tworząc nową talię. Nowej talii używa się w normalny sposób. Jeśli gracz użył Afirmacji chaosu (specjalnej zdolności Malkavian), kontynuuje przeszukiwanie nowo utworzonej talii w poszukiwaniu wybranego atrybutu.

CO SIĘ DZIEJE, KIEDY GRACZ A AKTYWUJE WAMPIRA W LINII KRWI GRACZA B?

Gracz A modyfikuje każdy teatr wojny zgodnie z atrybutami aktywowanego wampira. Przykładowo, gracz A modyfikuje swój znacznik klanu na teatrze wojny Wewnętrzna Bestia.

CO SIĘ DZIEJE, KIEDY GRACZ A UŻYWA ZDOLNOŚCI WAMPIRA W LINII KRWI GRACZA B?

Podmiotem jest zawsze wampir, którego zdolności są używane. Przykładowo, wampir w linii krwi gracza B otrzyma żetony w wyniku użycia zdolności „Otrzymujesz 3 ”. Jednakże gracz A dokonuje wszelkich decyzji wymaganych przez używane zdolności. Przykładowo, gracz A wybierze cel zdolności „Wprowadź dowolnego wampira w letarg”.

KRONIKI

W JAKI SPOSÓB DZIAŁA ZDOLNOŚĆ „ZWIĄZANY”?

Wampir z tą zdolnością nie może zostać zrekrutowany przez żaden inny klan. Przykładowo, wampir Ventrue posiadający zdolność Związany w kolejnych rozgrywkach może zostać zrekrutowany wyłącznie do linii krwi Ventrue.

CO SIĘ DZIEJE KIEDY NAKLEJKI KLANU SIĘ SKOŃCZĄ?

Liczba naklejek każdego klanu została celowo ograniczona, aby zapobiec sytuacji, w której jeden z klanów zdobędzie znaczącą przewagę liczebną. Jeśli należy nakleić naklejkę, ale nie ma już dostępnych naklejek danego klanu, zamiast tego należy użyć naklejki cienkokrwistych.

Uwaga: naklejkę cienkokrwistych można nakleić za każdym razem, kiedy naklejana jest naklejka klanu. Gracze mogą robić to z powodów fabularnych („Ta postać nie pasuje do Gangreli”) lub strategicznych („Chcę zostawić naklejki Gangreli na dalszą część kronik”).

CZY ODBLOKOWANI PRZYWÓDCY KLANÓW SĄ ZWRACANI DO SCHRONIEŃ GRACZY PO TYM, JAK ZOSTANĄ WYKORZYSTANI W ROZDZIALE, CZY SĄ UMIESZCZANI W PUDEŁKU KLANU? Odblokowani przywódcy klanów zawsze są zwracani do schronień graczy, którzy ich odblokowali. Gracze nie mogą korzystać z przywódców odblokowanych

przez przeciwników. Jednak odblokowane spiski klanów pozostają odblokowane na dalszą część kronik.

CO SIĘ DZIEJE JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ NAKLEJKI CIENKOKRWISTYCH?

Taka sytuacja jest bardzo nieprawdopodobna. Jeśli jednak wystąpi, należy użyć naklejki dowolnego innego klanu.

CZY CIENKOKRWISTY WAMPIR MOŻE ZOSTAĆ ZWIĄZANY?
Nie.



TEATRY WOJNY

KLANY WYSOKIE I NISKIE: CZY MA ZNACZENIE, NA KTÓRĄ STRONĘ OBRÓCONY JEST ZNACZNIK POLITYKI KLANU?

Sugerujemy obrócenie znacznika w taki sposób, by wskazywał atrybut, który aktualnie wygrywa. Jednak kiedy znacznik znajduje się na polu neutralnym, nie ma znaczenia, na którą stronę jest obrócony.

WOJNA KSIĄŻĄT: CZY MOŻNA PRZESUNĄĆ ANKH NA DWÓR, NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ ANKH WROGIEGO STRONNICTWA?

Nie. Uwaga: czasem korzystne może być aktywowanie określonego stronnictwa w celu osłabienia go. Przykładowo, przesunięcie kilku krzyży ankh na jeden dwór może spowodować, że dane stronnictwo będzie obecne na mniejszej liczbie dworów.

