

WAMPIR

MASKARADA

WENDETA



WAMPIR

MASKARADA

WENDETA

KARCIANA GRA STRATEGII, BLEFU I DEDUKCJI.
30-MINUTOWA ROZGRYWKA PRZEZNACZONA DLA 3 DO 5 GRACZY.

Chicago. Klejnot koronny Camarilli w Ameryce Północnej. Księżę Kevin Jackson umiejętnie zdobył władzę po brutalnej wojnie z wilkołakami i od jej zakończenia rządzi w mieście żelazną ręką. Spokrewnieni z Chicago utrzymują pozorny pokój, oficjalnie popierając Księcia. Jednak w tajemnicy niektórzy z nich już rozpoczęli zakulisowe działania, dążąc do obalenia władcy...

OPIS GRY

Wampir: Maskarada – Wendeta to rywalizacyjna gra karciana opierająca się na strategii, blefie i dedukcji, osadzona w **Świecie Mroku** – świecie podobnym do naszego, lecz przedstawionym przez pryzmat tego, co mroczne i nadprzyrodzone (patrz str. 21). W grze wcielacie się w **spiskujące wampiry**, walczące o poparcie **wpływowch popleczników**, by ostatecznie zawładnąć tronem Chicago.

Na początku rozgrywki wybieracie swój klan, a następnie na przestrzeni trzech rund będziecie **zarządzać swoją ręką** w oparciu o zaplanowaną strategię... i poczynania przeciwników. Podczas każdej rundy dokładacie **karty oraz żetony krwi** do wybranej dzielnicy miasta, przygotowując się do nadchodzącego starcia. Karty możecie dokładać zarówno **odkryte**, jak i **zakryte**, co stwarza sporo okazji do blefowania i dywersji.

Starcia są rozstrzygane na końcu rundy, po kolei w każdej dzielnicy **osobno**, przez odstąpienie wszystkich kart i rozpatrzenie ich efektów. Gracz o **największej sile** zdobywa poparcie poplecznika z danej dzielnicy zyskując tym samym nowe źródło krwi, nowe zdolności do wykorzystania oraz cenne **punkty wpływów**. Strzeżcie się jednak: nawet jeżeli wygracie starcie, wasi przeciwnicy mogą was zranić – a jeżeli wyczerpią się wasze zapasy krwi, wpadniecie w **szat** i będziecie musieli wyssać jednego ze swoich z trudem zdobytych popleczników!

Na końcu trzeciej rundy zwycięża gracz z **największą liczbą punktów wpływów**... tym samym zostając nowym **Księciem Chicago**!



ELEMENTY GRY



7 arkuszy klanu,
po 1 dla każdego klanu



63 karty klanu, po 9 dla każdego klanu
(2 karty początkowe i 7 kart klanu)



8 kart relikwii



30 kart popleczników



35 kart ofiar



7 kart miejsc



4 kafelki dzielnic



28 kafelków obszaru
(po 4 dla każdego klanu)



1 żeton ambicji



7 żetonów „wycofaj”



7 żetonów „zostań”



50 żetonów wpływu (15 o wartości 3 i 35 o wartości 1)



40 żetonów krwi
(15 o wartości 3 i 25 o wartości 1)



Awers



Rewers

8 żetonów Diabolizmu

PRZYGOTOWANIE

1. Na początku rozgrywki wylosuj **pierwszego gracza**, który otrzymuje **żeton ambicji**. Żeton ambicji określa **kolejność graczy** oraz służy do **rozstrzygnięcia remisów**. Szczegóły znajdują się w ramce po prawej.
2. Na środku obszaru gry umieść **kafelki dzielnic** dla tej rozgrywki. Liczba dzielnic w danej rozgrywce zależy od **liczby graczy**: należy je ułożyć w rzędzie obok siebie zgodnie z ich numeracją (najpierw 1, potem 2 itd.), ze **Schronieniem Księcia** zawsze jako **ostatnią**.

ŻETON AMBICJI, KOLEJNOŚĆ GRACZY I ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Pozycja żetonu ambicji określa kolejność graczy: w każdej rundzie pierwszy rozgrywa turę graczy z żetonem, a następnie pozostali zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kolejność graczy jest również ważna przy rozstrzygnięciu wszelkich remisów: wygrywa gracz rozgrywający swą turę wcześniej.

3 GRACZY	DZIELNICE 1, 2 I SCHRONIENIE KSIĘCIA
4 GRACZY	DZIELNICE 1, 2 I SCHRONIENIE KSIĘCIA
5 GRACZY	DZIELNICE 1, 2, 3 I SCHRONIENIE KSIĘCIA

3-4 GRACZY



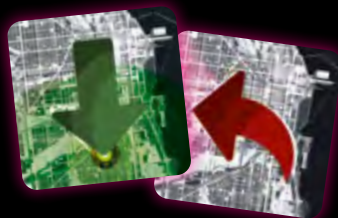
SCHRONIENIE KSIĘCIA



5 GRACZY

3. Potasuj **arkusze klanów**, wylosuj spośród nich o 1 więcej niż liczba graczy i umieść je odkryte na środku obszaru gry. Zaczynając od gracza z żetonem ambicji i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz **wybiera 1 arkusz klanu**, który będzie reprezentować w danej rozgrywce. Krótki opis klanów i strategii gry ich taliami znajduje się na str. 22. Każdy gracz umieszcza przed sobą swój arkusz klanu. Po wybraniu klanów wszelkie niewykorzystane arkusze należy odłożyć z powrotem do pudełka.



4. Każdy gracz bierze po 1 żetonie „**zostań**” oraz „**wycofaj**” i umieszcza je zakryte przed sobą. Wszelkie niewykorzystane żetony można odłożyć z powrotem do pudełka.

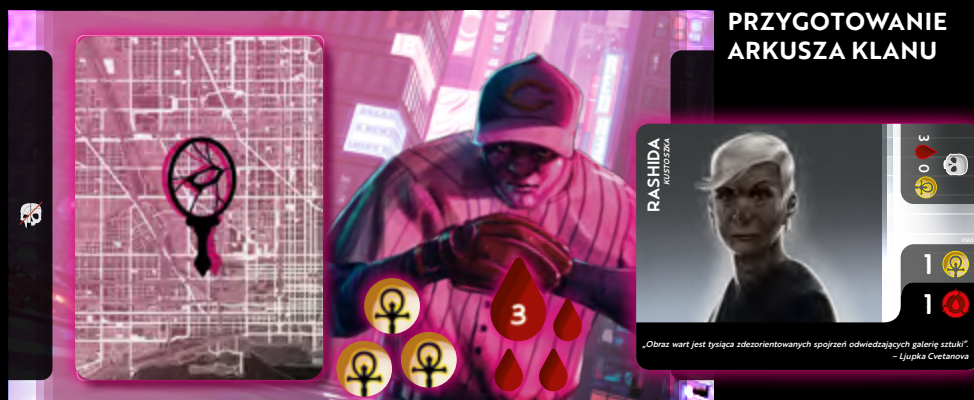


5. Każdy gracz umieszcza **kafelek obszaru** swojego klanu przy **każdej z dzielnic**. To obszar, do którego każdy z graczy będzie dokładać swoje karty w trakcie rozgrywki. Wszelkie niewykorzystane kafelki obszarów odłóż z powrotem do pudełka.
6. **Karty ofiar** umieść jako odkrytą talię na środku obszaru gry, obok dzielnic w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą one **talię ofiar**.
7. Potasuj **karty popleczników (ludzi i wampirów)** i umieść je jako zakryty stos obok talii ofiar. Tworzą one **talię popleczników**.
8. Każdy gracz bierze **karty klanu** odpowiadające wybranemu klanowi, dobiera spośród nich **2 karty początkowe** („Łowy” oraz „Gotowy”), a pozostałe odkłada na bok. Gracze rozpoczynają rozgrywkę z tymi 2 kartami na ręce. Następnie każdy gracz **tasuje** swoje pozostałe karty klanu i umieszcza je jako zakryty stos w wyznaczonym miejscu na jego arkuszu wampira. Tworzą one **talię klanu** każdego z graczy.
9. Umieść żetony **krwi**  oraz **wpływow**  na środku obszaru gry, w zasięgu wszystkich graczy. Tworzą one **pulę ogólną**.

