

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

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 – итенец? 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 тени. 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.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ + 4

ИГРА + 6

КОНЕЦ ИГРЫ + 8

ХРОНИКА + 10

ТЕРМИНЫ + 15

КЛАНЫ + 16

ПОЛЯ БОЯ + 21

БЛАГОДАРНОСТИ + 30

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



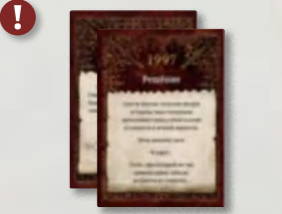
БАЗОВЫЕ СОБЫТИЯ



СОБЫТИЯ ХРОНИКИ



ОБЗОРЫ ГЛАВ



ФИНАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ



АКТИВЫ



ДЕРЕВЯННЫЕ АНХИ



ДАРЫ



МАРКЕРЫ КЛАНОВ



ЖЕТОНЫ МОРАЛИ КЛАНОВ



ЖЕТОНЫ КЛАНОВОЙ ПОЛИТИКИ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



ЖЕТОН ИСТОЩЕНИЯ / ТОРПОРА



МАРКЕР РАУНДА



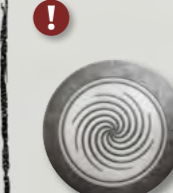
ЖЕТОН ВЛАСТИ/ДУРНАЯ СЛАВА (ЦЕННОСТЬ 1)



ЖЕТОН ВЛАСТИ/ДУРНАЯ СЛАВА (ЦЕННОСТЬ 3)



ЖЕТОН ВОЙНЫ ШАБАША



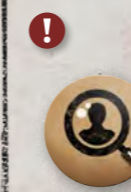
ЖЕТОН ПРЕДАННОСТИ



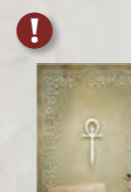
ЖЕТОН ТИТУЛОВ



ЖЕТОН ВРЕМЕНИ



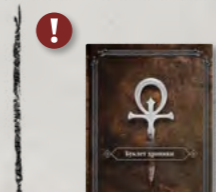
ЖЕТОН СЫЩИКОВ



ЖЕТОН 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).

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

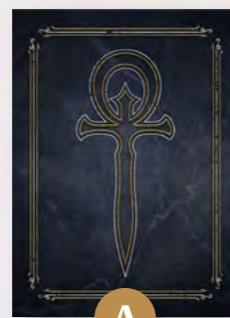
2. Замешайте колоду персонажей и выложите 5 персонажей лицом вверх на игровое поле – это очередь. Остальные карты – это колода персонажей **А**.

3. Положите маркер раунда на первую ячейку игрового поля.

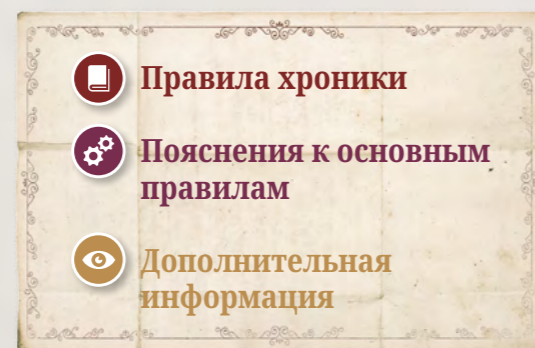
4. Разместите 3 поля боя в центре стола, а рядом с ними положите соответствующие правила **Б** и интриги **В**. В первой главе используются поля боя «О кланах высших и низших», «Война Принцев» и «Зверь внутри».

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

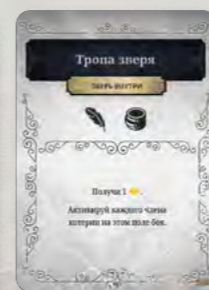
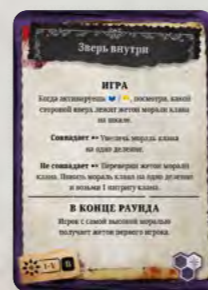
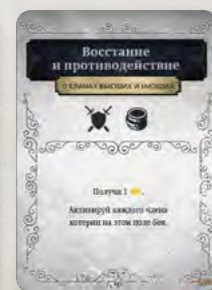
ХРОНИКА: В первой главе жетон первого игрока получает самый старший игрок. В последующих главах первым игроком становится побежденный (заявший последнее место) в предыдущей главе.



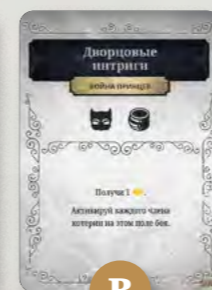
А



Б



Б



В



5.



