

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

НАСЛЕДИЕ

СВОД ПРАВИЛ

ВВЕДЕНИЕ

Наша история начинается в средневековой Европе – в мире, на первый взгляд похожем на наш, но на самом деле являющимся более темным его отражением.

За интригами смертных монархов стоят настоящие чудовища, правящие из тени: они направляют события в нужную им сторону, преследуя свои тайные цели. Ты выступишь в роли одного из этих чудовищ.

Прими участие в интригах бессмертных вампиров, создавай линии крови, формируй котерии и выходи победителем из сражений. Сможешь ли ты одержать верх в этой многовековой борьбе? Или древние соперники вырвут победу из твоих клыков на закате тысячелетия?

Carpe Noctem

СОДЕРЖАНИЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ + 4

ИГРА + 6

КОНЕЦ ИГРЫ + 8

ХРОНИКА + 10

ТЕРМИНЫ + 15

КЛАНЫ + 16

ПОЛЯ БОЯ + 21

БЛАГОДАРНОСТИ + 30

СОЗДАЙ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ МИР ТЬМЫ

«Вампиры: Маскарад – Наследие» – это соревновательная настольная игра с механикой «наследие». Это значит, что вы будете последовательно проходить игру, добавляя новые компоненты, карты и наклейки в зависимости от выбора, сделанного игроками. Каждая глава самодостаточна, и в каждой будет свой победитель. Но все главы станут частью общей истории – хроники.

Мир игры «Вампиры: Маскарад – Наследие» описывает тысячелетие альтернативной истории, в которой бушуют свои кровавые войны и политические интриги. По ходу хроники игроки смогут не только окунуться в Мир Тьмы, но и изменить его сотнями способов – так же, как и саму игру.

Игроки, знакомые с Миром Тьмы, заметят в игровом процессе некоторые странности: «Как может Торедор получить Становление и попасть в мою линию крови Носферату? Почему эта могущественная анцилла – птенец? Не канон!»

В игре нужно немного абстрагироваться от известных сюжетов. Мы надеемся, что вам удастся создать свои собственные истории. Этот Торедор может быть вашим доверенным советником или врагом, вынужденным служить вам. А анцилла временно ослаблена после того, как вы «убедили» ее присоединиться к вам.

«Вампиры: Маскарад – Наследие» – это игра об интригах древних монстров, строящих свои планы в тенях. Точно предсказать исход всех событий невозможно, и иногда даже самые продуманные планы рушатся из-за простого деревянного кола в сердце. Вы не можете контролировать все... но вы всегда сможете отомстить.



КОМПОНЕНТЫ

ВНИМАНИЕ! Используйте эти компоненты только после того, как они будут раскрыты в хронике!



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПОЛЯ БОЯ



БАЗОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



ИНТРИГИ КЛАНОВ



ПЕРСОНАЖИ ХРОНИКИ



ЛИДЕРЫ КЛАНОВ



КАРТЫ БРЕМЕНИ



ПАМЯТКИ ИГРОКОВ



ИТОГИ ХРОНИКИ



ИНТРИГИ ПОЛЕЙ БОЯ



ПРАВИЛА ПОЛЕЙ БОЯ



БАЗОВЫЕ СОБЫТИЯ



СОБЫТИЯ ХРОНИКИ



ОБОЗРЫ ГЛАВ



ФИНАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ



АКТИВЫ



ДЕРЕВЯННЫЕ АНХИ



ДАРЫ



МАРКЕРЫ КЛАНОВ



ЖЕТОНЫ
МОРАЛИ КЛАНОВ

ЖЕТОНЫ
КЛАНОВОЙ
ПОЛИТИКИ



ЖЕТОН
ПЕРВОГО
ИГРОКА



ИЗНУРЕНИЕ /
ТОРПОР



МАРКЕР
РАУНДА



ВЛАСТЬ/
ДУРНАЯ СЛАВА
(ЦЕННОСТЬ 1)



ВЛАСТЬ/
ДУРНАЯ СЛАВА
(ЦЕННОСТЬ 3)



ЖЕТОНЫ ВОЙН
ШАБАША



ЖЕТОНЫ
ПРЕДАННОСТИ



ЖЕТОНЫ
ТИТУЛОВ



ЖЕТОН
ВРЕМЕНИ



ЖЕТОНЫ
СЫЩИКОВ



УБЕЖИЩЕ
ИГРОКА



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА
ИГРОКА



БУКЛЕТ ХРОНИКИ



КОЛОДА ХРОНИКИ (ВАЖНО:
НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ!)



КОЛОДА
ИССЛЕДОВАНИЯ



ЛИСТЫ С
НАКЛЕЙКАМИ



ПРОТЕКТОРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Правила, приведенные ниже, используются для простой игры (не для хроники). Чтобы играть в режиме хроники, вам нужно ознакомиться с правилами хроники.

1. Разместите игровое поле на столе. Замешайте 0-5 базовых событий и выложите их на игровое поле (игроки сами определяют количество событий в простой игре в соответствии со своими предпочтениями: чем меньше событий, тем проще игра).



A

ХРОНИКА: Вместо базовых событий возьмите 1 обзор главы и 5 верхних событий из колоды хроники.

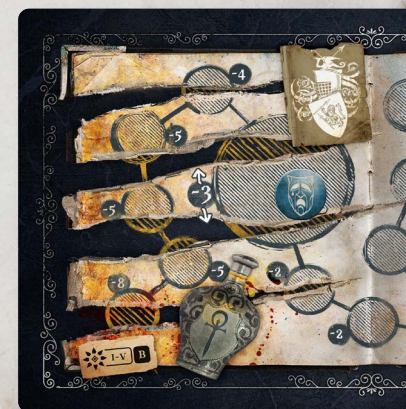
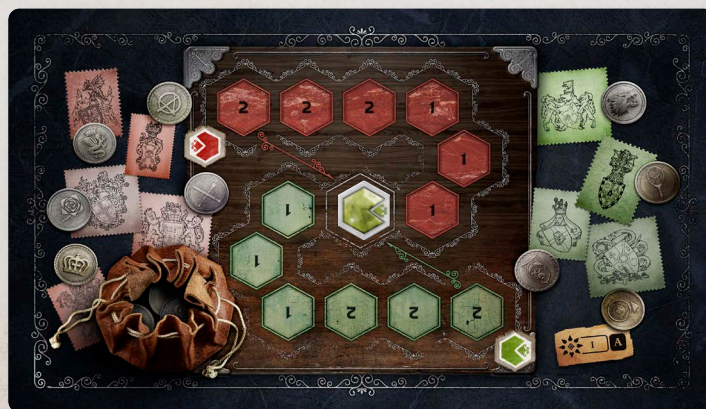
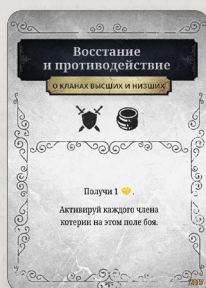
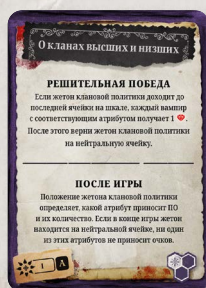
2. Замешайте колоду персонажей и выложите 5 персонажей лицом вверх на игровое поле – это очередь. Остальные карты – это колода персонажей A.

3. Положите маркер раунда на первую ячейку игрового поля.

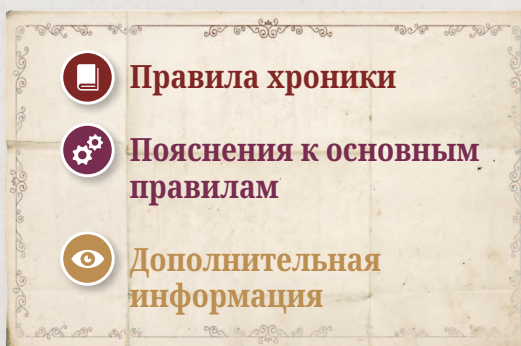
4. Разместите 3 поля боя в центре стола, а рядом с ними положите соответствующие правила B и интриги B. В первой главе используются поля боя «О кланах высших и низших», «Война Принцев» и «Зверь внутри».

5. Выберите случайного игрока: он получает жетон первого игрока.

ХРОНИКА: В первой главе жетон первого игрока получает самый старший игрок. В последующих главах первым игроком становится побежденный (заявший последнее место) в предыдущей главе.



4.



3.



5

6.

Каждый игрок подготавливает свою линию крови:

Выбери клан и заведи его карты, памятку и жетоны. Выбери лидера клана и помести его карту вверху твоей игровой зоны лицевой стороной вверх.

ХРОНИКА: В первой главе самый младший игрок выбирает клан первым, а самый старший – последним. В последующих главах игроки делают выбор по результатам предыдущей главы в обратном порядке: победитель предыдущей главы выбирает последним.

Г Положи 3 власти и 3 дара своего клана на лидера клана, маркер клана положи рядом **Д**.

Е Жетон морали клана размести на соответствующее поле боя («Зверь внутри» или «Человечность»).

Ж Возьми интриги клана, указанные на твоём лидере клана, в руку, остальные замешай – это твоя колода интриг.

ХРОНИКА: Все игроки с картами бремени разыгрывают соответствующие эффекты после подготовки своей линии крови.

6.



Г

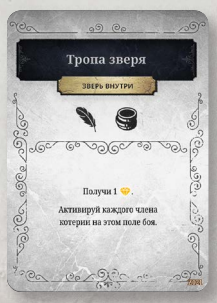
Ж

Д

Е



5.



ИГРА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки рекрутируют (привлекают на свою сторону) персонажей в свою вампирскую линию крови, чтобы оказывать влияние на три поля боя. После последнего раунда игроки получают победные очки (ПО) за вампиров в своей линии крови по результатам на полях боя.

Игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО) объявляется победителем.

ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход игрок разыгрывает следующие фазы в любом порядке:

РЕКРУТИРОВАНИЕ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Выбери персонажа из очереди и добавь его в свою линию крови. Затем активируй этого персонажа: его атрибуты изменят ситуацию на каждом поле боя.

И

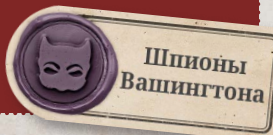
ИНТРИГА (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Сформируй коoterию и истощи ее лидера, чтобы разыграть эффект интриги клана или интриги поля боя. За один ход можно разыграть только одну карту интриги, если какой-либо эффект не позволяет вам разыграть больше.

Ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Раунд завершается, когда каждый игрок сделал свой ход.

Правила соответствующего поля боя («Зверь внутри» или «Человечность») определяют первого игрока следующего раунда. Сдвиньте маркер раунда на одну ячейку вниз и начните новый раунд.

ХРОНИКА: Один раз в ход игрок может сбросить один из своих активов, чтобы разыграть соответствующий эффект (см. памятку игрока). Сброшенный актив не будет использоваться в игре до конца хроники.



ФАЗА РЕКРУТИРОВАНИЯ (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ)

Добавь персонажа

1. Выбери персонажа из очереди. Большинство персонажей в очереди бесплатные, но расположенные в двух левых ячейках стоят 3 и 1 (♦) соответственно, если они не принадлежат к твоему клану.
2. Помести рекрутированного вампира под любого вампира в своей линии крови – так постепенно будет выстраиваться структура, похожая на пирамиду. Эти вампиры теперь – сир и дитя. У одного сира может быть максимум 3 дитя.
3. Обнови очередь, сместив текущих персонажей вправо, чтобы закрыть освободившуюся ячейку. Затем выложи новую карту из колоды персонажей. Обновление очереди происходит каждый раз, когда персонаж по любой причине покидает очередь.
4. После этого активируй рекрутированного персонажа и примени его способности.



ХРОНИКА: Один раз за главу игрок может рекрутировать сохраненного персонажа из своего убежища, а не из очереди. Все остальные правила фазы рекрутирования при этом не меняются.

СОСТОЯНИЯ



Изнурение: Не может быть лидером коoterии.



Торпор: Не может присоединяться к коoterиям и не может быть сиром (иметь дитя).



Власть: +1 ПО в конце игры.



Дурная слава: -1 ПО в конце игры.



Чтобы обозначить состояние вампиров в твоей линии крови, используется несколько видов жетонов. Эти жетоны всегда относятся к конкретному вампиру и должны лежать на его карте, пока их не уберет какой-либо эффект.



Фаза рекрутирования олицетворяет одно из двух возможных событий: твой клан дарует Становление смертному **А**, и он становится вампиром **Б** в твоей линии крови, или твой клан привлекает вампира в качестве советника, наемника или слуги. Рекрутировать можно даже вампиров с меткой другого клана!