5. PRZYGOTOWANIE DZIELNICY



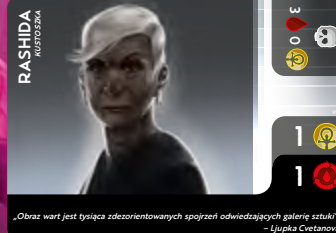
10. Każdy gracz bierze **6 żetonów krwi**  oraz **3 żetony wpływów**  i umieszcza je na swoim arkuszu klanu. Tworzą one początkową **pulę gracza** każdego z graczy.
11. Każdy gracz dobiera **1 kartę ofiary** i umieszcza ją odkrytą po prawej stronie swojego arkusza klanu. Karty w tym miejscu wchodzą w skład „sojuszu” danego gracza. Wszelkie pozyskiwane w trakcie rozgrywki karty ofiar i popleczników gracze dołączają do swojego sojuszu.



Talia klanu

Pula gracza

Początkowa ofiara

PRZYGOTOWANIE
ARKUSZA KLANU

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Poniższe zasady dotyczą rozgrywki na 4 lub 5 graczy. Tryb dla 3 graczy oraz inne warianty rozgrywki opisano na str. 18

Rozgrzywka toczy się na przestrzeni **3 rund**, z których każda składa się z **5 faz**, rozgrywanych po kolei:

- **Żer** – Pozyskanie krwi z sojuszu
- **Uzupełnienie dzielnic** – Dodanie popleczników w dzielnicach
- **Zarządzanie ręką** – Dobranie nowej karty klanu
- **Planowanie** – Dokładanie kart/zetonów krwi; opcjonalnie, wyszanie karty w sojuszu
- **Rozstrzygnięcie** – Rozstrzygnięcie starć kolejno w każdej dzielnicy





FAZY RUNDY

1. ŻER

Każdy gracz pozyskuje zetony krwi ze swojego sojuszu.

Podczas tej fazy poplecznicy i ofiary należące do twojego sojuszu generują dla ciebie **zetyony krwi**. Weź z puli ogólnej zetyony krwi w liczbie zapewnianej przez wszystkie twoje karty w sojuszu i dodaj je do swojej puli gracza.

KARTY POPLECZNIKÓW/OFIAR

- 1 - Imię i opis
- 2 - Punkty wpływów  zapewniane przez kartę na koniec gry, jeżeli jest częścią twojego sojuszu.
- 3 - Liczba zetonów krwi  zapewniana przez kartę w fazie żeru.
- 4 - Liczba zetonów krwi  zapewniana przez kartę przy wyszaniu (patrz str. 10).
- 5 - Punkty wpływów  zapewniane przez kartę na koniec gry, jeśli została wyszana (patrz str. 10).
- 6 - Zdolność specjalna poplecznika (jeżeli występuje).

Uwaga: Wszystkie karty ofiar mają jednakowe wartości i nie posiadają żadnych zdolności. Wartości ludzkich popleczników mogą się różnić, a niektórzy dysponują zdolnością specjalną, z której można korzystać, dopóki pozostają w sojuszu. Większość wampirzych popleczników dysponuje zdolnością specjalną, jednak ich wyszanie jest Diabolizmem – najstraszniejszą zbrodnią, jakiej może dopuścić się wampir w świecie Camarilli (patrz str. 11).



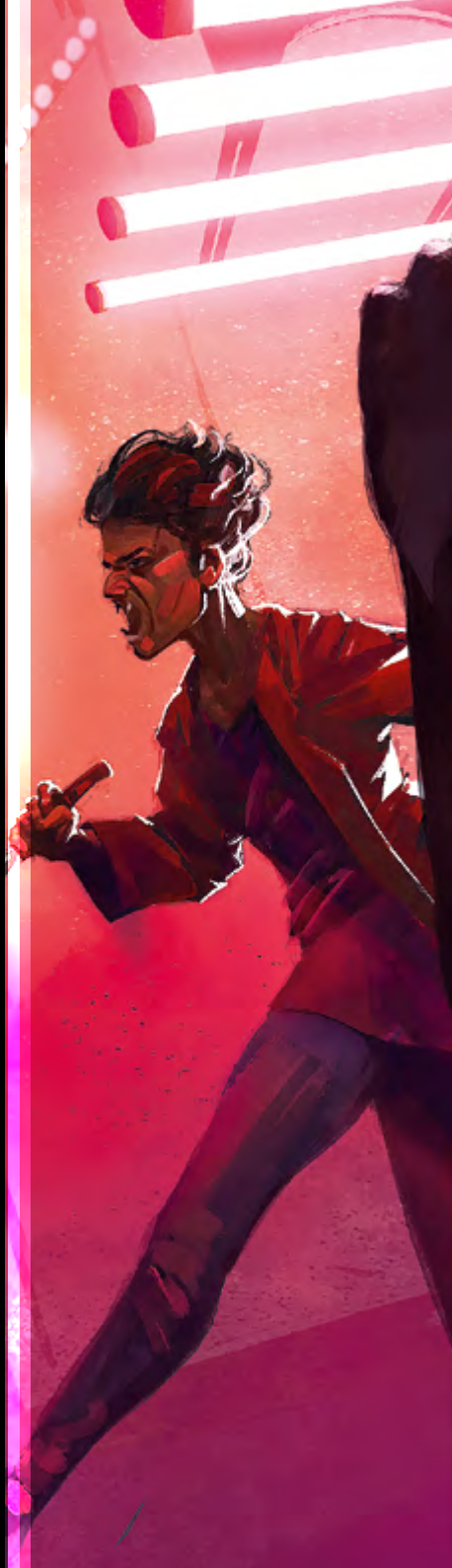
Karta ofiary



Karta ludzkiego poplecznika



Karta wampirzego poplecznika



2. UZUPEŁNIENIE DZIELNIC

W dzielnicach pojawiają się nowi poplecznicy.

W każdej dzielnicy umieść po **1 odkrytej karcie poplecznika** wylosowanej z talii.

Uwaga: Poplecznicy są jednym z najważniejszych czynników decydujących o tym, do której dzielnicy warto dokładać karty w danej rundzie. Jeden może być cenny z uwagi na większą wartość wpływów od pozostałych, inny z kolei dzięki przydatnej zdolności specjalnej.



3. ZARZĄDZANIE RĘKĄ

Każdy gracz dobiera na rękę kartę klanu.

Dobierz **2 wierzchnie karty** z twojej talii klanu, **nie ujawniając** ich pozostałym graczom. Wybierz jedną z nich i **dodaj ją do swojej ręki**, a drugą **odłóż na spód** twojej talii klanu.

W pierwszej rundzie ręka każdego z graczy będzie się składać z **2 początkowych kart klanu** („Łowy” i „Gotowy”) oraz **1 karty** dobranej z talii (innej dla każdego z graczy).


Na końcu każdej rundy gracze **biorą z powrotem na rękę** wszystkie dołożone przez siebie karty. W kolejnej fazie zarządzania ręką każdy z nich dobierze nową kartę.

Różne rodzaje kart wchodzących w skład talii klanów zostały opisane na stronie 9.


Uwaga: Ponieważ na koniec każdej rundy weźmiesz z powrotem na rękę wszystkie dołożone przez siebie karty i będziesz je zagrywał wielokrotnie podczas rozgrywki, twoi przeciwnicy będą mogli częściowo przewidzieć twoją strategię. Jednak dzięki dobieraniu w każdej rundzie nowej karty „niespodzianki” zawsze będziesz mógł ich czymś zaskoczyć.

„Dzięki Magii Krwi, Tremere są w stanie zmasakrować ciało i umysł przeciwnika”.

4. PLANOWANIE

Gracze po kolei dokładają do dzielnic karty (oraz ewentualne żetony krwi )
Dodatkowo, możesz podczas tej fazy wyssać karty ze swojego sojuszu.

W przeciwieństwie do poprzednich faz, faza planowania jest rozgrywana **w turach**. Zaczynając od posiadacza **żetonu ambicji** i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze kolejno rozgrywają swoje tury. W swojej turze:

- **MUSISZ** dołożyć 1 kartę do jednej z dzielnic (patrz niżej)
- **MOŻESZ** dołożyć do tej samej dzielnicy do 3 żetonów krwi  (patrz str. 9)
- w dowolnym momencie swojej tury **MOŻESZ** wyssać jedną lub więcej kart ze swojego sojuszu (patrz str.10)

Liczba tur rozgrywanych w ramach fazy planowania **rośnie** z biegiem gry:



RUNDA	LICZBA TUR FAZY PLANOWANIA
1	2
2	3
3	4

Ogólnie ujmując, o ile efekt jakiejś karty nie wpłynie na liczbę kart na ręce danego gracza, będzie on zagrywał po 1 karcie na turę planowania do momentu, aż zostanie tylko z 1 kartą na ręce.