REWOLTA ANARCHISTÓW: CO SIĘ DZIEJE PODCZAS FAZY WYTCHNIENIA, JEŚLI WAMPIR POSIADA WIĘCEJ NIŻ 1 PASUJĄCY ANKH? OTRZYMUJE KILKA , CZY TYLKO 1? Wampir otrzymuje tylko 1 .

KLANY

MALKAVIAN: CZY GRACZ MOŻE ZREKRUTOWAĆ WIĘCEJ NIŻ 10 POSTACI KORZYSTAJĄC Z AFIRMACJI CHAOSU?

Nie. Niemożliwe jest zrekrutowanie do linii krwi większej liczby wampirów niż jakkolwiek inny gracz. Jeśli spisek pozwala graczowi zrekrutować postać, należy rozpatrzeć ten efekt zamiast normalnej fazy rekrutacji.

MALKAVIAN: CO SIĘ DZIEJE KIEDY GRACZ UŻYWA AFIRMACJI CHAOSU, ABY ZREKRUTOWAĆ ANCILLĘ? CZY WSZYSTKIE EFEKTY SPISKU NALEŻY ROZPATRYĆ PRZED CZY PO UŻYCIU JAKICHKOLWIEK ZDOLNOŚCI WAMPIRA?

Afirmacja chaosu wymaga rozpatrzenia pełnej fazy rekrutacji, w tym aktywowania wampira i użycia jego zdolności. Pozostałą część efektów spisku rozpatruje się po zakończeniu kroków rekrutacji.

TZIMISCE: CO SIĘ DZIEJE Z POTWORAMI PODCZAS FAZY NASTĘPSTW?

Wszyscy ancillae wykorzystani do stworzenia potwora są zwracani do talii postaci i nie mogą zostać zachowani.

NOTATKI

TWÓRCY GRY

ORYGINALNY POMYSŁ I PROJEKT GRY:
Babis Giannios

PROJEKT I ROZWÓJ GRY:
Ash Hauenschild,
Simon Schwanhäuser

ILUSTRACJE POSTACI:
Lukas Siegmon

PROJEKT GRAFICZNY I KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:
Christian Schaarschmidt

WSPARCIE PROJEKTU GRAFICZNEGO:
Isabel Bollmann

FABUŁA:
Ash Hauenschild,
Matthew Dawkins

MARKETING, KONTROLA JAKOŚCI,
ZARZĄDZANIE SPOŁECZNOŚCIĄ, PRZEKĄSKI:
Francisco Lastra
Loly Perez
Andreas Fischer
Daniel Becker

TESTOWANIE, DODATKOWY ROZWÓJ, SPECJALNE
PODZIĘKOWANIA I WYJĄTKOWE PODZIĘKOWANIA:
Pau Carles, Jan-Philip Mertens, Fabian
Schraysshuen, Tomas Arfert, Martin Ericsson,
Karim Muammar, Dhaunae De Vir, Mats Karlöf,
Stephan Roths Schuh, Yuri Anufriev, Veronica
Anrathi, Daniel Bogdanovic, Marijus Jarockis,
Jonas Klevas, Saulius Lukosius, David Noall,
Nerijus Mikalajunas, Leon Scheuber, Martin
Stappen, Phil Taylor, Aivaras Ziukas, Hanna
Weiland-Breckle, Fabian Breckle, Ulrike Döring,
Judith Jughenn, Secrets of the Masquerade
...i wielu innych!

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE:
Łukasz Chelmecki, Mateusz Szupik

REDAKCJA I KOREKTA:
Łukasz Chelmecki, Mateusz Szupik, Łukasz
Tkaczyk, Krzysztof Bernacki