Активация рекрутированного персонажа

1. Вампиры всегда активируются, когда попадают в линию крови, но также они могут быть активированы особыми интригами и способностями.
2. Измени ситуацию на каждом поле боя в соответствии с атрибутами активированного вампира. Посмотри правила поля боя и в соответствии с ними примени эффект активированного атрибута **В** и все дополнительные эффекты. Только после этого можно переходить к следующему полю боя.

Когда вампир активируется, нельзя пропускать поля боя – каждый эффект должен быть разыгран.

Если активируется несколько вампиров одновременно – например, при разыгрывании интриги поля боя – игрок, сыгравший интригу, выбирает порядок активации.



Примени способности

1. Могущественные вампиры, называемые анциллами, наделены способностями, которые применяются, когда такие вампиры рекрутируются в линию крови. Но также они могут применяться при розыгрыше отдельных интриг.
2. Полностью примени одну способность, прежде чем перейти к следующей. Указанные на карте способности разыгрываются сверху вниз.

Пропускать способности нельзя: необходимо разыграть все эффекты, если это возможно.



ФАЗА ИНТРИГ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

1. Выбери любого неизнуренного вампира в своей линии крови – он становится лидером котерии для выбранной интриги. В котерию также входит каждое его непосредственное дитя. Котерия должна удовлетворять требованиям архетипов, указанных на выбранной интриге. В ином случае можно переместить любой дар из своей линии крови на любого вампира в чужой линии крови и добавить его архетип для выполнения требований интриги.
2. Помести жетон изнурения на лидера котерии и разыграй все эффекты, указанные на карте интриги (сверху вниз). После этого интрига клана отправляется в персональный сброс игрока. Интриги поля боя после розыгрыша остаются на месте.

Игрок может взять новую карту интриги только при активации на **♥/♠** поле боя или при розыгрыше эффекта способности или интриги. Есть вероятность, что у игрока закончатся интриги клана во время игры. Если он должен взять интригу клана, но доступных интриг нет, то ничего не происходит.

Изнуренный вампир не может быть выбран лидером котерии для розыгрыша интриги.



АРХЕТИПЫ

ВОЙНА
воины и охотники



НАУКА
мыслители и правители



БОГАТСТВО
торговцы и магнаты



СЕКРЕТЫ
шпионы и мошенники



КОНЕЦ ИГРЫ

РАУНДЫ ИГРЫ

Все игроки рекрутируют одинаковое количество вампиров за игру, по одному в раунд. Количество раундов игры зависит от количества игроков и указано на игровом поле.

| | | | |
|--------------------|----|---|---|
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | 2 | 3 | 4 |
| РАУНДЫ | 10 | 9 | 8 |

Игра заканчивается после завершения последнего раунда.

СОБЫТИЯ



В конце игры события распределяются между игроками: карту события получает игрок с самым большим количеством вампиров с указанным атрибутом в его линии крови. Атрибуты вампиров в торпоре для этих целей не учитываются. При равенстве соответствующие атрибуты лидеров кланов засчитываются дважды. Например, лидер клана с атрибутом «война» засчитывает «войну» дважды. Если это не помогает определить победителя, обратитесь к Примогену.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

Победные очки каждому игроку приносят вампиры в его линии крови по результатам на полях боя, а также

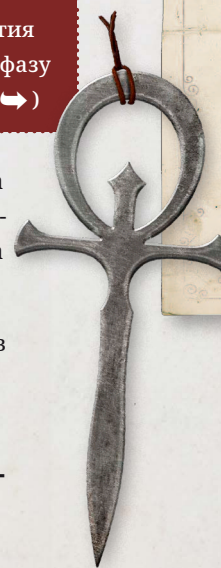
- ♦ **власть** (+1 ПО)
- ♦ **дары** (+1 ПО)
- ♦ **дурная слава** (-1 ПО)
- ♦ **полученные карты событий** (+3 ПО)

ХРОНИКА: Полученные события не приносят ПО, но влияют на фазу подведения итогов (см. стр. 12 →)

Вампиры в торпоре не влияют на получение ПО ни властью и дарами, ни дурной славой (они всегда приносят 0 ПО).

Отмечайте ПО маркерами кланов в таблице на обратной стороне книги правил.

Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится игрок с наименьшим количеством событий.





Пример
линии крови
в конце игры



ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПО

Победу на поле боя «0 кланов высших и низших» одержали высшие кланы (♠).

В «Войне Принцев» победили восточные Принцы (♣).

| | |
|---|------------------|
| Поле боя 1 («0 кланов высших и низших») | 4 × ♠ = +8 ПО |
| Поле боя 2 («Война Принцев») | 1 × ♣ = +2 ПО |
| | 1 × ♠ = +1 ПО |
| Поле боя 3 («Зверь внутри») | +3 ПО |
| Власть | +5 ПО |
| Дурная слава | -4 ПО |
| Дары | 3 × Дары = +3 ПО |
| Всего ПО | 18 |

ХРОНИКА

ОБЗОР ХРОНИКИ

«Вампиры: Маскарад – Наследие» созданы для игры в эпичную хронику, состоящую из 21 главы. В конце последней главы один из игроков будет объявлен победителем хроники.

Чтобы начать кампанию, все игроки должны принять участие в Прологе: подготовить лист своего персонажа, конверт и первого агента. После этого они сыграют первую главу по базовым правилам из этого буклета и по правилам хроники.

Колода хроники – главный инструмент в этом режиме игры. Она содержит описание более 700 лет вампирской и человеческой истории, которая будет раскрываться игрокам в определенном порядке. Никогда не перемешивайте карты в колоде хроники. Также рекомендуем не подглядывать в закрытые карты хроники.

После каждой главы игроки принимают решения и записывают результаты во время подведения итогов. Каждая третья глава завершает эпоху, и начинается новая. Это поворотный момент в истории: меняется поле боя, и победитель эпохи получает возможность повлиять на хронику.

После седьмой эпохи следуйте указаниям раздела «Завершение хроники», чтобы закончить кампанию.

Пролог дает вам возможность подготовить персонажа к многовековой борьбе.

Кто ты? Сладкоустый шарлатан или одинокий отшельник, живущий в глуши? А может быть, безжалостный убийца, ищущий возмездия? Выбери пункты, которые помогут описать предысторию твоего персонажа.

Твой титул – один из многих, полученных за годы. Это страшилка, которую смертные рассказывают детям, тайное имя, произносимое шепотом в чертогах власти, или военное звание, полученное в давно забытом бою?

И, наконец, твой агент – вампир, обращенный в начале длительной вражды. Он может быть священником Вентру, который поможет тебе нарастить влияние в духовенстве. Или, возможно, бесовским Носферату, использующим свою теневую сеть, чтобы раскрывать чужие секреты.

ПРОЛОГ

Наша история начинается в Европе XIV века. Игроки – соперничающие дитя, вовлеченные в противостояние после убийства своего могущественного сира. Дело сделано – перемирие окончено.

ХРОНИКА: Пролог покажет вам, как использовать элементы наследия в игре. Его нужно завершить перед началом хроники.



Экстренная корреспонденция
1996 год от Рождества Христова
MCMXCVI
Опечатано указанием _____
Общество Леопольда
Ордена Св. Михаила

*Audi, vide, tace
si tu vis vivere*

Приветствую из Мадрида.

Сообщение содержит полные тревожные сведения
о состоянии _____ и соответствующих событиях.
Содержимое информации заслуживает сомнительный архивный
статус. Называемый Index Librorum Prohibitorum
содержит текст, который не следует доверять.
Следует предполагать, что мое исследование
на основе записей датировано XIV веком.
Следует предполагать, что мое исследование
на основе записей датировано XIV веком. Странно,
как трудно собирать мифы и сказки.
Эти истории были подобны...

В восточной Европе
«модерн» каждую ночь и э
«я». Доклады современн
ний. Однако современн
ых сил и лучше поним
и увидеть ситуацию бо

Могущественный вампир действительно поселился в поместье
со своим выводком и жил там не меньше столетия. И хотя
конкретный фенотип субъекта определить не представляется
возможным, местные легенды о чуме, загадочных видениях
и смертях в призрачном поместье только подтверждают силу
этого создания.

Физиогномические особенности вампирского рода:

- Новые поколения заметно слабее
- Существует вражда между молодыми и старшими
вампирами
- Этому виду присуща жестокость

Все эти особенности проявились зимой 1301 года.
По до сих пор неизвестным причинам враждующие «молодые»
вампиры решили...

В начале XIV века наши субъекты, разумеется, столкнулись с крайне
важными хлопотами, если позволите так выразиться.
Во-первых, вывозки Носферату и Малкаванн посчитали себя ровней
Вентру и _____. Статус решают все внутри их вида.
Во-вторых, начались территориальные споры, и могущественные
фракции разделились. Европа была разобщена их средневековыми
современниками. Исследования показывают, что Замок Дойц был
ключевой целью этих споров.
В-третьих, вампирам время от времени приходится бороться с их
внутренним «зерном», который вытаскивается наружу. Трактат
написанный под Ватиканом, подчеркивает значимость постоянства
мировоззрения, неважно насколько извращенного.
Здесь необходимо упомянуть важный и шокирующий факт: субъекты
были настолько сильны и хитры, что могли манипулировать целыми
линиями крови. Эти войны продолжались веками.

Папу Бонифация
VIII держат
в плену король
Франции
Филипп IV
9

Папа Иоанн XII в папской
булле устанавливает
наказание за ведьмичество

Европа охвачена
бюлелью.
Чума доходит
до Москвы

1303 1326 1351

1313 1330

Горатрикс (Премер)
предает Орден
тамплиеров

Начало Эпохи
костров

О кланах высших
и низших Исход определяет:

Эпоха I (1306-1370)

Глава 1: РОДОС Клан

| | | |
|---|---|--|
| 1 | 2 | |
| 2 | 1 | |
| 3 | 1 | |
| 4 | 0 | |

Глава 2: ЛОНДОН Клан

| | | |
|---|---|--|
| 1 | 3 | |
| 2 | 2 | |
| 3 | 1 | |
| 4 | 1 | |

Глава 3: РОТТЕРДАМ Клан

| | | |
|---|---|--|
| 1 | 5 | |
| 2 | 3 | |
| 3 | 2 | |
| 4 | 1 | |

КАЖДЫЙ ИГРОК:

1. Берет конверт (далее называется «убежище») и записывает свое имя в отведенном месте.
2. Берет лист персонажа и записывает имя своего персонажа в отведенном месте.
3. Заштриховывает один пункт в одном из разделов: **Ресурсы**, **Способности** или **Мораль**.
4. Заштриховывает один пункт в любой дисциплине из раздела **Дисциплины**.
5. Придумывает подходящий вампиру титул и записывает его в отведенном месте.



ТВОЙ ПЕРВЫЙ АГЕНТ:

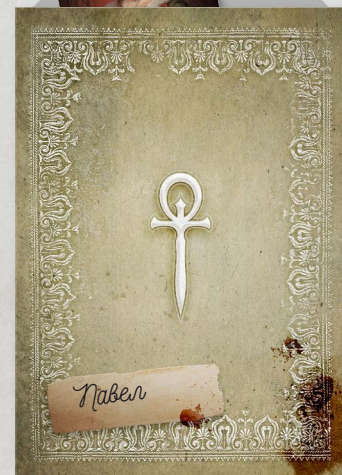
Выбери своего первого агента и возвысь его до анциллы:

1. Возьми три случайные карты из колоды персонажей и выбери одну из них.
2. Достань карту из протектора и переверни ее, тем самым улучшив базового персонажа до анциллы.
3. Если хочешь, налей наклейку для имени и дай анцилле имя.
4. Реши, какой клан даровал ему Становление, и налей наклейку этого клана в соответствующее место. Верни карту в протектор и положи к себе в убежище.

Вы готовы начать первую главу по всем правилам хроники.



В целом хроника рассчитана на игру постоянным составом. Однако игроки могут пропускать часть глав, и другие игроки могут приходить им на замену. Если новый игрок хочет присоединиться к хронике, перед своей первой игрой он должен пройти Пролог. После этого он может заштриховать на своем листе персонажа по одному пункту в любом разделе за каждую пропущенную им главу.