Na stronie 24 znajduje się glosariusz występujących na kartach słów kluczowych, z którymi należy się zapoznać przed rozpoczęciem rozgrywki.

DOKŁADANIE KART

W swojej turze **MUSISZ** dołożyć do swojego obszaru przy jednej z dzielnic 1 kartę klanu z ręki. Po dołożeniu, dana karta staje się „**rozstawioną kartą**” (patrz str. 24). W kolejnych turach karty możesz dokładać do dowolnej dzielnicy – **tej samej** bądź **innej**.

Karty możesz dokładać odkryte lub zakryte. Dokładanie **odkrytej** karty nie wiąże się z żadnym dodatkowym kosztem. Żeby dołożyć **zakrytą** kartę, musisz najpierw **wydać 1 żeton krwi** , odrzucając go z twojej puli gracza do puli ogólnej (nie wlicza się to do limitu **dokładania żetonów krwi**  w danej dzielnicy – patrz następna strona).

Mimo że wiąże się to z dodatkowym kosztem, dokładanie zakrytych kart klanu jest niezwykle użyteczne – pozwala działać w **ukryciu** oraz **blefować**, zmuszając przeciwników do opierania się na domysłach. Warto jednak pamiętać, że zakryte karty **nie mają żadnego efektu**, dopóki nie zostaną **odkryte** (patrz str. 13).

Karty klanu dzielą się na dwa główne rodzaje: **karty aktywne** oraz **karty pasywne** (patrz następna strona).



AKTYWNE KARTY KLANU

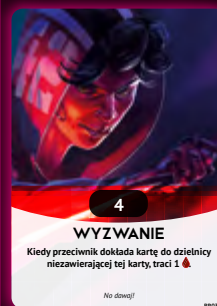
Karty o czarnym tle



Efekty tych kart są rozpatrywane podczas fazy rozstrzygnięcia, niezależnie od tego, czy w fazie planowania zostały dołożone zakryte czy odkryte. Najefektywniej jest dokładać je zakryte, dzięki czemu można zaskoczyć przeciwników, jednak czasem oplota się dokładać je odkryte, by zniechęcić pozostałych lub zaoszczędzić żetony krwi.

PASYWNE KARTY KLANU

Karty o białym tle



Efekty tych kart są rozpatrywane w konkretnych sytuacjach, ale tylko wtedy, gdy dana karta była odkryta w momencie zaistnienia określonego warunku. Karty dokładane jako zakryte są odkrywane dopiero podczas etapu odkrycia fazy rozstrzygnięcia, więc jeżeli moment aktywacji danej karty minął już wcześniej, jej efekt nie jest rozpatrywany – jednak skorzystanie z nich w taki sposób może posłużyć blefowaniu i zmyśleniu przeciwników.

DOKŁADANIE ŻETONÓW KRWI

Kiedy dokładasz jakąś kartę, możesz również dołożyć do swojego obszaru przy tej samej dzielnicy **do 3 żetonów krwi** z twojej puli gracza. Żetony krwi dołożone w ten sposób do dzielnicy to „**rozstawione żetony krwi**”. Możesz dołożyć do 3 żetonów krwi **za każdym razem**, gdy dokładasz kartę. Każdy twój rozstawiony żeton krwi **dodaje 1 do twojej siły** w danej dzielnicy podczas rozpatrywania tam etapu starcia fazy rozstrzygnięcia.

„Niestabilność czasem procentuje wyjątkową przenikliwością”.



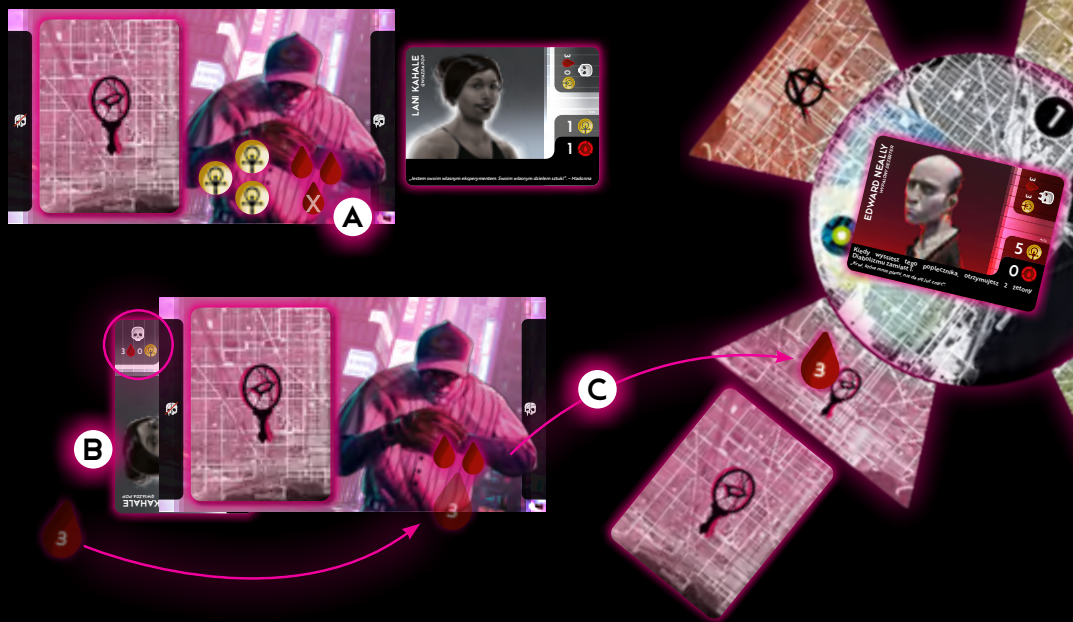
Po dołożeniu karty możesz dołożyć do tej samej dzielnicy do 3 żetonów krwi. Weź ze swojej puli gracza odpowiednią liczbę żetonów krwi i umieść je w swoim obszarze przy danej dzielnicy.

WYSYSANIE

W dowolnym momencie swojej tury w fazie planowania możesz **wysssać** jedną lub więcej kart ze swojego sojuszu, by **zyskać dodatkowe żetony krwi** 🩸. Zazwyczaj wiąże się to jednak z **utratą punktów wpływów** 🗳️.

Aby wysssać kartę z twojego sojuszu, **obróć ją** i umieść pod lewą krawędzią swojego arkusza klanu, tak aby jej **lewy górny róg** był nadal widoczny (patrz ilustracja poniżej). **Natychmiast zyskujesz** żetony krwi 🩸 w liczbie oznaczonej w rogu karty. Na koniec gry dana karta zapewnia także wskazaną tam liczbę **punktów wpływów** 🗳️, zamiast swojej oryginalnej wartości sprzed wysysania. **Tracisz również dostęp do zdolności specjalnych**, jakie zapewniała wcześniej wysysana karta.

Uważaj jednak: wysysanie innego wampira to najohydniejsza zbrodnia, jakiej może dopuścić się wampir w społeczności Camarilli. Określa się ją mianem „**Diabolizmu**”. Jeśli wysiesz kartę wampira, musisz dodać do swojej puli gracza **1 żeton Diabolizmu**, co na koniec gry odbije się na twoich punktach wpływów (patrz następna strona).



W swojej turze Ola dokłada zakrytą kartę, co kosztuje ją 1 🩸. Chciałaby również dołożyć do tej dzielnicy 3 🩸, by zwiększyć swoją siłę, jednak w jej puli gracza zostały tylko 2 🩸 (A). Postanawia wysssać kartę ofiary ze swojego sojuszu, natychmiast zdobywając 3 🩸 (B), które może teraz dołożyć do tej dzielnicy i zakończyć turę – liczy, że tym sposobem pozyska znacznie cenniejszego poplecznika (C). Z drugiej strony, wartość wysysanej karty spadła z 1 🗳️ do 0 🗳️.



DIABOLIZM

Diabolizm to termin używany przez wampiry na określenie aktu wypicia całej krwi innego wampira i wchłonięcia jego duszy, by wzmocnić się jego siłą. Proces ten prowadzi do „ostatecznej śmierci”, czyli całkowitego zniszczenia ofiary tego haniebnego czynu. Większość wampirów uważa to za najbardziej ohydny zbrodnię, jaką wampir może popełnić, podobną do kanibalizmu. Mimo to praktyka ta jest dla niektórych bardzo pociągająca, ponieważ wchłonięcie duszy innego wampira może znacznie zwiększyć moc osobnika dopuszczającego się Diabolizmu.