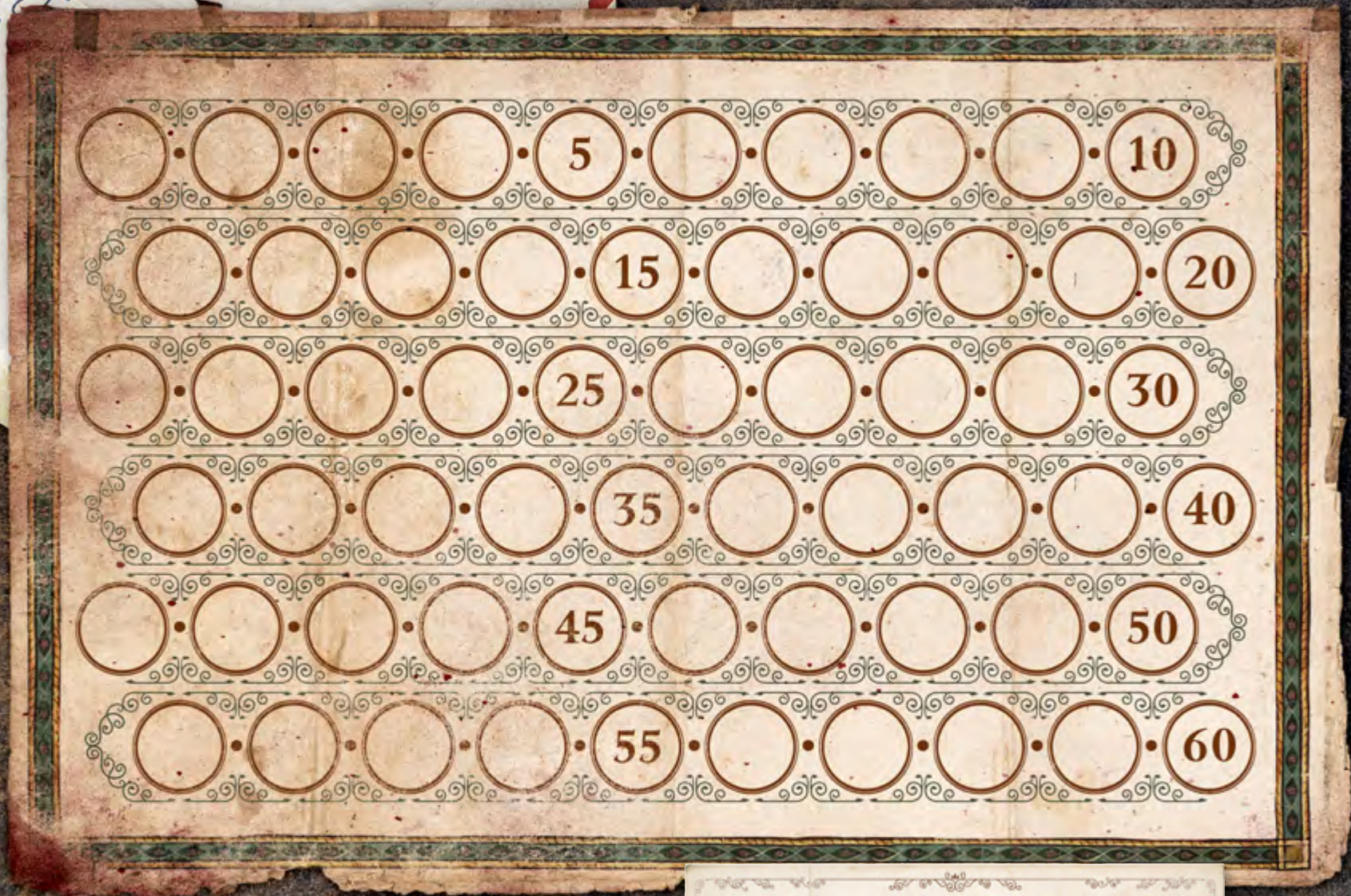
SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE:
Krzysztof Bernacki

WYDAWCA:
GALAKTA
Łagiewnicka 39,
30-417 Kraków



Dziękujemy wydawnictwu Alis Games za pomoc
i konsultacje tłumaczenia.

Najnowsze informacje na temat gry *Wampir: Maskarada – Dziedzictwo* dostępne pod adresem:
www.vtm-heritage.com







Wersja angielska wydana przez
Nice Game Publishing GmbH
Friesdorfer Str. 194 A,
53175 Bonn, Niemcy



Paradox Interactive, Vampire The Masquerade®
Copyright© 2020 Paradox Interactive AB (publ)
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Najnowsze FAQ
i aktualne zasady
dostępne pod adresem
www.vtm-heritage.com

-  nicegamepublishing
-  nicegamepub
-  nice.game.publishing
-  nicegamepublishing.com/discord

Podzielcie się waszymi (nie)sławnymi
postaciami oraz historiami z waszej kroniki!