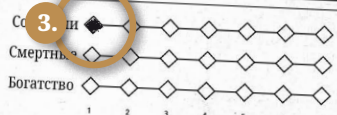


ВАМПИРЫ НАСЛЕДИЕ

И 2. *Серджия Римский*

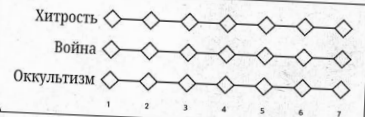
РЕСУРСЫ

0-3 ОЧ



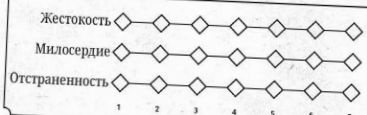
СПОСОБНОСТИ

0-3 ОЧ



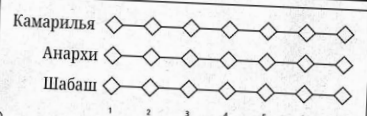
МОРАЛЬ

0-3 ОЧ



ЛОЯЛЬНОСТЬ

-1/+1 ОЧ

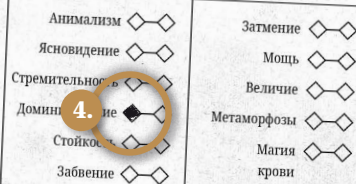


ТИТУЛЫ

5. *Повелитель кукол*

ДИСЦИПЛИНЫ

1 ОЧ



АКТИВЫ



Ячейки, чтобы отмечать полученные титулы и активы. Все параметры дают разное количество очков в конце хроники. Однако их ценность еще не определена. В начале хроники они задают атмосферу.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Подведение итогов происходит после каждой главы: запишите результаты и откройте продолжение хроники. По порядку сделайте следующее (если при подведении итогов становится важна очередность действий игроков, например, из-за малого количества доступных наклеек, раньше действуют те игроки, которые получили меньше карт событий):

1. Запишите результаты
2. Разыграйте карту Обзор главы
3. Разыграйте карты событий хроники
4. Выдайте карту бремени
5. Раздайте новые способности
6. Выберите агентов

1. Запишите результаты

Запишите имя игрока и клан, которым он играл, в соответствующие места в буклете хроники. Это поможет определить победителя эпохи.



А В С Эпоха I (1306-1370)

| Глава 1: РОДОС | | | КЛАН |
|----------------|---|-------|--------|
| 1 | 2 | Юра | Бруха |
| 2 | 1 | Навел | Малк |
| 3 | 1 | Ролан | Насфер |
| 4 | 0 | | |

2. Разыграйте карту Обзор главы

Каждая глава сулит разные последствия для победителя (первое место) и побежденного (последнее место).

ПОБЕДИТЕЛЬ

Запиши свой новый титул в отведенное место на своем листе персонажа. Каждый титул даст 1 очко по завершении хроники.



ТИТУЛЫ

Великий госпитальер

ПОБЕЖДЕННЫЙ

Побежденный планирует заговор. Это значит, что он добавляет в игру новые интриги кланов и открывает к ним доступ до конца хроники. Выбери указанное (Заговор X) количество интриг кланов из колоды исследования и добавь их в колоду интриг клана. Игроки могут выбирать интриги только того клана, за который они играли в этой главе.



3. Разыграйте карты событий хроники

Каждую карту события получает один из игроков. Он переворачивает карты событий и получает награды, как указано на следующей странице. Все новые игровые элементы вы обнаружите, вскрывая карты колоды хроники.



4. Выдайте карту бремени

Победитель добавляет одну случайную карту бремени себе в убежище. Может случиться так, что игрок будет иметь несколько карт бремени после серии последовательных побед. Все остальные игроки сбрасывают по одной случайной карте бремени.



5. Раздайте новые способности

Каждый игрок может наклеить наклейку со способностью на любую анциллу в своей линии крови (у нее должна быть свободная ячейка для наклейки). Лист персонажа игрока определяет, какие наклейки доступны этому игроку. Более сильные способности требуют большего количества заштрихованных пунктов соответствующего параметра.



6. Выберите агентов

Каждый игрок может переместить 1 любого вампира из своей линии крови в свое убежище (за исключением вампиров в торпоре). Этого персонажа можно рекрутировать в следующей главе. В убежище не может быть сохранено более одного вампира. Вампиры, открытые по событиям, также могут быть сохранены (соблюдая правило одного вампира в убежище).



КОЛОДА ХРОНИКИ

1. Базовые персонажи

Новые персонажи становятся доступны с течением времени. Каждый из них добавляется в колоду персонажей. Предварительно уберите карту персонажа в протектор базовой стороной вверх.



2. Персонажи хроники

Персонажи хроники – всегда анциллы. Они добавляются в игру при получении игроками отдельных событий. Если на персонаже хроники нет символа клана, игрок, получивший соответствующее событие, наклеивает на него наклейку того клана, которым он играл в этой главе, или наклейку слабой крови и убирает карту в протектор. Игрок выбирает: сохранить персонажа в убежище или добавить его в колоду персонажей.



3. Лидеры кланов

Дополнительные лидеры кланов добавляются в игру при получении отдельных событий. Получивший событие игрок убирает такого лидера клана в убежище и может использовать его вместо стандартного лидера клана, когда играет этим кланом. Если указанные на карте лидера интриги клана еще не добавлены в игру, навсегда добавьте их в колоду интриг клана. Лидеры кланов не занимают место вампира в убежище.



4. Итоги хроники

Игрок, ставший победителем эпохи, выбирает одну карту итогов хроники и заштриховывает соответствующие пункты на листе итогов хроники (на обратной стороне буклета хроники). Это навсегда изменяет ценность параметров на листах персонажей игроков (учитывается в конце хроники).



5. Обзор главы

Карта Обзор главы указывает на то, что одна глава завершена и начинается другая.



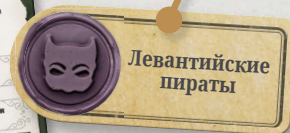
6. События хроники

Каждое событие хроники представляет собой ситуацию, в которой нужно сделать выбор. Получивший событие игрок заштриховывает на своем листе персонажа 1 пункт в указанном параметре в соответствии со своим выбором.



Каждое событие хроники также дает награду одного из трех типов:

- ♦ **АКТИВ** – добавь указанный актив в убежище. Можешь использовать его в одной из следующих глав.



ЭФФЕКТ



НАУКА

возьми одну любую интригу клана из своего сброса в руку



ВОЙНА

убери 1-5 персонажей из очереди



БОГАТСТВО

восстанови 1 любого вампира



СЕКРЕТЫ

примени способности 1 любого вампира

- ♦ **РАСКРЫТИЕ** – добавь в игру указанного персонажа хроники или лидера клана (см. выше).

- ♦ **ВОЗВЫШЕНИЕ** – выбери любого базового персонажа в своей линии крови (кроме вампиров в торпоре). Достань его карту из протектора и переверни ее, улучшив его до анциллы. Наклей наклейку клана, которым играл в этой главе, в указанное на карте место. Если хочешь, добавь наклейку для имени и дай имя этому вампиру.

- Когда игрок наклеивает наклейку клана, он может вместо нее наклеить наклейку слабой крови. Эти персонажи используются по обычным правилам, но из-за ослабленной крови они не принадлежат ни к одному клану, поэтому не могут быть бесплатно рекрутированы с самых левых ячеек очереди.



ПОСЛЕ ЭПОХИ

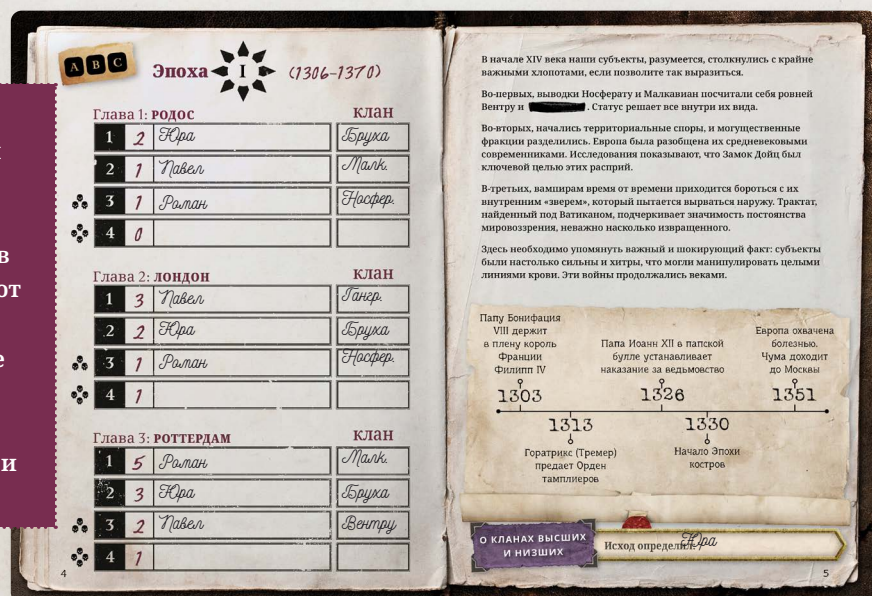
1. Конец каждой эпохи знаменует развилку в истории: одно поле боя **A** уходит из игры, и ему на смену приходит другое **B**.



2. В этот момент открываются новые карты хроники и правила для нового поля боя.



3. По результатам трех последних глав определяется победитель эпохи. Ничьи разрешаются в пользу игрока, набравшего больше всего ПО на ключевом поле боя этой эпохи (указано в буклете хроники) в третьей главе. Ключевое поле боя уходит из игры после этой эпохи.



В этом примере у игроков ничья при определении победителя эпохи. Поэтому в эпохе победит тот игрок, который получил больше ПО на ключевом поле боя «О кланах высших и низших».

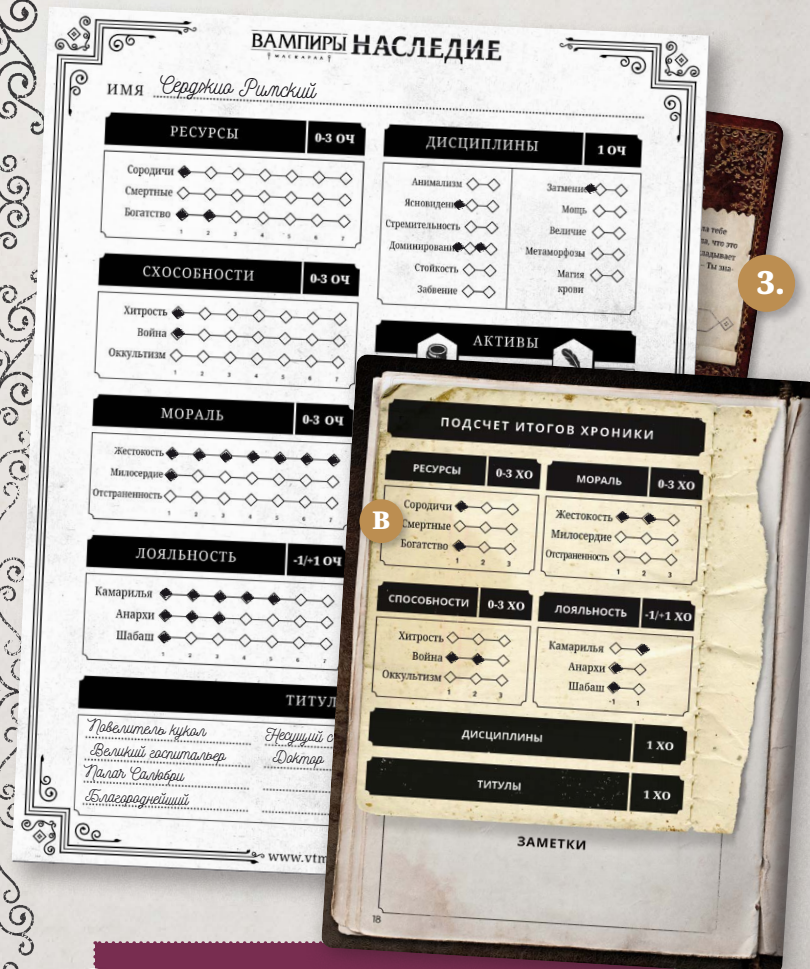
4. Игрок, победивший в эпохе, определяет исход борьбы на ключевом поле боя этой эпохи. Он выбирает одну из только что вскрытых карт итогов хроники и заштриховывает соответствующие пункты на листе итогов хроники (на обратной стороне буклета хроники). Это навсегда изменяет Мир Тьмы и ценность параметров на листах персонажей игроков.

В течение хроники игроки формируют общий мир, где каждый старается изменить ход истории в пользу своих атрибутов и в ущерб своим оппонентам.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХРОНИКИ

Завершение седьмой эпохи подведет итог многовековой вражды.

1. Листы персонажей игроков и лист итогов хроники помогут определить финальный счет каждого игрока.
2. Умножьте значение каждого заштрихованного параметра на листе персонажа игрока на его ценность, указанную на листе итогов хроники. Ценность варьируется от 1 до 3 (Ресурсы/Способности/Мораль) или от -1 до +1 (Лояльность). Ценность каждого заштрихованного пункта в разделе Дисциплины равна 1. Все зависит от того, какие итоги хроники были выбраны игроками в процессе кампании **B**. Также добавьте по 1 очку за каждый полученный титул.
3. Игрок с наибольшим количеством очков безраздельно правит ночью и получает последнюю карту колоды хроники.