W grze dopuszczasz się Diabolizmu za każdym razem, gdy wysysasz wampira ze swojego sojuszu (dobrowolnie lub w wyniku szatu – patrz str. 16). Musisz wziąć 1 żeton Diabolizmu za każdego wampira, którego wysiesz.

Uważaj! Ze względu na piętno, jakie niesie ze sobą Diabolizm, każdy żeton Diabolizmu, jaki posiadasz,

liczy się na końcu gry jako -1 🗡️. Ponadto, jeśli kiedykolwiek otrzymasz trzeci żeton Diabolizmu, natychmiast odpadasz z gry!

Pomimo ryzyka, Diabolizm pozwala ci zdobyć więcej mocy. Możesz wykorzystać żetony Diabolizmu, by zdobyć przewagę: podczas fazy planowania, kiedy dokładasz kartę klanu do dzielnicy możesz również odwrócić 1 lub więcej żetonów Diabolizmu rewersem ku górze. Za każdy odwrócony żeton Diabolizmu, weź z puli ogólnej 1 żeton 🗡️ i umieść go w swoim obszarze przy danej dzielnicy jako rozstawiony żeton 🗡️. Są to dodatkowe żetony, nie wliczające się do limitu 3 żetonów 🗡️, jakie możesz dołożyć w swojej turze.

Na koniec rundy należy odwrócić z powrotem wszystkie odwrócone rewersem ku górze żetony Diabolizmu.

Przykład: Łukasz dokłada kartę klanu. Decyduje się także dołożyć do tej dzielnicy 3 🗡️ ze swojej puli gracza. Dodatkowo odwraca 2 posiadane żetony Diabolizmu, by wziąć z puli ogólnej kolejne 2 🗡️ i również dołożyć je do tej dzielnicy, osiągając tym samym zawrotną liczbę 5 rozstawionych 🗡️ w jednej turze!



5. ROZSTRZYGNIĘCIE

Kolejno, po jednej dzielnicy na raz, gracze rozstrzygają starcia o popleczników.

W każdej dzielnicy rozstrzygnięcie przebiega w poniższych 5 etapach:

- Wycofanie
- Odkrycie
- Przygotowanie
- Starcie
- Pokłosie

Dla każdej dzielnicy należy kolejno rozpatrzyć wszystkie etapy – najpierw rozpatrz wycofanie, odkrycie, przygotowanie, starcie oraz pokłosie w dzielnicy 1, następnie **te same etapy** w dzielnicy 2 itd. **Schronienie Księcia** jest zawsze rozpatrywana **na końcu**. Po rozstrzygnięciu starć we wszystkich dzielnicach runda dobiega końca.

5.1 WYCOFANIE

Gracze mogą zdecydować o wycofaniu się i porzuceniu starcia w danej dzielnicy.

Każdy gracz, który znajduje się „w” **dzielnicy** (tzn. ma w swoim obszarze przy tej dzielnicy co najmniej **1 rozstawioną kartę** i/lub **1 rozstawiony żeton krwi** 🩸), ma szansę **wycofać się** z niej przed rozpoczęciem starcia. Zwykle dochodzi do tego, aby zmylić innych graczy lub jeśli w danej dzielnicy zrobiło się **zbyt niebezpiecznie**.

Każdy gracz znajdujący się w obecnie rozstrzyganej dzielnicy **potajemnie** wybiera żeton „zostań” lub „wycofaj” i umieszcza go zakrytego w swoim obszarze. Kiedy każdy z graczy dokonał wyboru, wszyscy **odkrywają swoje żetony**: żeton „zostań” oznacza **wzięcie udziału w starciu**, natomiast żeton „wycofaj” – ucieczkę z danej dzielnicy i **uniknięcie go**.

Jeśli zdecydujesz się wycofać, natychmiast weź z tej dzielnicy swoje **rozstawione żetony krwi** 🩸 (jeśli jakieś się tam znajdują), i odłóż je z powrotem do swojej puli gracza. Następnie **odkryj karty klanu**, które dołożyłeś do tej dzielnicy, i **przenieś je wszystkie** (jako odkryte) do **Schronienia Księcia**. Nie bierzesz udziału w starciu w obecnie rozstrzyganej dzielnicy. Jeśli wycofujesz się ze Schronienia Księcia (ostatniej dzielnicy rozstrzyganej w każdej rundzie), po prostu **weź z powrotem** wszystkie karty oraz żetony krwi 🩸.



5.2 ODKRYCIE

Gracze odkrywają rozstawione karty w danej dzielnicy.

Po tym, jak wszyscy wycofujący się gracze przenieśli swoje karty klanu, gracze, którzy zostali, **odkrywają swoje zakryte karty**.

Uwaga: Efekty niektórych pasywnych kart klanu mogą być aktywowane przed lub w trakcie tego etapu (zgodnie z opisem na kartach).

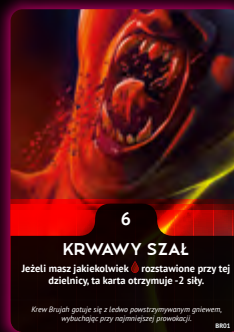
Efekty aktywnych kart klanu będą rozpatrywane w kolejnych etapach, w zależności od rodzaju karty. Aktywne karty klanu dzielą się na **3 typy**: karty **przygotowania**, karty **starcia** oraz karty **pokłosia**. Wszystkie mają **wartość siły**, która wlicza się do twojej całkowitej wartości siły podczas etapu starcia, ale często dysponują również **efektem** rozpatrywanym tylko podczas **konkretnego etapu** fazy rozstrzygnięcia:

Przygotowanie ☀️



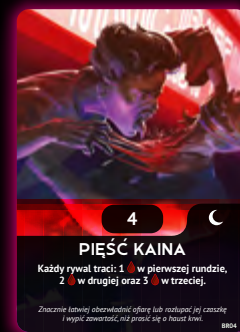
Efekt rozpatrywany podczas etapu przygotowania

Starcie



Efekt rozpatrywany podczas etapu starcia

Pokłosie 🌙



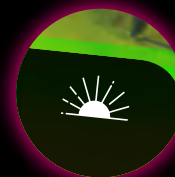
Efekt rozpatrywany podczas etapu pokłosia

Karty przygotowania i starcia zazwyczaj przyczyniają się do wyłonienia zwycięzcy w danej dzielnicy. Karty pokłosia są rozpatrywane dopiero po wyłonieniu zwycięzcy na końcu etapu starcia i wpływają na wynik starcia, często czyniąc zwycięstwo bolesnym dla zwycięskiego gracza.

5.3 PRZYGOTOWANIE ☀️

Gracze rozpatrują efekty swoich kart przygotowania.

Zaczynając od gracza z żetonem ambicji i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **rozpatrz efekty** kart przygotowania rozstawionych w danej dzielnicy. Jeśli masz w danej dzielnicy więcej niż jedną kartę, którą należy rozpatrzyć na tym etapie, **sam decydujesz o kolejności** ich rozpatrywania. Każda karta musi zostać **całkowicie rozpatrzona** przed przejściem do kolejnej.



Karta przygotowania



5.4 STARCIE

Gracze rozpatrują efekty swoich kart starcia, po czym wyłaniają zwycięzcę starcia w danej dzielnicy.

Ten etap dzieli się na **dwa etapy pośrednie**:

- **Rozpatrzenie efektów kart starcia**
- **Wyłonienie zwycięzcy starcia**

ROZPATRYWANIE EFEKTÓW KART STARCIA

Zaczynając od gracza z żetonem ambicji i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **rozpatrz efekty** kart starcia rozstawionych w danej dzielnicy. Jeśli masz w danej dzielnicy więcej niż jedną kartę, którą należy rozpatrzyć na tym etapie, **sam decydujesz** o kolejności ich rozpatrywania. Każda karta musi zostać **całkowicie rozpatrzona** przed przejściem do kolejnej.



Karta starcia

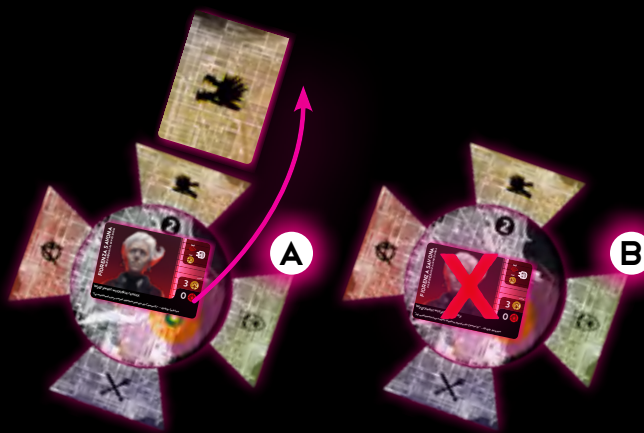
WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY STARCIA

Po rozpatrzeniu efektów wszystkich kart starcia w danej dzielnicy, pora na **wyłonienie zwycięzcy** danego starcia. Każdy z graczy podlicza swoją **całkowitą wartość siły**, na którą składają się:

- **wartość siły** wszystkich **rozstawionych kart** danego gracza w danej dzielnicy **zmodyfikowana o wszelkie efekty** oraz
- **wszystkie żetony krwi** **rozstawione** w obszarze danego gracza przy danej dzielnicy.

Gracz o najwyższej **całkowitej wartości siły** w danej dzielnicy zostaje zwycięzcą danego starcia. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który **wcześniej rozgrywał turę**.

Uwaga: Jeżeli po etapie wycofania tylko jeden gracz ma karty klanu w danej dzielnicy, automatycznie zwycięża, ale otrzymuje tylko nagrodę za pierwsze miejsce w rankingu siły (A). Jeżeli po etapie starcia żaden gracz nie ma kart w danej dzielnicy, nagrody nie są przyznawane – niepozyśkanego poplecznika należy usunąć z gry (B).




NAGRODY ZA STARCIE

Zwycięzca starcia (gracz o najwyższej całkowitej wartości siły) pozyskuje kartę poplecznika z danej dzielnicy. Gracz z drugą najwyższą całkowitą siłą dobiera kartę ofiary z talii.

Gracz na trzecim miejscu nie otrzymuje żadnej karty. Gdy po rozstrzygnięciu starcia otrzymujesz nową kartę poplecznika lub ofiary, natychmiast dodajesz ją do swojego sojuszu.

Gracze otrzymują również żeton wpływów  w liczbie zależnej od ich pozycji w rankingu siły, rozgrywanej rundy oraz rozstrzyganej dzielnicy (patrz tabela poniżej).

NAGRODY W SCHRONIENIU KSIĘCIA

Gracz, który zwyciężył w Schronieniu Księcia, otrzymuje 1 dodatkowy żeton wpływów . Oprócz pozyskania karty poplecznika ze Schronienia Księcia, przejmuje również żeton ambicji, tym samym natychmiast zostając nowym pierwszym graczem.


	PIERWSZY (ZWYCIĘZCA)	DRUGI	TRZECI
RUNDA 1	POPLECZNIK +  *	OFIARA + 	
RUNDA 2	POPLECZNIK +   *	OFIARA +  	
RUNDA 3	POPLECZNIK +    *	OFIARA +  	

*Zwycięzca starcia w Schronieniu Księcia zawsze zyskuje dodatkowy żeton  oraz przejmuje żeton ambicji.

5.5 POKŁOSIE ☾

Gracze rozpatrują efekty swoich kart pokłosisa.

Zaczynając od gracza z żetonem ambicji i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **rozpatrz efekty** kart pokłosisa rozstawionych w danej dzielnicy. Jeśli masz w danej dzielnicy więcej niż jedną kartę, którą należy rozpatrzeć na tym etapie, **sam decydujesz** o kolejności ich rozpatrywania. Każda karta musi zostać **całkowicie rozpatrzona** przed przejściem do kolejnej.




Po rozpatrzeniu etapu pokłosisa w danej dzielnicy **pozostaw rozstawione tam karty i żeton krwi**  **na swoim miejscu**. Zostaną one zabrane dopiero **na końcu rundy**.







Karta pokłosisa

SZAŁ

Kiedy wampir zostaje „Spokrewniony” (taką nazwę wampiry nadają przemianie człowieka w wampira), budzi się w nim wewnętrzny drapieżny demon. Wampiry zwać go „Bestią”. To Bestia jest źródłem wielu haniebnych popędów, jakie wampiry odczuwają co noc. W ekstremalnych sytuacjach Bestia może zawładnąć wampirem, budząc w nim zwierzęcy instynkt walki lub ucieczki, określane mianem „szału”.

W grze natychmiast wpadasz w szał, gdy tylko wyczerpie się zapas żetonów krwi  w twojej puli gracza (zazwyczaj za sprawą efektów kart klanu twoich przeciwników, wywołujących utratę żetonów krwi ). Gracz, który doprowadził cię do szału, natychmiast zyskuje 1 żeton wpływów . Uwaga: Jeżeli w wyniku efektu miałbyś stracić


większą liczbę żetonów krwi , niż posiadasz w swojej puli gracza, po prostu tracisz cały zapas żetonów krwi , po czym wpadasz w szał. Nadmiarowe „obrażenia” nie „przenoszą się dalej”.

Kiedy wpadasz w szał, musisz wyssać losową kartę ze swojego sojuszu, by zaspokoić żądzę krwi Bestii. Weź wszystkie karty wchodzące w skład twojego sojuszu (ofiary, ludzi i wampiry, z pominięciem już wyssanych), potasuj je, a następnie wylosuj i wysij jedną z nich (patrz str. 10). Jeżeli wpadasz w szał, a nie masz żadnych kart w swoim sojuszu, odrzuć ze swojej puli gracza 1 żeton  i weź z puli ogólnej 1 żeton .

Wpadając w szał, możesz wylosować i wyssać wampira – jeżeli do tego dojdzie, dopuszczasz się Diabolizmu (patrz str. 11).

6. KONIEC RUNDY

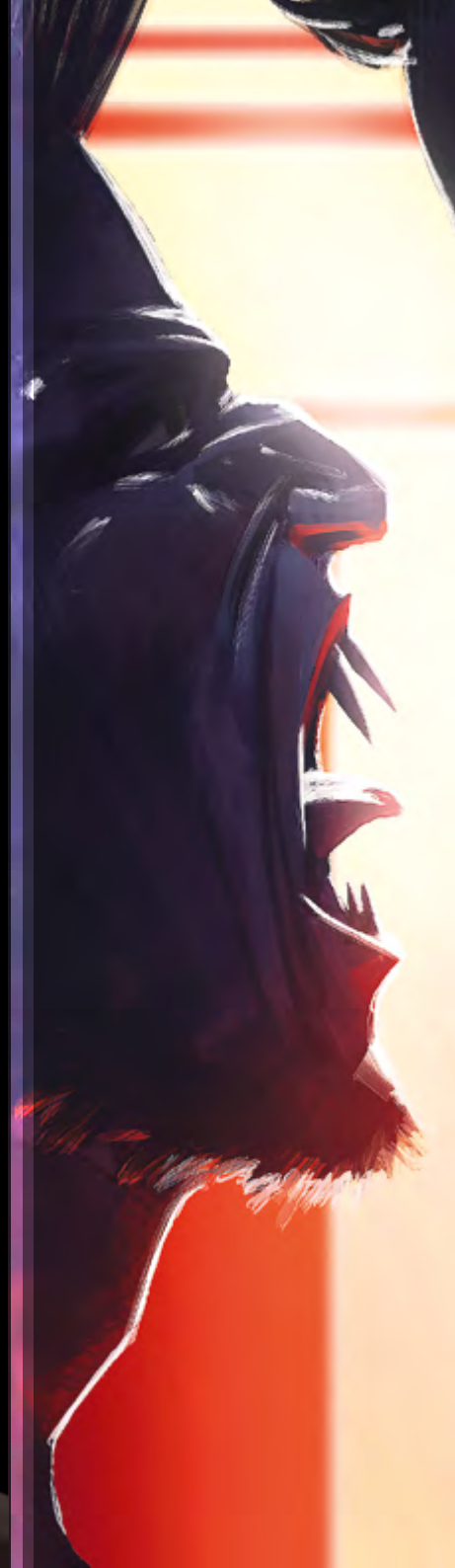
Po przeprowadzeniu fazy rozstrzygnięcia **w każdej dzielnicy**, o ile nie jest to koniec rundy trzeciej, należy postępować według poniższych kroków:

- odrzuć **rozstawione żetony krwi**  ze wszystkich dzielnic do **puli ogólnej**
- zbierz wszystkie swoje **rozstawione karty** (z obszaru swojego oraz rywali) z powrotem na **rękę**
- jeżeli w swojej puli gracza masz zakryte **żetony Diabolizmu**, odwróć je **awersem ku górze**

Jeżeli to koniec **rundy trzeciej**, zamiast tego przejdź do sekcji **Koniec gry** (patrz następna strona).