В этом примере игрок получает:

- 3 очка за Ресурсы
- 2 очка за Способности
- 14 очков за Мораль
- 4 очка за Дисциплины
- 1 очко за Лояльность
- 6 очков за титулы
- 30 Всего

ТЕРМИНЫ

Описание следующих способностей вы найдете в разделе, посвященном кланам: **Стая**, **Объяви врага**, **Узурпация**, **Черный рынок**, **Приглашение**, **Прими хаос**, **Эдикт**, **Целуй кольцо**, **Создай чудовище**.

Активируй

Модифицируй соответствующее поле боя или все три поля боя, если активируешь вампира.

Анцилла

Любой вампир с одной или несколькими способностями.



Атрибуты

Цвета, характеризующие персонажа по трем направлениям: класс (красный/зеленый), темперамент (голубой/желтый) и география (синий/оранжевый). Специальный символ указывает архетип персонажа: война (меч), наука (книга), секреты (завязка) или богатство (монета).

Власть (ценность 1 / 3)



Рекрутирование персонажей из двух левых ячеек очереди стоит столько власти,

сколько указано на ячейке. Власть на вампирах в линии крови игрока приносит ему ПО в конце игры.

Восстанови

Убери жетоны изнурения и торпора с выбранного вампира. В отличие от всех интриг и способностей, этот эффект работает и на вампиров в торпоре.

Дары кланов

Дары можно использовать для удовлетворения требований архетипов на картах интриг. При разыгрывании интриги перемести дар из своей линии крови (включая дары других кланов) на любого вампира в линии крови оппонента. Добавь архетип этого вампира к сформированной тобой котерии. Для всех других игровых эффектов котерия продолжает считаться состо-



ящей только из лидера котерии и каждого его непосредственного дитя. Тратить больше

даров, чем необходимо для выполнения интриги, нельзя. Каждый дар в линии крови игрока приносит ему +1 ПО в конце игры.

Дитя

Каждый вампир (кроме лидера клана) в линии крови игрока – дитя своего сира: вампира, расположенного над ним. Вампир может быть сиром и дитя одновременно.

Дурная слава (ценность 1 / 3)



Целью многих интриг, направленных на ухудшение положения оппонентов, являются вампиры с дурной славой. Дурная слава на вампирах в линии крови игрока отбирает у него ПО в конце игры.

Зарезервируй

Помести маркер своего клана на любого незарезервированного вампира в очереди. Этого персонажа не может рекрутировать ни один другой игрок. Тем не менее такой персонаж может быть удален из очереди или узурпирован. Сними с него маркер клана в начале своего следующего хода.

Изнурение

Изнуренный вампир не может быть выбран лидером котерии при розыгрыше интриги. Однако он может быть членом котерии своего сира, также он может получать дары от других игроков.



Лидер клана Г

Вампир на вершине линии крови каждого игрока. Если твой лидер клана должен получить дурную славу, положи ее на любое его дитя. Если лидер клана должен отправиться в торпор, вместо этого пожертвуй любое его дитя. Если у лидера клана нет ни одного дитя, то в обоих случаях ничего не происходит. В начале игры каждый игрок берет в руку три интриги клана, указанные на карте лидера его клана.

Лидер котерии Д

Вампир, выбранный при розыгрыше интриги клана или поля боя. «Получи X» всегда относится к лидеру котерии.

Линия крови

Группа из всех рекрутированных игроком вампиров, составляющих родословную от лидера клана, включающая самого лидера. Если не сказано иное, все эффекты не действуют и не распространяются на вампиров в торпоре.

Любой оппонент

Активирующей способность или интригу игрок выбирает любого другого игрока и применяет указанный эффект.

Пожертвуй

Если вампир в твоей линии крови должен быть отправлен в торпор, вместо этого можешь пожертвовать и отправить в торпор любое его дитя. Таким образом нельзя создавать «цепочки жертвований»: выбранное дитя не может выбрать свое дитя и принести его в жертву. Вампир в торпоре не может быть жертвован.

Положи Власть/Дурную славу

Положи указанное количество Власти/Дурной славы (обозначается жетонами) на указанного вампира.

Получи X

Положи указанное количество Власти/Дурной славы из общего запаса на лидера котерии или вампира, применившего способность.

Примени способности

Примени полностью одну способность, прежде чем перейти к следующей. Указанные на карте способности разыгрываются сверху вниз.

Птенец

Любой вампир в линии крови игрока, у которого нет ни одного дитя. Вполне возможно, что вампир будет одновременно и анциллой, и птенцом. Однако вампир не может одновременно быть птенцом и сиром.

Сир Ж

Каждый вампир в линии крови игрока (включая лидера клана Ж) является сиром, если прямо под ним расположен другой вампир (его дитя З).



Вампир может быть сиром и дитя одновременно И.

Торпор

Вампир в торпоре не может:

- Присоединиться к котерии (ни как лидер, ни как член)
- Получить новое дитя
- Получить дурную славу
- Получить или потратить власть
- Получить или потратить дары кланов
- Стать целью интриг или способностей
- Быть сохраненным в убежище



Вампиры в торпоре игнорируются при разыгрывании игровых эффектов или подсчете ПО. Если вампир должен быть отправлен в торпор, можно пожертвовать его дитя (в этом случае дитя отправится в торпор вместо него). Вампира нельзя отправить в торпор, если это действие в дальнейшем не позволит игроку рекрутировать.

Убери из очереди

Выбери любого персонажа в очереди и переложи его карту в стопку сброса. Обнови очередь по стандартным правилам. Зарезервированных персонажей также можно убирать из очереди.

Укради

Перемести указанные жетоны с выбранного вампира на лидера котерии или на вампира, применившего способность.

Члены котерии Е

Лидер котерии и все его непосредственные дитя (вампиры, выложенные в ряду под ним). Если не используются дары кланов, эти вампиры должны удовлетворять требованиям архетипов разыгрываемой интриги.



КЛАНЫ

В каждой главе вы выберете и возьмете под контроль клан вампиров с уникальной механикой, недоступной остальным. Силы и слабости клана будут меняться в ходе хроники, когда откроются новые интриги кланов и отдельные персонажи получат Становление.

В таблице ниже указаны сложность игры каждым из кланов и количество игроков, при котором клан будет сильнее. Также в таблице указан самый частый архетип, необходимый по требованиям интриг этого клана.



БРУХА ✦ СМУТЬЯНЫ

СЛОЖНОСТЬ: Низкая ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 2 игроках ✦ АРХЕТИП:



ГАНГРЕЛ ✦ ЖИВОТНЫЕ

СЛОЖНОСТЬ: Средняя ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 2-4 игроках ✦ АРХЕТИП:



ЛАСОМБРА ✦ ТЕНИ

СЛОЖНОСТЬ: Низкая ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 4 игроках ✦ АРХЕТИП:



МАЛКАВИАНЕ ✦ ПРОВИДЦЫ И БЕЗУМЦЫ

СЛОЖНОСТЬ: Средняя ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 2-4 игроках ✦ АРХЕТИП:



НОСФЕРАТУ ✦ НЕЗРИМЫЕ

СЛОЖНОСТЬ: Средняя ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 4 игроках ✦ АРХЕТИП:



ТОРЕАДОР ✦ ГЕДОНИСТЫ

СЛОЖНОСТЬ: Низкая ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 3-4 игроках ✦ АРХЕТИП:



ТРЕМЕР ✦ ЧЕРНОКНИЖНИКИ

СЛОЖНОСТЬ: Высокая ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 4 игроках ✦ АРХЕТИП:



ЦИМИСХИ ✦ НЕЛЮДИ

СЛОЖНОСТЬ: Высокая ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 2-4 игроках ✦ АРХЕТИП:



ВЕНТРУ ✦ ПАТРИЦИИ

СЛОЖНОСТЬ: Средняя ✦ ЛУЧШЕ ПРИ: 3-4 игроках ✦ АРХЕТИП:



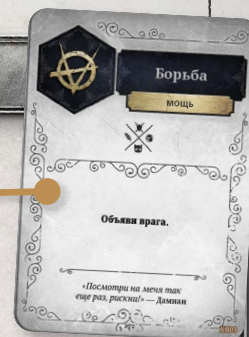
БРУХА

Вспыльчивые и страстные, Бруха могут быть как возвышенными философами и активистами, так и неуправляемыми бунтарями. Они сильно увлекаются и не терпят несправедливости – лучше не становиться их врагом.

Способность Бруха объявлять врагов и заставлять их страдать от интриг делает их грозным противником. Однако приверженность к открытому конфликту не улучшает ситуацию – уничтожение врагов может стать причиной новых проблем. Более сдержанные бруха только угрожают расправой и добиваются своих целей, так и не замавав руки.

ОБЪЯВИ ВРАГА

Положи эту карту интриги под карту любого вампира в линии крови оппонента. Теперь этот вампир – враг.



Враги в торпоре подчиняются обычным правилам и не могут быть целями интриг и способностей. Враги в торпоре не учитываются при подсчете количества врагов.

Каждый клан обладает уникальной механикой, присущей исключительно его интригам клана.



ГАНГРЕЛ

Гангрел – клан кочевников. Они гораздо ближе к дикой природе, чем большинство Сородичей, и всегда ощущают животную природу своего проклятья.

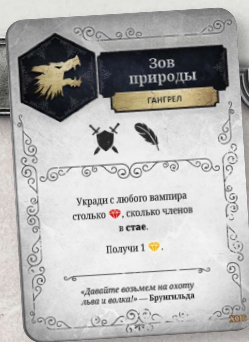
Способность сбиваться в стаи позволяет гангрелам применять интриги с потрясающей эффективностью в разных условиях. Чтобы собрать большие стаи, им придется сфокусироваться на одном географическом атрибуте. Эта звериная привязанность к отдельным местностям может сделать гангрелов уязвимыми перед хитрыми врагами. Иногда стоит задуматься и о втором атрибуте.

СТАЯ

Все вампиры в твоей линии крови с таким же географическим атрибутом, как у лидера котерии (♣ / ♠ / ♡ / ♢).



♣ вампиры считаются отдельной стаей и не могут присоединяться к стаям вампиров с другими атрибутами.



ЛАСОМБРА

Клан Ласомбра придерживается теории социального дарвинизма и твердо верит в свое право на власть. Эти элегантные хищники не отражаются в зеркалах, воде и на других поверхностях.

Для максимального эффекта Ласомбра следует делать свои «предложения» в наиболее подходящий момент. Эта возможность шантажировать оппонентов вряд ли поможет завести новых друзей. Поэтому Ласомбра должны быть осторожными и не давать повода врагам объединиться против себя. Например, изредка можете возвращать дары самому слабому игроку.

ЦЕЛУЙ КОЛЬЦО

Каждый оппонент может отдать дар твоему лидеру котерии **А**. Если игрок этого не делает, на его линию крови действует негативный эффект **Б**.



Негативный эффект действует только на тех оппонентов, которые не пожелали отдать дар.

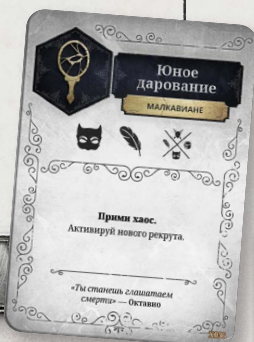




МАЛКАВИАНЕ

Малкавиане – провидцы и оракулы Сородичей. И, хотя проклятье Малкавиан наделяет их провидением, каждый из них абсолютно безумен.

Принимая хаос, Малкавиане могут быть уверены, что им удастся рекрутировать вампира с нужным атрибутом. Эта способность становится сильнее с увеличением количества анцилл в колоде персонажей. Однако она же иногда приводит к неприятностям – рекрутирование не той анциллы может обернуться катастрофой. Также у Малкавиан есть проблемы с защитой от нападений оппонентов и свершением возмездия. Постарайтесь не привлекать к себе внимание.



ПРИМИ ХАОС

Заяви атрибут. Вскрывай карты из колоды персонажей, пока не найдешь персонажа с этим атрибутом. Рекрутируй его, остальные вскрытые карты сбрось. Этот эффект разыгрывается до и вместо рекрутирования.



При использовании способности «Прими хаос» применяются все обычные правила рекрутирования: не забудьте активировать нового вампира и применить его способности.

Ни при каких условиях игрок не может рекрутировать двух вампиров за один ход. Игрок должен выбрать, что он будет использовать: рекрутирование или способность «Прими хаос».