„Złóż zamówienie tak jak wszyscy, a dostaniesz dokładnie to, czego potrzebujesz”.

– Bronwyn



KONIEC GRY

Z końcem **rundy trzeciej** gra **natychmiast dobiega końca**.

Każdy gracz podsumowuje swoje **punkty wpływów** 🗳️, zliczając wartości z kart w swoim **sojuszu, swoich wyspanych popleczników i ofiar** oraz wszystkie **żetony wpływów** 🗳️ w swojej puli gracza. Następnie każdy gracz **odejmuje 1 punkt wpływów** 🗳️ za każdy **żeton Diabolizmu**, jaki posiada w swojej puli gracza.

Wygrywa gracz posiadający **najwięcej punktów wpływów** 🗳️! W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej **żetonów krwi** 🩸 w swojej puli. Dalszy remis należy rozstrzygnąć zgodnie z **kolejnością graczy** (zaczynając od gracza, który przejął żeton ambicji w następstwie ostatniego starcia w grze).

KONFLIKT ZASAD

Ta gra polega na **tamaniu zasad**. W związku z tym będą zdarzały się przypadki, w których efekty kart wykluczają się wzajemnie lub przeczą zasadom z instrukcji. W tego typu konfliktach należy kierować się poniższymi wytycznymi:

- Tekst na karcie **jest zawsze ważniejszy** niż zapisy w instrukcji.
- W przypadku efektów kart aktywowanych **w tym samym czasie** (np. dwie karty odnoszące się do tego samego etapu) należy je rozpatrywać zgodnie z **kolejnością graczy**, rozpoczynając od gracza z żetonem ambicji i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara (tzn. w pierw należy rozpatrzeć karty dołożone przez posiadacza żetonu ambicji, potem następnego gracza w kolejności itd.).
- Pamiętaj, że **remisy** są **zawsze** rozstrzygane w oparciu o **kolejność graczy**.
- Jeżeli dany gracz ma kilka kart, które należy rozpatrzeć w ramach jednego etapu, **sam decyduje** o kolejności ich rozpatrzenia.
- Jeżeli danego efektu karty nie można rozpatrzeć w całości, należy rozpatrzeć go **w maksymalnym możliwym stopniu**. Przykładowo, jeżeli karta mówi o odebraniu 3 żetonów krwi 🩸 graczowi, któremu pozostały tylko 2 żetony krwi 🩸, odbierz mu 2 🩸.
- Jeżeli jakiegoś efektu nie można rozpatrzeć, należy go **zignorować**.

„Pozwól mi mówić w Twoim imieniu, a załatwimy tę sprawę”.
– Marcel

WARIANTY ROZGRYWKI

Ta sekcja instrukcji zawiera specjalne zasady rozgrywania trybu dla 3 graczy (patrz poniżej). Zawiera również rozszerzone zasady opracowane z myślą o dodatkowych wyzwaniach dla zaawansowanych graczy. Radzimy korzystanie z tych wariantów dopiero po lepszym zapoznaniu się z grą i rozegraniu kilku partii w podstawowym trybie gry.

Możesz skorzystać z jednego, kilku lub wszystkich dodatkowych wariantów na raz.

TRYB DLA 3 GRACZY

Ten tryb gry umożliwia rozgrywkę **na 3 graczy**. W większości bazuje na zasadach podstawowych, z kilkoma wyjątkami:

- **Podczas fazy zarządzania ręką Pierwszej Rundy** każdy gracz dobiera ze swojej talii klanu **3 wierzchnie karty** zamiast 2, a następnie dodaje na rękę **2 z nich** zamiast 1. Początkowa ręka każdego gracza będzie się zatem składać z **4 kart zamiast 3** („Łowy”, „Gotowy” oraz 2 dodatkowe karty).
- Liczbę **tur rozgrywanych w fazie planowania** określa poniższa tabelka, zamiast standardowej:

RUNDA	TURY PLANOWANIA
1	3
2	4
3	5

*„Ta egzystencja może być wspaniałą zabawą,
jeśli na to pozwolisz”.*

– Portia



KARTY MIEJSC

Karty miejsc dodają w trakcie gry **specjalny efekt** do każdej dzielnicy. Aby skorzystać z tego wariantu, podczas 2 kroku przygotowania gry umieść po 1 losowej karcie **w każdej dzielnicy** (z wyjątkiem Schronienia Księcia, która posiada już własny specjalny efekt nawet w podstawowym trybie).

W trakcie rozgrywki należy rozpatrzyć efekt każdej karty miejsca zgodnie z jej opisem. Efekty te mogą wprowadzać dodatkowe **nagrody, kary lub koszty** podczas dodawania kart do danej dzielnicy!



KARTY RELIKWII

Relikwie to **przedmioty o wielkiej mocy**, których można użyć by uzyskać przewagę w grze. Aby skorzystać z tego wariantu, podczas 2 kroku przygotowania gry wylosuj karty relikwii w liczbie o 1 większej niż liczba graczy i umieść je odkryte na środku obszaru gry. Po tym, jak każdy gracz wybrał swój klan, zaczynając od gracza na prawo od posiadacza żetonu ambicji i kontynuując w kierunku **przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**, każdy gracz wybiera 1 kartę relikwii i umieszcza ją przed sobą. Po wybraniu relikwii wszelkie niewykorzystane karty relikwii należy odłożyć z powrotem do pudełka.

Relikwie są bardzo potężne, ale można z nich skorzystać tylko **raz** na grę, więc lepiej używać ich mądrze. Opis na każdej karcie relikwii określa, jak i kiedy można z niej skorzystać. Po skorzystaniu z relikwii **odwróć ją rewersem ku górze**, zaznaczając, że została już wykorzystana podczas tej rozgrywki.

Dodatkowo, na koniec gry każda karta relikwii zapewni dodatkowe **punkty wpływów** 🗳️, zgodnie z oznaczeniem w prawym dolnym rogu karty. Te dodatkowe punkty są doliczane niezależnie od tego, czy skorzystałeś ze swojej relikwii czy nie.



TRYB DRUŻYNOWY (TYLKO DLA 4 LUB 6 GRACZY)

Ten tryb gry umożliwia rozgrywkę **drużynową**, przez co jest dostępny tylko dla 4 lub 6 graczy.

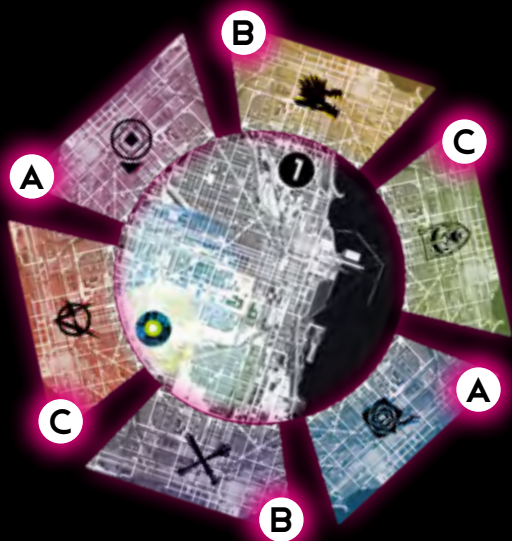
Aby skorzystać z tego wariantu, przygotuj grę w normalny sposób (w przypadku rozgrywki na 6 graczy, rozłóż maksymalną liczbę dzielnic, jak w przypadku rozgrywki na 5 graczy). Zalecamy podzielić się na drużyny **przed** wyborem klanów.

Gracze należący do jednej drużyny muszą ułożyć swoje kafelki obszarów przy każdej dzielnicy tak, by znajdowały się **naprzeciwko** siebie. Kolejność ułożenia kafelków obszaru określa również **kolejność graczy** (gracz z drużyny A, następnie B, C, potem znowu A itd.).

Rozgrywka toczy się na normalnych zasadach, z poniższymi wyjątkami:

- Za każdym razem, gdy rozpatrujesz efekt jednej ze swoich kart odnoszący się do „przeciwników” lub „rywali”, **zdecyduj, czy obejmuje on również członka twojej drużyny, czy też nie** (wedle uznania, co jest dla was najkorzystniejsze). **Nie otrzymujesz jednak żetonów wpływów** 🗡️ za doprowadzenie do **szału** członka swojej drużyny.
- Podczas wyłaniania zwycięzcy starcia każdy z członków drużyny plasuje się w rankingu **oddzielnie** – najlepiej, abyście oboje zajęli 1 oraz 2 miejsce.

Na koniec gry drużyna z **największą liczbą punktów wpływów** 🗡️ (po zsumowaniu punktów uzyskanych przez obydwóch członków drużyny) wygrywa! W przypadku remisu wygrywa remisująca drużyna z największą liczbą **żetonów krwi** 🩸 w swojej puli (jak wyżej, sumując żetony obydwóch członków drużyny). Dalszy remis należy rozstrzygnąć na korzyść tej z remisujących drużyn, w skład której wchodzi gracz będący wcześniej w **kolejności graczy** (zaczynając od gracza, który przejął żeton ambicji w następstwie ostatniego starcia w grze).



W tym przykładzie Toreador i Tremere stanowią drużynę „A”, Gangrel i Ventrue to drużyna „B”, a Brujah i Nosferatu to drużyna „C”.



ŚWIAT MROKU

Gra *Wampir: Maskarada – Wendeta* jest osadzona w **Świecie Mroku**. Jest to świat podobny do naszego, lecz przedstawiony przez pryzmat tego, co mroczne i nadprzyrodzone. Gdy nieświadomi niczego ludzie smacznie śpią, **krwiożercze wampiry** grasują, posilając się **ludzką krwią** dla podtrzymania swych nieumarłych żywotów. Na przestrzeni lat ci mistrzowie łowów (lub **Spokrewnieni**, jak sami siebie określają) stworzyli **neofeudalną społeczność**, opartą na więzach krwi i wzajemnych zależnościach.

Według podań Spokrewnionych, pierwszym wampirem był **Kain**, który za zabicie swego brata, Abla, został skazany na wieczne przekleństwo unikania słońca i żywienia się ludzką krwią. Legenda głosi, że z czasem Kain stworzył trójkę potomków, którzy następnie przekazali tę potworną klątwę dalej, do **trzeciego pokolenia** wampirów. Działo się to jeszcze przed **Potopem** - niektórzy twierdzą, że wywołały go właśnie ich grzechy. Ci, którzy przetrwali, nazwani zostali **Przedpotopowcami** i stali się protoplastami współczesnych klanów (jak mówią o sobie ich potomkowie). Krew każdego z Przedpotopowców wciąż krąży w żyłach ich potomków, będąc źródłem ich mocy i słabości, a być może nawet ich zachowań i przekonań.

*„Bez lalkarza pociągającego za sznurki,
marionetka nie mogłaby tańczyć”.*



W grze występuje siedem klanów, a każdy z nich reprezentowany jest przez unikalną **talie klanu** oraz **1 spiskującego wampira**. Specyfika danego klanu została odzwierciedlona w strategii gry każdą z talii:

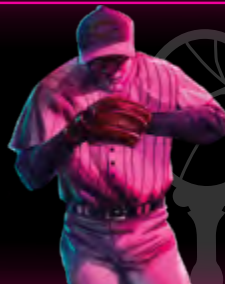
Brujah są buntownikami, sprzeciwiającymi się władzy i walczącymi z tyranią. Podążający ścieżką kontrkultury i rewolucji Brujah szukają sojuszników wśród osobników kwestionujących normatywne poglądy. Skłaniają się ku słabszym i uciśnionym, w których wnętrzu dostrzegają tłący się płomień. Ich przedstawicielem w grze jest **Jayla Parker**, buntowniczka z nie lada charakterem. Talia Brujah bazuje na **dużej sile** i **zadawaniu obrażeń** – postaraj się doprowadzić przeciwników do szatu, by zgarnąć dodatkowe punkty.



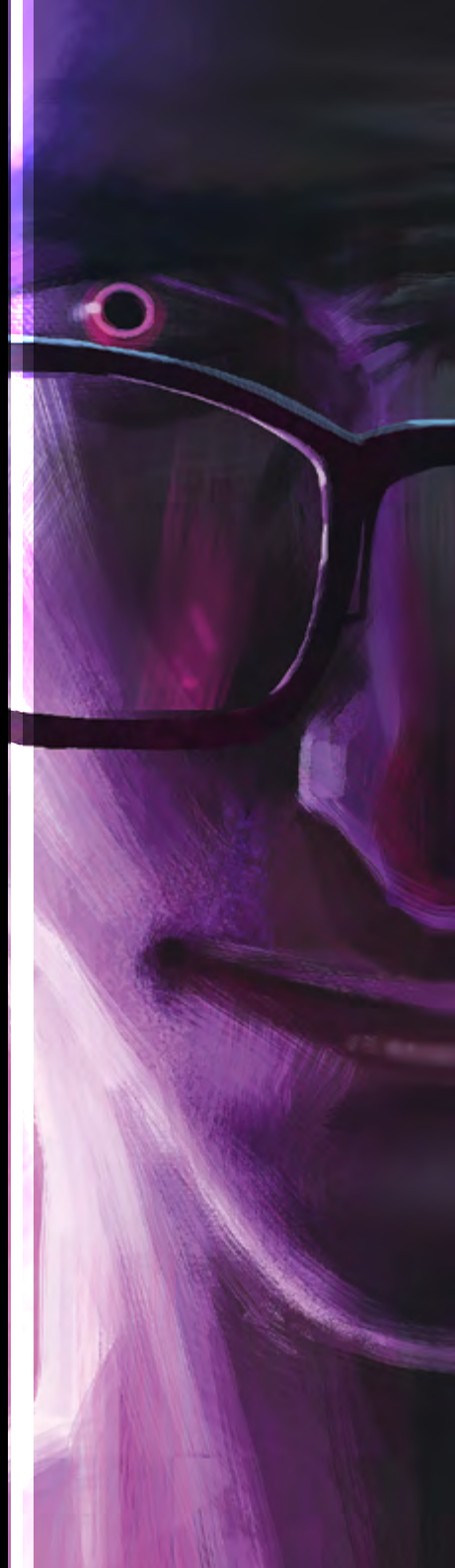
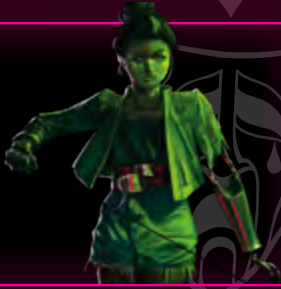
Gangrele to dziczali outsiderzy, stanowiący połączenie wampira i bestii. Stanowiąc jedność z dziczą niczym doskonale drapieżniki, przekraczając granice między gatunkami, narodami i terytoriami. Ich przedstawicielem w grze jest **Clayton Jones**, zapuszczony były alkoholik, który odnalazł spokój poprzez kontakt z naturą. Talia Gangreli wykorzystuje **zmiennokształtne zdolności** klanu do manipulowania krwią i zwiększania siły.



Malkavianie, których szaleństwo zarazem skrywa i odkrywa prawdę. Malkavianie twierdzą, że wszystkich ich łączy mentalna więź, swego rodzaju wspólna świadomość, a w swoje szeregi powołują ludzi obdarzonych „specjalnymi darami”. Ich przedstawicielem w grze jest **Sol Thurman**, wielki fan Chicago Cubs, którego spokojna natura przeplata się z wybuchami przemocy. Talia Malkavian bazuje na **zaskakiwaniu przeciwników** nieprzewidywalnymi ruchami i dziwnymi (ale potężnymi) efektami.



Nosferatu to zdeformowani, skrywający się w ciemnościach kolekcjonerzy sekretów. Są najbardziej humanitarni spośród Spokrewnionych, a klątwa odcisnęła swe znamię na ich obliczach. Ich przedstawicielem w grze jest **Yeongi**, zdeterminowana kobieta niezrażona swą oszpeconą twarzą ani protezą ręki. Talia Nosferatu umożliwia korzystanie z **podstępnych strategii**, pozwalających na wycofanie się w środku starcia lub dwukrotne używanie kart w tej samej rundzie.





Toreadorzy próbują umilić sobie stagnację nieumarłego żywota sztuką, romansami i okrucieństwem. Klan ten często zabiega o względy najwybitniejszych artystów, niestety ich obsesja na punkcie piękna i niewinności sprowadza także nowych członków, którzy okazują się jedynie zgrabnym ciątkiem...i niczym więcej. Ich przedstawicielem w grze jest **Winston Deville**, światowej sławy model w średnim wieku. Talia Toreadorów wykorzystuje **liczebność swojego sojuszu** do wzmacniania efektów kart.