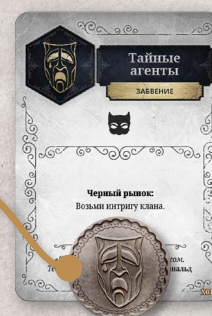
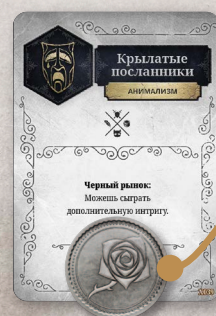
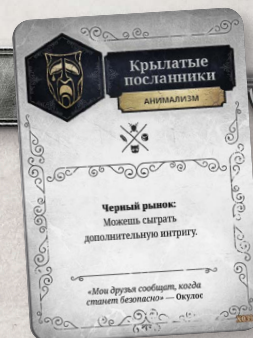
НОСФЕРАТУ

Обезображенные своим вампирским проклятьем, Носферату стали повелителями подземелий. Они вынуждены скрываться и торговать информацией, чтобы выжить.

Клан Носферату может передавать свою дурную славу оппонентам. Вдобавок к этому интриги «Черный рынок» дают им стабильный приток даров и дополнительную выгоду (когда они сами используют интригу). Есть и минус – преимущества этих интриг могут принести больше пользы оппонентам, чем самим Носферату. Играя за Носферату, создавайте оппонентам проблемы и будьте готовы помочь в их решении, когда это возможно.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Положи карту лицом вверх на стол. Каждый раунд один игрок может применить этот эффект, поместив дар на эту интригу в свой ход. В конце раунда перемести этот дар на лидера клана Носферату.



Эффект интриги «Черный рынок» разыгрывается не так, как обычные интриги: игроку за Носферату нужно поместить дар на карту интриги, чтобы применить его. Если он этого не делает, это может сделать в свой ход другой игрок.

Если на черном рынке уже есть дар, в этом раунде больше нельзя использовать эффект черного рынка. Интриги «Черный рынок» остаются в игре, и их количество не ограничено.



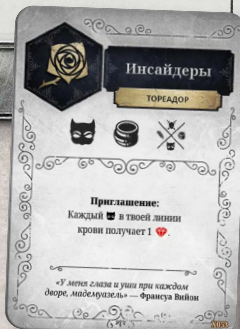
ТОРЕАДОР

Тореадор – клан художников и инноваторов. Они самые красивые, чувственные, эмоциональные и блистательные в ночи. Они стали причиной появления множества легенд о вампирах, соблазняющих своих жертв во время охоты.

Играя за Тореадор, нужно познать мастерство клановой политики, чтобы полностью раскрыть потенциал «приглашений». Однако Тореадор ближе всех к смертному миру, поэтому они отлично взаимодействуют с очередью. «Приглашение» становится гораздо полезнее с появлением более сильных анцил в ходе хроники. Возможность рекрутировать любого персонажа из колоды просто бесценна. Но Тореадор нужно оставаться проницательными и делать вид, что они ни для кого не представляют угрозы.

ПРИГЛАШЕНИЕ

Выбери оппонента. Он решает, хочет ли он также воспользоваться этим эффектом. Если да, лидер твоей котерии получает 2 .



Тореадор может решить никого не приглашать.

Власть, полученная от приглашений, поступает из запаса, а не от приглашенного.

Игрок за Тореадор сам решает, в каком порядке применяются эффекты приглашения. Этот порядок необходимо определить до того, как приглашение будет принято.

При рекрутировании из колоды применяются все обычные правила рекрутирования: не забудьте активировать нового вампира и применить его способности.

Ни при каких условиях игрок не может рекрутировать двух вампиров за один ход. Перемешайте колоду после выбора персонажа.



ТРЕМЕР

Клан Тремер известен как клан чернокнижников и чужаков. Он основан магами, получившими свои вампирские способности силой. Выше всего они ценят иерархию и секретность. Магия крови помогает им добиваться своих целей.

Ряд агрессивных интриг и способность быстро адаптировать свою линию крови дают клану Тремер весомое преимущество в прямом конфликте. Поскольку их интриги «подпитываются» вампирами в торпоре, тремеры стараются пропагандировать насилие между всеми оппонентами. Однако, если слишком полагаться на узурпацию, можно упустить из виду ситуацию на полях боя и проиграть.

УЗУРПАЦИЯ

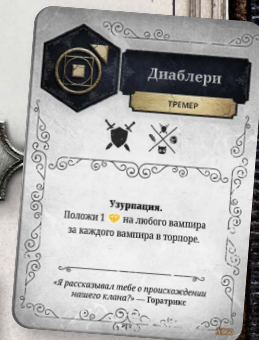
Замени любого вампира в своей линии крови (можно выбрать вампира в торпоре) персонажем из очереди. Перемести на нового вампира все жетоны, кроме жетона торпора. Старого вампира сбрось.



При узурпации все жетоны, кроме жетона торпора, переносятся на нового персонажа.

Узурпация не считается рекрутированием. Не активируй нового персонажа и не применяй его способности.

Персонажи на двух левых ячейках очереди при узурпации не требуют оплаты властью.





ЦИМИСХИ

Клан Цимисхи – ученые и зодчие плоти, которые были счастливы оставить свою человечность позади. Они намерены переступить пределы и вампирского существования.

Создавая чудовищ, Цимисхи получают тактические возможности, недоступные другим кланам. Их эксперименты порождают различные эффекты. Однако Цимисхи настолько зависимы от анцилл, что их возможности случайным образом определяет очередь. Поэтому в начале хроники они очень слабы. Даже если вам не нужна конкретная анцилла, с ее помощью можно создать чудовище – лишь бы она не досталась оппонентам.

СОЗДАЙ ЧУДОВИЩЕ

Выбери любую анциллу из очереди, помести ее под вампира в своей линии крови так, чтобы были видны только способности. Вампир становится анциллой с этими способностями.



Создание чудовища не считается рекрутированием. Не активируй нового персонажа и не применяй его способности.

Все способности анциллы добавляются к вампиру в твоей линии крови, нельзя добавить лишь одну или некоторые.

Количество анцилл, которые могут быть объединены в одно чудовище, не ограничено. Следуйте стандартным правилам применения способностей по порядку сверху вниз.



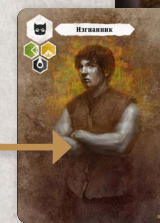
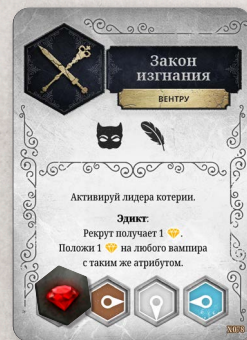
ВЕНТРУ

Вентру хотят, чтобы окружающие видели в них аристократов и правителей. За показной честью и напускным благородством иногда скрывается неутолимая жажда власти.

Своими эдиктами клан Вентру может влиять на итоги всей главы с помощью лишь одной интриги. Влияя на выбор игроками персонажей при рекрутировании и умело активируя лидеров котерии, можно легко добиться нужного исхода на любом поле боя. Однако и оппоненты могут последовать за Вентру и примкнуть к доминирующей стороне.

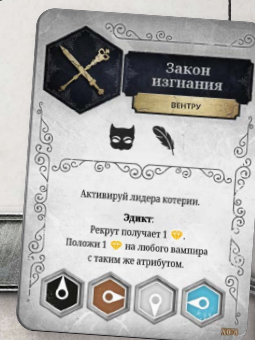
ЭДИКТ

Оставь эту интригу клана лицевой стороной вверх на столе, обозначив свой выбор . Игрок за Вентру применяет эффект каждый раз, когда любой игрок рекрутирует персонажа с соответствующим атрибутом. Не более 1 эдикта.



Одновременно в игре может быть только один эдикт. Сбросьте более старый эдикт при розыгрыше нового.

Невозможно изменить выбранный на эдикте атрибут после того, как он был назначен при розыгрыше. Для обозначения выбора используйте из запаса. Это не дает игроку за Вентру дополнительных ПО в конце игры.





О КЛАНАХ ВЫСШИХ И НИЗШИХ

*Веками Сородичи были разделены на тех, кто правит, и тех, кто подчиняется, стиснув зубы.
Но низшие кланы стали озлобленными и мстительными, а высшие – кровавыми тиранами. На чьей вы стороне?*

ПОДГОТОВКА

Помести жетон клановой политики на нейтральную ячейку в центре шкалы.

ИГРА

Когда активируешь / , передвинь жетон клановой политики на одну ячейку в соответствующем направлении.

РЕШИТЕЛЬНАЯ ПОБЕДА

Если жетон клановой политики доходит до последней ячейки на шкале, каждый вампир с соответствующим атрибутом получает 1 . После этого верни жетон клановой политики на нейтральную ячейку.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Положение жетона клановой политики определяет, какой атрибут приносит ПО и их количество. Если в конце игры жетон находится на нейтральной ячейке, ни один из этих атрибутов не приносит очков.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

1-2
ПО

за каждого вампира с соответствующим атрибутом.

АКТИВАЦИЯ



РЕШИТЕЛЬНАЯ ПОБЕДА



ИНТРИГА



ПОСЛЕ ИГРЫ



Каждый вампир приносит по 2 ПО.

ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Все вампиры борются с внутренним голодом, который требует все больше крови. Только жесткий моральный кодекс, неважно, насколько извращенный, сможет держать в узде монстра в ближайшие столетия.

ПОДГОТОВКА

Помести жетоны морали клана каждого игрока на стартовую позицию соответствующей стороной вверх согласно ♡ / ♠ лидера клана.

ИГРА

Когда активируешь ♡ / ♠, посмотри, какой стороной вверх лежит жетон морали клана на шкале.

Совпадает: Увеличь мораль клана на одно деление.

Не совпадает: Переверни жетон морали клана. Понижь мораль клана на одно деление и возьми 1 интригу клана.

В КОНЦЕ РАУНДА

Игрок с самой высокой моралью получает жетон первого игрока.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



в соответствии с позицией на шкале морали.

АКТИВАЦИЯ: СОВПАДАЕТ



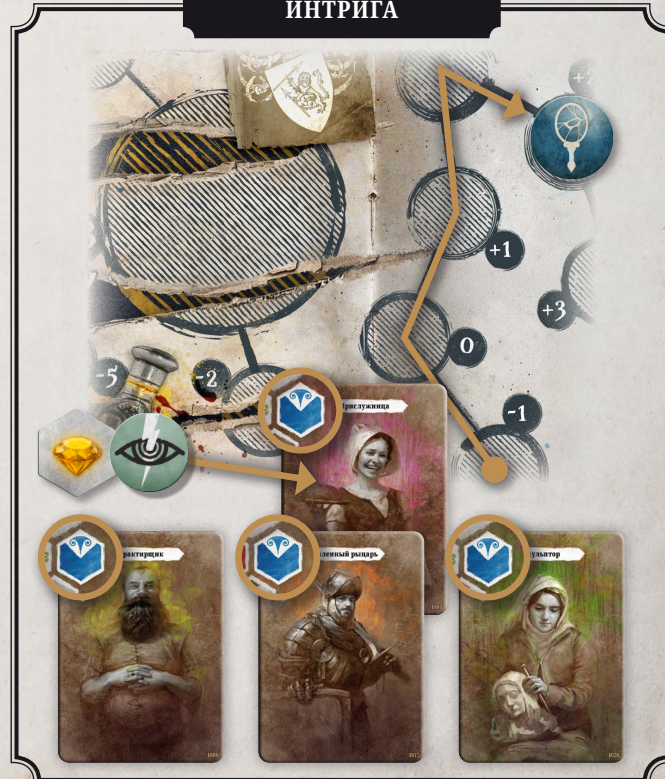
Если жетон морали клана должен переместиться выше или ниже границ шкалы морали, то ничего не происходит.

Если несколько игроков находятся на одинаково высокой позиции, маркер первого игрока не меняет владельца.

АКТИВАЦИЯ: НЕ СОВПАДАЕТ



ИНТРИГА





ВОЙНА ПРИНЦЕВ

В Европе бурлят беспорядки, соперничающие дворы борются за контроль на континенте. Вампирская аристократия торгует государствами, как охотничьи угодьями в эпоху достатка. В итоге одна фракция возвысится – и они не забудут тех, кто им помогал.



ПОДГОТОВКА

Помести по 7 анхов соответствующих цветов на каждую начальную / / / территорию.

ИГРА

Когда активируешь / / / , перемести анх этой фракции на любую соседнюю территорию, где нет анха другой фракции.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Фракция, присутствующая на наибольшем количестве территорий, определяет, какой атрибут приносит ПО.

Возможна победа нескольких фракций. Центральная территория считается за две.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

2
ПО

за каждого вампира с выбранным атрибутом.

В случае ничьей каждый вампир с участвующим в ничьей атрибутом приносит 2 ПО.

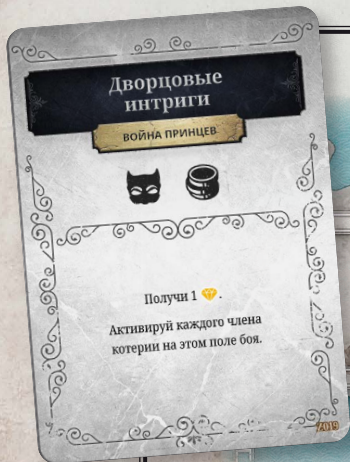
Вампиры могут активировать любой атрибут, но приносят по 1 ПО в конце игры (вне зависимости от того, какой атрибут победил).

Анхи нельзя передвигать на начальные территории.

АКТИВАЦИЯ



ИНТРИГА



ПОСЛЕ ИГРЫ

Каждый вампир приносит по 2 ПО.



ИНКВИЗИЦИЯ

Резня, рожденная борьбой между кланами, пробудила группу фанатиков из рядов смертных церковников. Даже эти дураки в рясах могут рано или поздно столкнуться с заносчивым вампиром. Но если эту охоту нельзя остановить, то, возможно, ею можно управлять.

ПОДГОТОВКА

Помести по одному жетону клановой политики на каждую / / / колонку на надпись Vaticanum.

ИГРА

Когда активируешь / , переверни жетон клановой политики на сторону, соответствующую активированному атрибуту. После этого перемести жетон клановой политики в соответствующей колонке / / / на надпись iudices, если он еще не там.

СУД

Когда во всех колонках жетоны передвинутись на надпись iudices, вампиры с наибольшей становятся целью.

Если цель (цели) попадает под подозрение (+ количество жетонов клановой политики, совпадающих с цветом атрибута цели = 5+), отправь цель в торпор.

В ином случае цель (цели) получает 1 . Верни все жетоны клановой политики на надпись Vaticanum.

ПОСЛЕ ИГРЫ

ПО приносит атрибут с наименьшим кол-вом жетонов своего цвета на доске. В случае, если / атрибутов одинаковое количество, они не приносят ПО.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

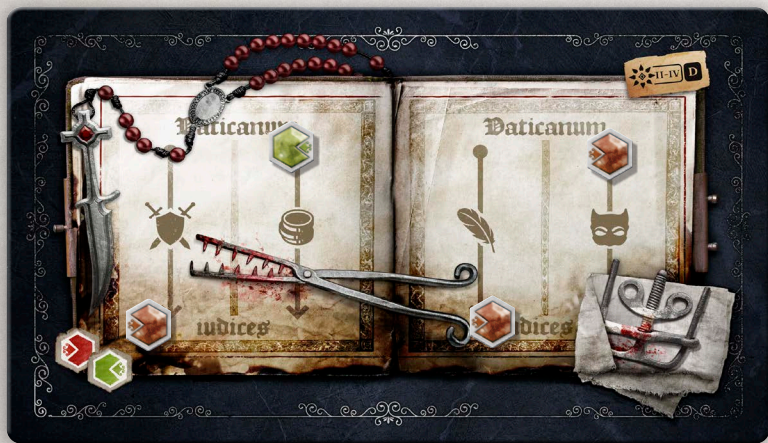
1
ПО

за каждого вампира с соответствующим атрибутом.

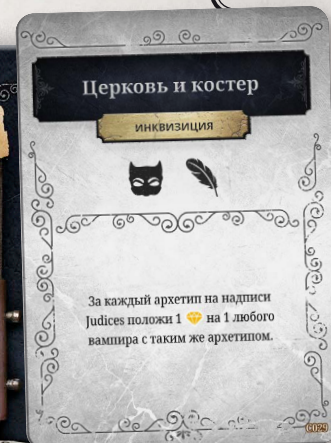
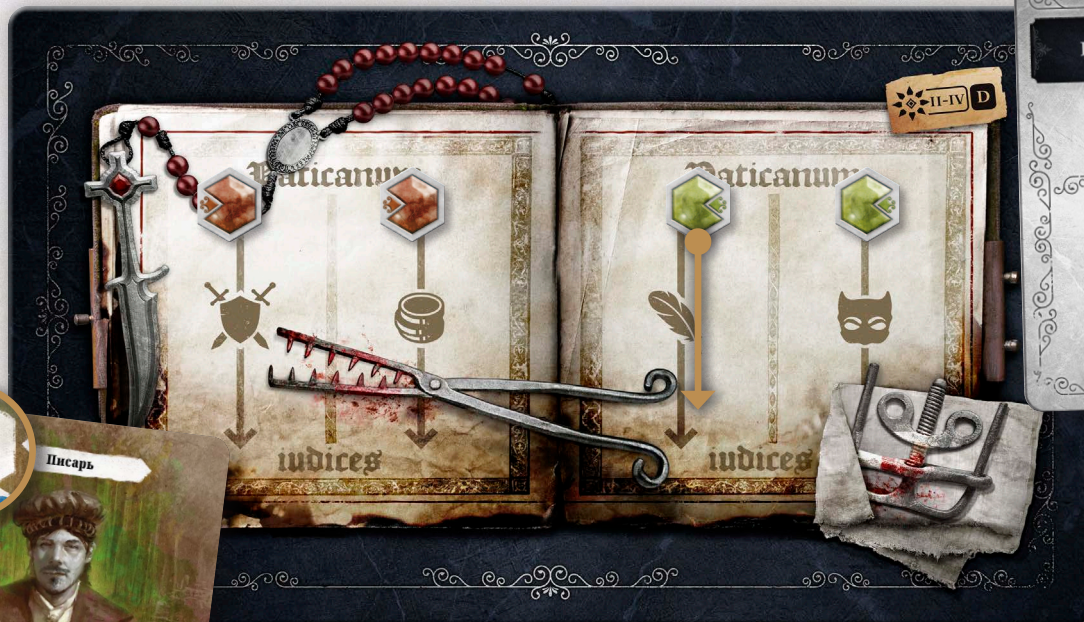
Вампиры в торпоре не могут быть целью инквизиции. Игнорируйте их дурную славу при определении целей.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Каждый вампир приносит по 1 ПО.



АКТИВАЦИЯ



ИНТРИГА



СУД



ВОССТАНИЕ АНАРХОВ

Призыв к восстанию эхом разносится по Европе. Угнетаемых и молодых Сородичей долго приносили в жертву инквизиции и бессмертным соперникам – все в угоду старейшинам. Теперь они восстали, чтобы свергнуть устоявшийся порядок и осветить ночь кострами.

ПОДГОТОВКА

Помести по 4 анха на соответствующие
 города.

ИГРА

Когда активируешь , возьми анх с соответствующего города и помести его на этого вампира или в огонь на планшете «Восстание Анархов». Если три жетона города оказываются в огне, город сожжен – перемести и четвертый жетон в огонь.

ПЕРЕДЫШКА

Когда последний анх с города размещен, каждый вампир с соответствующим анхом получает 1 за каждый анх. Верни все соответствующие анхи с вампиров в этот город.

ПЕРЕВОРОТ

Если вампир с анхом отправлен в торпор, перемести все его анхи в огонь.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Все соответствующие несожженным городам атрибуты приносят ПО.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

X
ПО

за каждого вампира с соответствующим атрибутом.
 X = количество сожженных городов.

Анх, размещенный в огне, нельзя вернуть в город. Анхи не возвращаются из огня в города во время передышки.

вампиры могут активировать любой атрибут.

Каждый вампир приносит по 1 ПО в конце игры.

АКТИВАЦИЯ



ПЕРЕДЫШКА



ПЕРЕВОРОТ



ПОСЛЕ ИГРЫ

Каждый и вампир приносит по 2 ПО.



МАСКАРАД

Мир живых идет по пути прогресса, и Сородичи неохотно отступают вглубь ночи. Секретность и незаметность становятся символами чести и уважения, нарушителей постигает скорая расправа за халатность. Угроза разоблачения даже одним любопытным смертным стала слишком высока, чтобы ее игнорировать.

ПОДГОТОВКА

Помести 4 жетона сыщиков **A** на ячейку сыщиков и по 3 анха на каждую последнюю **B** / **C** / **D** / **E** ячейку **B**.

ИГРА

Когда активируешь **B** / **C** / **D** / **E**, передвинь сыщика на 1 ячейку вперед по соответствующей строке.

НАРУШЕНИЕ МАСКАРАДА

Когда сыщик доходит до последней ячейки, помести анх на активированного вампира. Верни сыщика на ячейку сыщиков.

ЗАЧИСТКА

Получи 2 **PO**, когда отправляешь вампира с анхом в торпор. Верни его анх на соответствующее место поля боя.

АУТСАЙДЕР

Передвинь любого сыщика на 2 ячейки вперед, когда активируешь **B**.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Каждый атрибут приносит **PO**.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

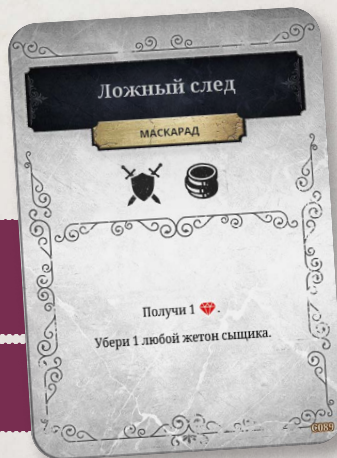


за каждого вампира с соответствующим атрибутом.

X = количество анхов, оставшихся в последней ячейке атрибута.

B вампиры могут активировать любой атрибут, но жетон Маскарада перемещается на 2 ячейки вместо 1.

Каждый **B** вампир приносит по 1 **PO** в конце игры.



АКТИВАЦИЯ



ЗАЧИСТКА



НАРУШЕНИЕ МАСКАРАДА



ПОСЛЕ ИГРЫ

0 **PO** за каждого **B** вампира.

3 **PO** за каждого **C** вампира.

1 **PO** за каждого **D** вампира.

2 **PO** за каждого **E** вампира.





ДВОР

Инквизиция становится менее опасной, оставляя смертных в неведении, и жизнь в городах обретает подобие стабильности. Чтобы навести порядок в ночи, учреждается несколько ключевых титулов и соответствующих «должностей», самая важная из которых – Принц. Но парча и корона – опасная ноша...




ПОДГОТОВКА

Помести 5 жетонов клановой политики за стенами города, жетоны титулов – на соответствующие места, жетон времени – на место гарпии.

ИГРА

Когда активируешь  / , перемести жетон клановой политики в город и переверни его соответствующим цветом вверх.



ГОЛОСОВАНИЕ

Когда последний жетон клановой политики перемещается в город, атрибут  или  получает превосходство по наибольшему кол-ву жетонов своего цвета. Вампир с соответствующим атрибутом, у которого больше всего  и нет титула, получает новый титул. После этого перемести жетоны клановой политики обратно за пределы города, передвинь жетон времени на следующий титул.



БОРЬБА ПРЕТЕНДЕНТОВ

Если отправляешь вампира с титулом в торпор, укради его титул.


ПОСЛЕ ИГРЫ


Вампиры с  /  атрибутом, соответствующим атрибуту Принца, получают ПО.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

за каждого вампира в твоей линии крови с таким же  / , как у Принца, а также за каждый титул в твоей линии крови.

2
ПО

 В случае ничьей титул не достается ни одному вампиру. Верните жетоны клановой политики за стены города и переместите жетон времени на следующий титул.

 Вампиры в торпоре и те, у которых уже есть титул, не могут получать титулы. Игнорируйте их власть при голосовании.

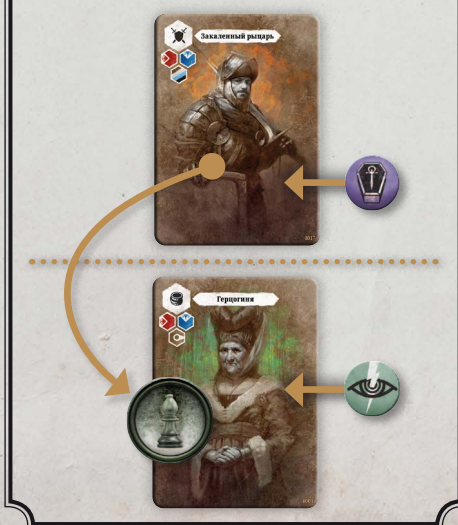
АКТИВАЦИЯ



ГОЛОСОВАНИЕ



БОРЬБА ПРЕТЕНДЕНТОВ





ПОСЛЕ ИГРЫ





ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ

Мир меняется быстрее с каждым годом, и головокружительный прогресс обещает оставить нерасторопных Сородичей за бортом. Игнорировать развитие человечества становится невозможно. Чтобы не отстать, придется сделать одну вещь – измениться.

ПОДГОТОВКА

Помести жетон морали клана каждого игрока на стартовую позицию (8) стороной, соответствующей  /  лидера клана.

ИГРА

Когда активируешь  / , сравни его со своим жетоном морали клана.

Совпадает: Перемести жетон на одно деление вниз по шкале и возьми 1 интригу клана.

Не совпадает: Переверни жетон морали своего клана.