Tremere zgłębiają sekrety krwi, służącej im do tajemnych zaklęć i rytuałów. Oznaką prawdziwej mocy jest dla nich zdolność kształtowania świata, dostęp do właściwej krwi i kolekcja najradszych ze starożytnych artefaktów. Ich przedstawicielem w grze jest **Ajit Talwar**, bezwzględny badacz sztuk okultystycznych, skłonny pracować jako „mag do wynajęcia”. Talia Tremere wymusza używanie zapasów krwi, by uwolnić **niesłychaną moc**, co wymaga nieustannego balansowania na krawędzi szaleń.



Ventrue stoją na straży Maskarady i wymuszają jej przestrzeganie na tych, których uważają za gorszych od siebie. Od wieków stoją na czele Camarilli, a spośród wszystkich klanów to ich członkowie piastują najczęściej wysokich stanowisk – i na pewno nie odpuszczają swej pozycji. Ich przedstawicielem w grze jest **Sofia Alvarez**, surowa i władczą bizneswoman o wyjątkowym zmyśle dyplomatycznym i obyciu politycznym. Talia Ventrue zmusza przeciwników **do uległości**, wymierzając srogie kary za wszelkie oznaki sprzeciwu!



Większość z występujących w grze klanów oficjalnie należy do **Camarilli**, najbardziej wpływowej organizacji w historii Spokrewnionych. Jej nadrzędnym celem jest utrzymanie **Maskarady** – wymyślnej zastony oszustwa, przestaniającej oczy żyjących, by ukryć istnienie Spokrewnionych.

Typowe miasto Camarilli jest zarządzane na wzór **feudalnego dworu**, mimo że ich zgromadzenia przypominają raczej pedantyczne zebrania zarządu lub spotkania bezwzględnych karteli przestępczych. **Hierarchia** jest najważniejsza. Na czele stoi **Książę**, istota na tyle imponująca – lub też przebiegła – by uznać ją za absolutnego władcę danej domeny.

SŁOWA KLUCZOWE

Poniżej znajduje się lista występujących na kartach słów kluczowych, z którymi należy się zapoznać przed rozpoczęciem gry.



OBZAR – obszar danego gracza to „rewir” jego działań w danej dzielnicy, reprezentowany przez znajdujący się przy niej kafelek obszaru danego gracza. Gracz może dokładać „do swojego obszaru gracza” zarówno karty klanu, jak i żetony krwi. Wszystko, co znajduje się w obszarze danego gracza, traktowane jest jako „należące do niego”, nawet jeżeli początkowo nie było (np. karty przeniesione za sprawą jakiegoś efektu).

DOKLADANIE KART – Kiedy jakiś efekt mówi o „dokładaniu karty”, odnosi się konkretnie do momentu dokładania karty do jakiejś dzielnicy. Kiedy karta zostaje dołożona, staje się rozstawioną kartą.



ROZSTAWIONA KARTA – „rozstawiona karta” to karta znajdująca się w obszarze gracza. Taka karta może być obrana za cel efektu innej karty klanu (lub swojego własnego). Podczas rozpatrywania efektu odnoszącego się do kart rozstawionych w danej dzielnicy nie ma znaczenia, gdzie dana karta została pierwotnie dołożona, tylko gdzie znajduje się w danym momencie.

DOKLADANIE ŻETONÓW – Kiedy dokładasz kartę do dzielnicy, możesz również dołożyć do tego samego obszaru do 3 ze swojej puli gracza. Kiedy żetony krwi zostaną dołożone, stają się rozstawionymi żetonami. Takie żetony mogą być obrane za cel efektów kart klanu.

ROZSTAWIONE ŻETONY – każdy rozstawiony żeton dodaje 1 do twojej wartości siły w danej dzielnicy (patrz str. 9). W danej dzielnicy możesz mieć rozstawione tylko żetony (bez żadnych kart) i dalej wziąć udział w rozstrzyganym tam starciu.

ZYSKIWANIE /  /  – Weź z puli ogólnej określoną liczbę żetonów krwi / wpływów i dodaj je do swojej puli gracza.

WYDAWANIE – Odrzuć ze swojej puli gracza do puli ogólnej określoną liczbę żetonów krwi jako koszt użycia danego efektu. Uwaga: Nie możesz wydać ostatniego żetonu krwi ze swojej puli gracza (tzn. nie możesz sam siebie doprowadzić do szału – patrz str. 16).















STRATA /  /  – Odrzuć ze swojej puli gracza do puli ogólnej określoną liczbę żetonów krwi / wpływów w wyniku użytego względem ciebie efektu. Uwaga: Jeżeli stracisz wszystkie swoje żetony krwi, wpadasz w szal (patrz str. 16).


ODBIERANIE – Zabierz określoną liczbę żetonów krwi z puli danego gracza i umieść je w swojej puli gracza. Uwaga: Można odebrać ostatni żeton krwi z puli danego gracza. W takim przypadku dany gracz wpada w szal (patrz str. 16).

SIŁA – Na każdej karcie klanu jest wydrukowana jej wartość siły. Ta wartość może być modyfikowana za sprawą efektu innych kart klanu i/lub jej własnego efektu. Kiedy jakaś karta mówi o „bazowej wartości siły”, odnosi się do wartości wydrukowanej na danej karcie, bez uwzględniania wszelkich modyfikujących ją efektów.

ODKRYTA / ZAKRYTA – Rozstawione karty mogą być zakryte lub odkryte. Kiedy karta jest zakryta, żaden z jej efektów nie jest rozpatrywany, a ich wartość siły wynosi 0 (chyba że efekt innej karty mówi inaczej).

RYWAŁ – Przeciwnik posiadający karty i/lub żetony krwi rozstawione w tej samej dzielnicy co odnosząca się do tego sformułowania karta. Przeciwnicy, którzy nie posiadają w danej dzielnicy rozstawionych elementów (nic do niej nie dołożyli lub się z niej wycofali – patrz str. 12), nie są uznawani za rywali w tej dzielnicy.

	1 (ZWYCIĘZCA)	2	3
RUNDA 1	POPLECZNIK +  *	OFIARA + 	
RUNDA 2	POPLECZNIK +   *	OFIARA +  	
RUNDA 3	POPLECZNIK +    *	OFIARA +  	

* Zwycięzca starcia w Schronieniu Księżca zawsze zyskuje dodatkowy żeton  oraz przejmuje żeton ambicji.

TWÓRCY

Projekt gry: Charlie Cleveland, Bruno Faidutti

Ilustracje: Martin Mottet

Produkcja: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Flavio Mortarino

Kierownik projektu: Pietro Righi Riva

Kierownik produkcji: Flavio Mortarino

Dyrektor artystyczny: Lorenzo Silva

Opracowanie graficzne: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Instrukcja: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Charlie Cleveland

Redakcja: William Niebling, Alessandro Pra'

Dodatkowe testy: Pasquale Facchini, Ferdinando Ambrosio, Giovanni Bernardis, Federico Latini, Federico „Toy”, Paolo „Banda” Andrighetto, i wielu innych!

Koordinacja licencji Paradox

Specjalista ds. rozwoju: Mats Karlöf

Kierownictwo marki Świat Mroku

Dyrektor artystyczny: Tomas Arfert

Kierownik marketingu: Jason Carl

Menedżer marki: Sean Greaney

Redaktor naczelny: Karim Muammar

Specjalistka ds. społeczności: Martyna Zych

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Podziękowania od Charliego Clevelanda: Eric Hautemont, Manuel Cuni, Luca Marchetti, Giacomo Gilli, Lorenzo Casanova, Marco Di Timoteo, Maurizio Di Timoteo, Emanuele Ornella, Brian Cummings, Lilly Baker

Podziękowania od zespołu Horrible Guild: Laura Severino, Camilla Muschio, Matteo Carioni, Alberto Putignano, Paolo Tajé, Nicolò Sala, Andrea Pennati, Andrea „Sgananzium” Bianchin, Sara D’Arca, Valentina Salimbeni, Karim Khadiri, Fabio Leva, Alessio Vallese, Alessio Lana, Mauro Marinetti, Carlo Burelli, Nicola Bocchetta

EDYCJA POLSKA

GALAKTA

Tłumaczenie: Łukasz Chetmecki

Redakcja i korekta: Aleksandra Miszta, Marek Mydel

Skład: Krzysztof Bernacki



Specjalne podziękowania dla wydawnictwa Alis Games za użyczenie tłumaczenia gry fabularnej „Wampir: Maskarada” V edycji!