В КОНЦЕ РАУНДА


Игрок с самой низкой моралью получает жетон первого игрока.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



в соответствии со шкалой морали.

 Если жетон морали клана должен переместиться правее или левее границ шкалы морали, то ничего не происходит.

 Если несколько игроков находятся на одинаково низкой позиции, маркер первого игрока не меняет владельца.

АКТИВАЦИЯ: СОВПАДАЕТ



АКТИВАЦИЯ: НЕ СОВПАДАЕТ



ИНТРИГА



ВОЙНЫ ШАБАША

Напряженье, нараставшее веками, привело к тому, что волна насилия прокатилась по фракциям Сородичей.

Членов котерий уже не остановить: они охотятся друг на друга по всему свету, и их темные игры могут уничтожить Маскарад навсегда.

Вампиры, затеявшие драку, не живут долго... но в этот раз ее не избежать.

ПОДГОТОВКА

Помести все пронумерованные жетоны Войн Шабаша на стартовые места лицом вниз. Помести по одному случайному жетону Камарильи **A** и Шабаша **B** на каждый регион поля боя.

Случайным образом распредели преданность между игроками:





2 → Камарилья / Шабаш

3 → Камарилья / Шабаш / Анархи

4 → Камарилья / Шабаш / Камарилья / Шабаш

ИГРА

Когда активируешь , выполни следующее действие:

-  → добавь жетон в соответствующий регион.
-  → проверни жетон в соответствующем регионе.
-  → сбрось любой жетон из соответствующего региона и убери его из игры.
-  → передвинь жетон из соответствующего региона в любой другой.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Вскрой все жетоны и сравни суммы фракций в каждом регионе, чтобы определить, какая фракция его контролирует (большая сумма дает контроль над регионом).

Камарилья / Шабаш побеждают, если контролируют 3 или более регионов. В противном случае побеждают Анархи (даже если ни один игрок не предан Анархам).

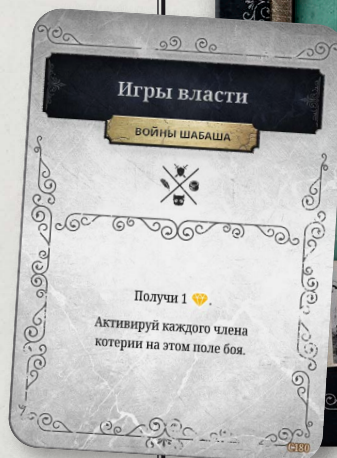
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

9
ПО

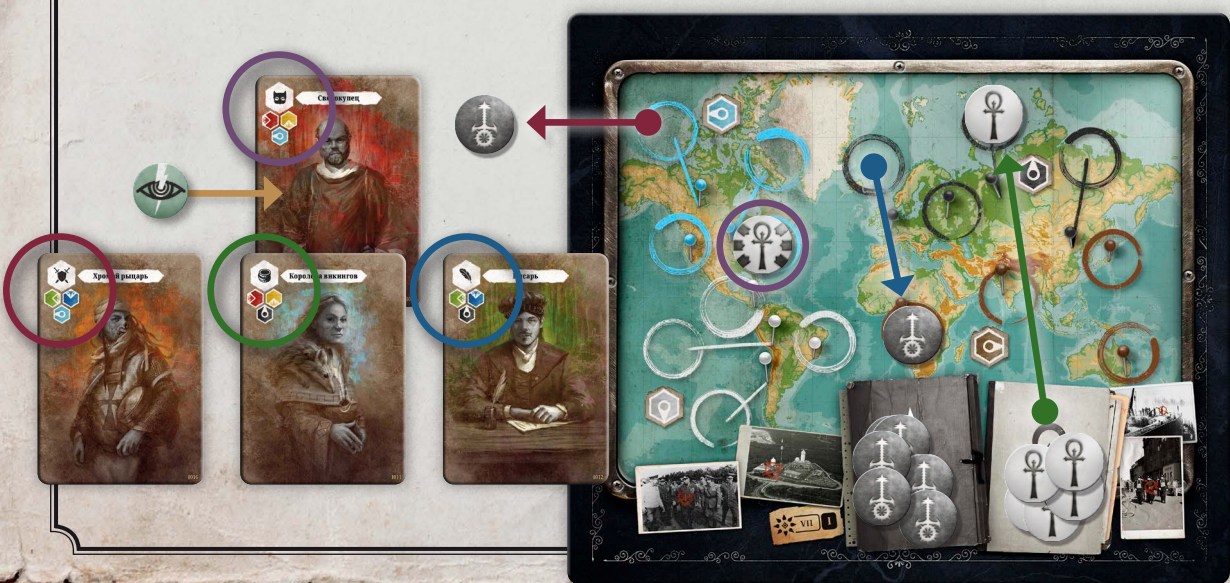
игрокам, преданным победившей фракции.

ПОДГОТОВКА

На каждой ячейке этого поля боя может находиться только один жетон. Если в регионе нет места для жетона, уберите его обратно в запас. Если на стартовом месте не осталось жетонов фракции, положите туда все сброшенные жетоны.



АКТИВАЦИЯ



ПОСЛЕ ИГРЫ

Игроки, преданные Камарилье, побеждают, контролируя три региона.



СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Дополнения

Когда вы ознакомились с правилами, пару раз сыграли с «базовыми событиями» и решили, что пора начинать хронику, еще до первой игры вскройте все три дополнения и разместите карты в соответствии с номерами в колоду хроники. НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ колоду хроники. Это нужно для того, чтобы вы потом не расстроились, что упустили возможность сыграть с дополнениями, а хронику уже прошли.

Поля боя

В конце каждой эпохи из игры будет уходить одно поле боя: оно будет заменяться другим. Рекомендуем делать на каждом новом поле пару ходов, чтобы понять, как оно работает.

Карты событий

Обязательно убирайте в свой конверт все карты всех выигранных вами событий – это нужно для одного из дополнений.

ВЫБОР ТЕРМИНОВ

Вампирские термины

Ответ на вопросы вроде «Почему Prince переводится как "Принц"?» и «Почему вы именно так перевели термины, хотя мы всю жизнь называли их иначе?» следующий – правообладатели признают перевод «Студии 101» каноничным, и все дальнейшие игры и продукты на русском языке должны ему соответствовать.

ПОЯСНЕНИЯ ПРАВИЛ

Персонаж/Вампир

В игре каждая карта с изображенным на ней лицом является картой персонажа. Любой персонаж в вашей линии крови становится вампиром (ДАЖЕ ЕСЛИ ЕГО КАРТА «ЗАТУМАНЕННАЯ»). Когда какой-либо эффект ссылается на вампира, он ссылается на карты в линиях крови игроков. Когда эффект ссылается на персонажа, он ссылается на карты в очереди.

Анцилла/анциллы

Это «прокачанные» вампиры. Это обратные стороны карточек персонажей, имеющие дополнительные способности – как раз для этого нужны протекторы с непрозрачной рубашкой. В начале игры каждый игрок получит одну анциллу. Также игроки будут «возвышать» вампиров из своих линий крови в конце каждой партии. Делать это смогут только те игроки, которые выиграли события, дающие в награду право возвысить вампира (см. стр. 13 правил).

Котерия

В котерию входят сир и все его дитя (их может быть максимум три). Под этим имеется в виду, что его «непосредственные» (это слово авторы специально ввели в правила, чтобы обозначить, что это не «внуки» и не «правнуки») дитя всегда входят в его котерию: исключить каких-то из них нельзя. Котерии нужны для разыгрывания интриг.

Хроника

Каждая партия хроники начинается с того, что вы открываете карту обзора главы и пять карт событий (больше никакие карты из колоды хроники не открывайте). В конце партии вы берете из колоды карты до тех пор, пока не откроете карту, с которой начинается следующая глава. Часть этих карт будет добавлена в колоду персонажей, часть (если играете с дополнениями) будет выдана игрокам за выполнение определенных действий или добавлена в раскладку в следующих партиях, часть карт будет выдана игрокам за победу в событиях.

Активации атрибутов

Любые эффекты срабатывают после того, как вы активировали каждый атрибут, даже если вам нужно активировать нескольких вампиров. Например, вы используете интригу поля боя и активируете атрибуты целой котерии на этом поле боя – проверяйте, не срабатывают ли эффекты поля боя после активации каждого отдельного атрибута.

Интриги

Чтобы разыграть карту интриги, необходимо выполнить ее требования атрибутов. Это не значит, что в котерии должны быть вампиры только с такими атрибутами и только в таком количестве. Например, если интрига требует войны и богатства, вы можете активировать ее котерией, в которой у лидера атрибут секреты, а у трех его дитя – война, богатство и наука соответственно.

Порядок способностей

Способности вампиров и эффекты карт интриг всегда активируются в порядке сверху вниз и слева направо.

Дары

Вы можете использовать полученные от других игроков дары, как свои. Вы не ограничены в количестве используемых даров ни в рамках одного хода, ни в рамках разыгрывания одной интриги.

Способности и эффекты

Вы обязаны разыгрывать эффекты полностью и максимально, насколько это возможно. Например, эффект говорит снять с вампира 5 славы. Значит, вы должны снять с него 5 славы. Если на нем лежит меньше 5 славы, снимите всю, что есть.

Способности вампиров

Срабатывают только при рекрутировании (или эффектах, заменяющих рекрутирование). Например, активация вампиров по эффекту поля боя не активирует их способности (если, конечно, эффект прямо не говорит вам об обратном).

«Черный рынок» Носферату

Эти карты необходимо «оплатить», как обычные карты интриг, но после этого они не сбрасываются, а выкладываются на стол в открытую. Эффект карты сразу не разыгрывается. Этим эффектом может воспользоваться любой игрок, положив на карту «Черного рынка» дар (при условии, что на ней еще нет дара).

Пролог

Это не отдельная игра, а процесс подготовки к первой партии хроники, когда вы подписываете конверты, выбираете первого агента и т. д.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Пожертвуй

Это правило описано на стр. 15 правил. Оно работает только в отношении лидера клана или вампиров, у которых четко прописана такая способность. Это позволяет кланам с агрессивными интригами иметь больше контроля над игрой, не ущемляя остальные кланы.

Рекрутирование сохраненного персонажа

Если вы рекрутировали своего сохраненного персонажа, сбросьте самого правого персонажа из очереди. Это позволяет обновлять очередь чаще.

Поле боя «Война Принцев» (стр. 23)

Мы используем изначальный вариант правил прототипа игры: «Когда активируешь ♠ / ♣ / ♠ / ♣, перемести анх этой фракции на любую соседнюю территорию. Если на момент перемещения анхов этой фракции уже было больше, чем какой-то другой в этой зоне, убери один анх этой другой фракции из этой зоны из игры». Если при подсчете превосходства на этом поле боя две или более фракции лидируют по количеству анхов на какой-то территории, они все считаются контролирующими ее.

Прокачка колод

Если вы хотите дать кланам больше разнообразия, то по итогам каждой партии в хронике позвольте добавлять карты интриг не только проигравшему, но и всем другим игрокам, кроме победителя – но не более одной.

FAQ

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

КОГДА ВАМПИР АКТИВИРУЕТСЯ, ОН ДЕЛАЕТ ЭТО НА ВСЕХ ТРЕХ ПОЛЯХ БОЯ ИЛИ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ЭТО ТОЛЬКО НА ОДНОМ ИЛИ ДВУХ?
На всех трех. Игрок не может пропустить одно из полей боя, даже если это ухудшит его положение.

КОГДА СРАБАТЫВАЮТ СПОСОБНОСТИ ВАМПИРА, НУЖНО ВЫПОЛНЯТЬ ВСЕ ИЛИ ИГРОК МОЖЕТ ВЫБРАТЬ ТОЛЬКО НЕКОТОРЫЕ?

Каждый эффект срабатывает, когда применяются способности вампира. Игрок не может пропустить ни одну из способностей. Даже если это ухудшит его положение.

ЕСЛИ В ИНТРИГЕ ПРОПИСАНЫ НЕСКОЛЬКО ЭФФЕКТОВ ИЛИ У ВАМПИРА ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО СПОСОБНОСТЕЙ, МОЖЕТ ЛИ ИГРОК ВЫБРАТЬ ПОРЯДОК ИХ ПРИМЕНЕНИЯ?

Нет, интриги и способности всегда применяются в порядке сверху вниз.

КАКОВА РАЗНИЦА МЕЖДУ «АКТИВИРОВАТЬ» И «ПРИМЕНИТЬ СПОСОБНОСТИ»?

«Активируй» значит «Измени три поля боя в соответствии с атрибутами вампира».

«Примени способности» значит «Разыграй эффекты, написанные на карте сверху вниз».

И активация, и применение способностей происходят, когда вампир рекрутируется в линию крови, однако это разные вещи. Некоторые эффекты говорят активировать вампира, и это не запускает применение его способностей, и наоборот.

КОГДА АКТИВИРУЮТСЯ НЕСКОЛЬКО ВАМПИРОВ, ЭФФЕКТЫ ПОЛЯ БОЯ СРАБАТЫВАЮТ ПОСЛЕ ВСЕХ АКТИВАЦИЙ ИЛИ ПОСЛЕ КАЖДОГО ОТДЕЛЬНОГО ВАМПИРА?

Все эффекты полей боя срабатывают полностью после активации каждого отдельного вампира. Это важно, например, на поле боя «О кланах высших и низших».


ЧТО, ЕСЛИ В КОЛОДЕ ПЕРСОНАЖЕЙ НЕ ОСТАЛОСЬ КАРТ?

Замешайте сброшенных персонажей и сделайте из них новую колоду. Если это произошло в момент разыгрывания способности клана Малкавиан «Прими хаос», игрок продолжит искать указанный атрибут в новой колоде, как обычно.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ ИГРОК А АКТИВИРУЕТ ВАМПИРА В ЛИНИИ КРОВИ ИГРОКА Б?

Игрок А изменяет каждое поле боя в соответствии с атрибутами активированного вампира. Например, игрок А меняет свое положение на поле боя «Зверь внутри».

ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ ИГРОК А ПРИМЕНЯЕТ СПОСОБНОСТИ ВАМПИРА В ЛИНИИ КРОВИ ИГРОКА Б?

Субъектом всегда является вампир, чьи способности применяются. То есть, если на нем написано «Получи 3 », то их получит именно этот вампир. Однако игрок А может делать выбор, если способность его предполагает: например, «выбери любого вампира и отправь его в торпор».

ХРОНИКА

КАК РАБОТАЕТ СПОСОБНОСТЬ «УЗЫ»?

Вампир с «узами» не может быть рекрутирован в другой клан. Например, вампир Вентру со способностью «Узы» может становиться только частью линии крови Вентру.

ЧТО, ЕСЛИ У НАС ЗАКОНЧИЛИСЬ НАКЛЕЙКИ КЛАНА?

Мы намеренно положили малое количество наклеек каждого клана в игру, чтобы ни один клан не стал доминирующим. Если вы должны наклеить наклейку клана, но их больше нет, вы можете наклеить наклейку «слабой крови». Важно: наклейку «слабой крови» можно наклеивать в любой момент, когда у вас есть право наклеить наклейку клана. Игрок может сделать это из соображений тематики и истории игры («Этот персонаж не подходит клану Гангрел») или чтобы приберечь наклейку клана на будущее.

НОВЫЕ ЛИДЕРЫ КЛАНОВ ПОСЛЕ ИГРЫ ПОПАДАЮТ В УБЕЖИЩЕ ИГРОКА ИЛИ В КОРОБОЧКУ КЛАНА?

Новые лидеры кланов всегда отправляются в убежище того игрока, который добавил их в игру. Другие игроки не смогут пользоваться этими лидерами кланов. Однако они будут иметь доступ к интригам, добавленным в игру благодаря таким лидерам.

ЧТО, ЕСЛИ У НАС ЗАКОНЧИЛИСЬ НАКЛЕЙКИ «СЛАБОЙ КРОВИ»?

Это очень маловероятно, но в таком случае вы можете использовать наклейку любого клана.

МОГУТ ЛИ ВАМПИРЫ СО СЛАБОЙ КРОВЬЮ ПОЛУЧАТЬ СПОСОБНОСТЬ «УЗЫ»?

Нет.


ПОЛЕ БОЯ


О КЛАНАХ ВЫСШИХ И НИЗШИХ: ВАЖНО ЛИ, КАКОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ РАСПОЛОЖЕН ЖЕТОН КЛАНОВОЙ ПОЛИТИКИ?

Мы рекомендуем расположить его той стороной вверх, которая сейчас выигрывает. А в нейтральном положении сторона жетона не важна.

ВОЙНА ПРИНЦЕВ: МОЖНО ЛИ ПЕРЕДВИНУТЬ АНХ В ЗОНУ С АНХОМ ДРУГОЙ ФРАКЦИИ?

Нет. Важно: иногда будет полезно активировать другую фракцию, чтобы ослабить ее. Попробуйте сдвинуть несколько анхов одной фракции в одну зону, чтобы получить преимущество.

ВОССТАНИЕ АНАРХОВ: ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДЫШКИ, ЕСЛИ У ВАМПИРА БОЛЕЕ ОДНОГО СООТВЕТСТВУЮЩЕГО АНХА? ОН ПОЛУЧАЕТ НЕСКОЛЬКО  ИЛИ ВСЕГО 1?

Вампир получает всего 1 .

КЛАНЫ

МАЛКАВИАНЕ: МОЖЕТ ЛИ ИГРОК РЕКРУТИРОВАТЬ БОЛЬШЕ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА В ХОД С ПОМОЩЬЮ ИНТРИГИ «ПРИМИ ХАОС»?

Нет. Если интрига позволяет вам рекрутировать персонажа, вы делаете это вместо стандартного рекрутирования.

МАЛКАВИАНЕ: ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ ИГРОК РЕКРУТИРУЕТ АНЦИЛЛУ С ПОМОЩЬЮ ИНТРИГИ «ПРИМИ ХАОС»? СНАЧАЛА ПРИМЕНЯЮТСЯ СПОСОБНОСТИ АНЦИЛЛЫ ИЛИ ДОИГРЫВАЮТСЯ ЭФФЕКТЫ КАРТЫ ИНТРИГИ?

«Прими хаос» запускает полноценную фазу рекрутирования, включая активирование атрибутов и применение способностей. Оставшиеся эффекты карты интриги разыгрываются только после этого.

ЦИМИСХИ: ЧТО ПРОИСХОДИТ С ЧУДОВИЩАМИ ПОСЛЕ ФАЗЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ?

Все анциллы, полученные при применении интриги «Создай чудовище», возвращаются в колоду персонажей. Их нельзя оставить.

ДОПОЛНЕНИЯ

ЧТО, ЕСЛИ Я НЕ ХОЧУ ДОБАВЛЯТЬ ВСЕ ДОПОЛНЕНИЯ В НАЧАЛЕ ХРОНИКИ? МОГУ Я КАК-ТО ПОНЯТЬ, КАКИЕ КАРТЫ НАДО ДОБАВЛЯТЬ ПОСЛЕ КАЖДОЙ ГЛАВЫ?

Да, вы можете сверять номера на картах дополнений с картами колоды хроники, чтобы узнать, какие карты добавляются во время подведения итогов.

МОЖНО ЛИ ИЗГНАТЬ ЛИДЕРА КЛАНА?

Нет. Ни при каких обстоятельствах.

ПОЧЕМУ НА КАРТЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ГЛАВЫ ИЗОБРАЖЕН АКТИВ?

СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЖЕТОНА В ИГРЕ НЕТ.

На картах завершения главы изображены дополнительные активы. Победитель игры берет саму карту и сможет разыграть ее как обычный актив.

ЗАМЕТКИ

СОЗДАТЕЛИ

ДИЗАЙН ИГРЫ И ОРИГИНАЛЬНЫЙ КОНЦЕПТ:

Бабис Джианниос

РАЗРАБОТКА ИГРЫ:

Саймон Шванхаузер и Эш Хоншильд

ИЛЛЮСТРАЦИИ:

Лукас Сижмон

ОФОРМЛЕНИЕ:

Кристиан Шааршмидт

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Изабель Боллман

ПОДГОТОВКА ТЕКСТА:

Эш Хоншильд и Мэтью Докинс

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА:

По Карлес

White Wolf: Томас Акферт, Мартин Эрикссон, Карим Муаммар, Дауни де Вир

ТЕСТИРОВАНИЕ:

Даниэл Богданович, Михаэль Полсен Дюрр, Мариус Ярокис, Джонас Клевас, Франциско Ластра, Саулиус Локосиус, Дэвид Ноалл, Жан-Филипп Мертан, Нерижус Микаладжунас, Леон Шойбер, Фабиан Шрайыыхуен, Мартин Стаппен, Фио Тейлор, Аймфрас Зиукас.

И все другие группы тестировщиков, включая тех, кто помогал тестировать игру на Эссене!

РУССКОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Олег Раптовский

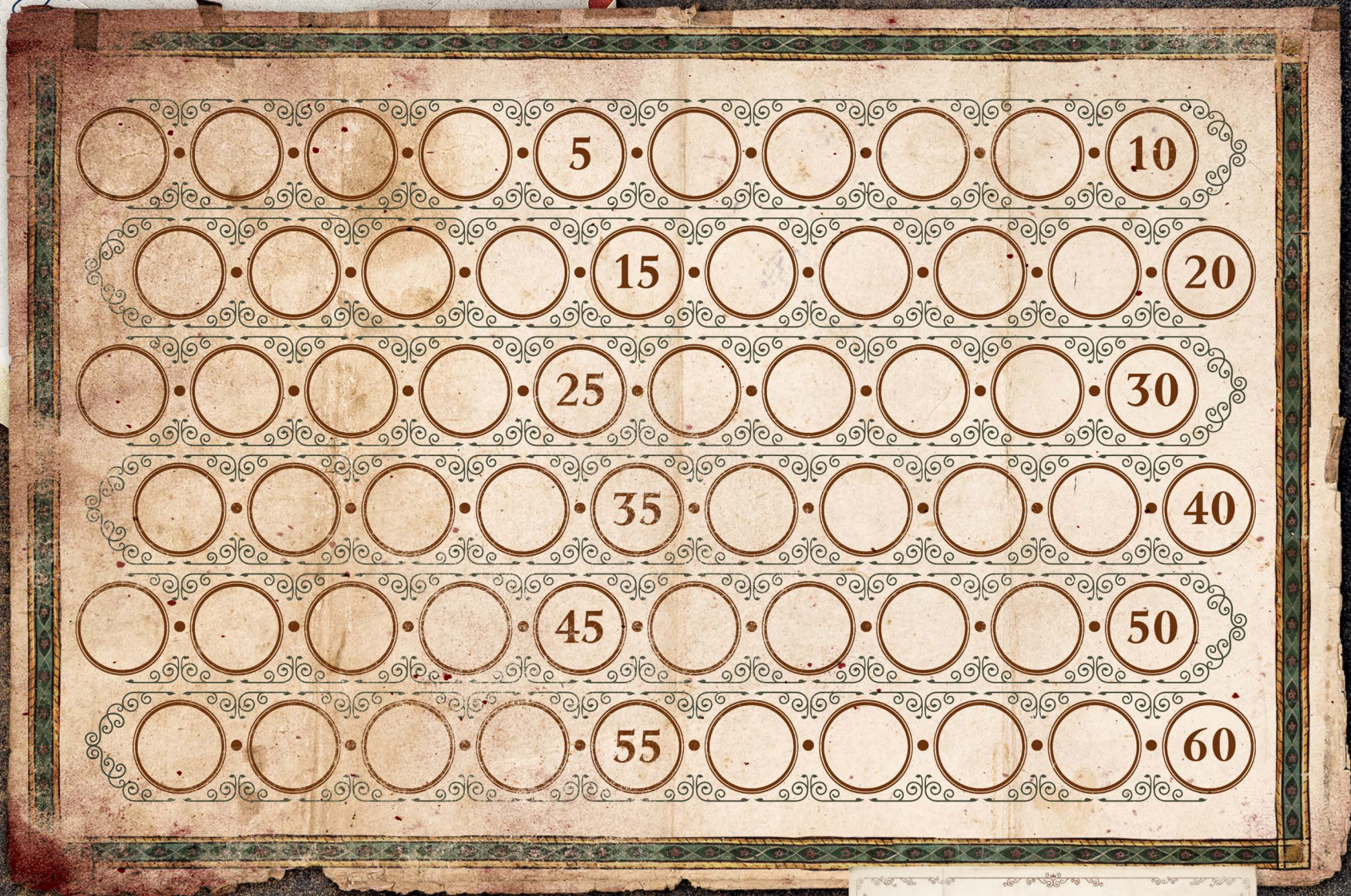
ПЕРЕВОД: Юрий Ануфриев

РЕДАКТОР: Софья Еркушова

ВЕРСТКА: Дмитрий Киринос

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

Особая благодарность от издательства «Фабрика игр» за помощь в подготовке русскоязычной версии игры: Евгению Сенкевичу, Сергею Ермакову, Роману Кузьмину, Александру Фиглину, Павлу Кузнецову, Александру Михайлову.



Больше информации на
www.vtm-heritage.com
и www.fbgames.ru.



Английская версия
Nice Game Publishing GmbH
Friesdorfer Str. 194 A
53175 Bonn Germany



Paradox Interactive,
Vampire The Masquerade®
Copyright © 2020 Paradox Interactive AB (publ)
все права защищены