1.

2.

3.

4.

6. Каждый игрок подготавливает свою линию крови:

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

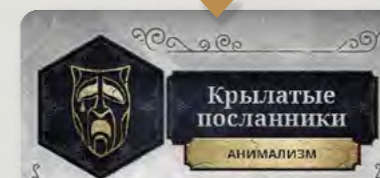


Д



Е

Ж



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

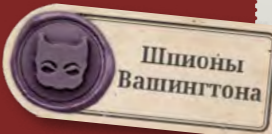
ИНТРИГА (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Сформируй котерию и истощи ее лидера, чтобы разыграть эффект интриги клана или интриги поля боя.

Ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Раунд завершается, когда каждый игрок сделает 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

Истощение: Не может быть лидером котерии.

Торпор: Не считается частью линии крови.

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. Правила применения дурной славы и торпора на лидеров кланов действуют иначе (см. стр. 15 →)



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 неистощенного 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 истощения 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.

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

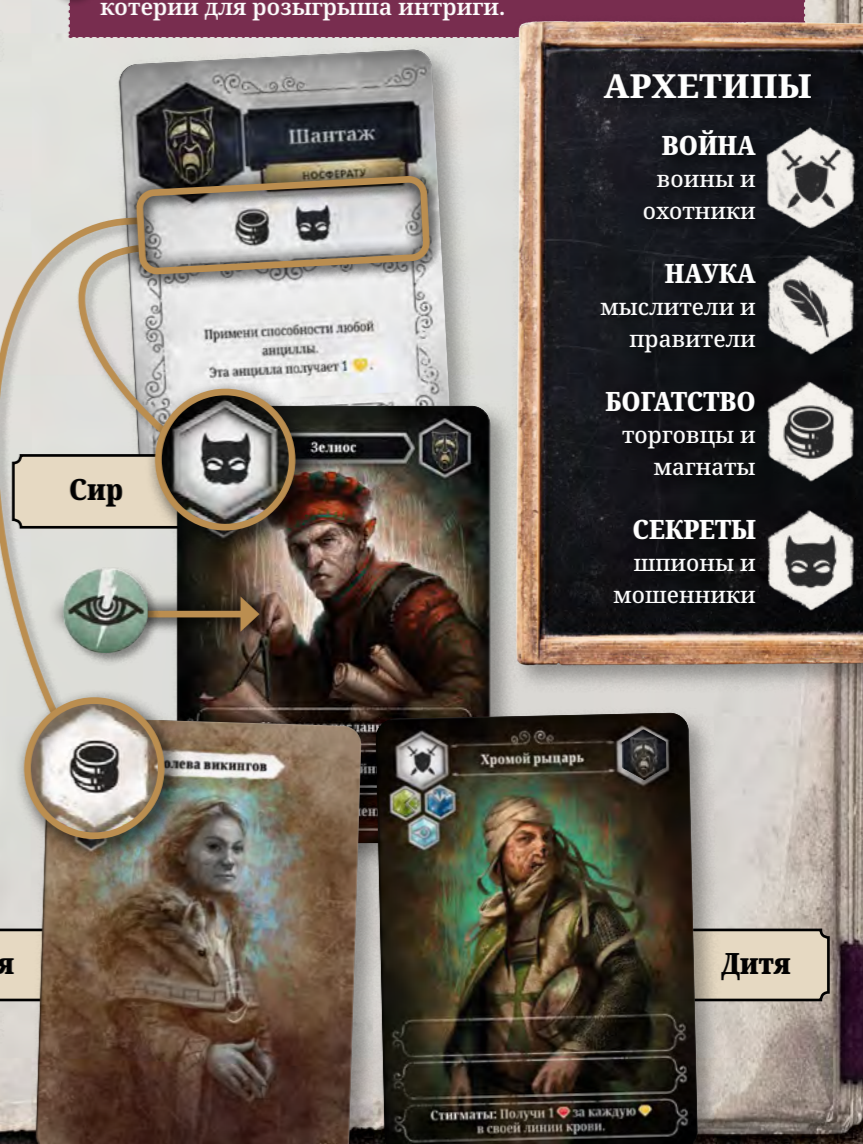
АРХЕТИПЫ

ВОЙНА
воины и охотники

НАУКА
мыслители и правители

БОГАТСТВО
торговцы и магнаты

СЕКРЕТЫ
шпионы и мошенники



Дитя

Дитя

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. 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 их:

- ♦ **власть** (♦) (+1 ПО)
- ♦ **дары** (♦) (+1 ПО)
- ♦ **дурная слава** (♦) (-1 ПО)
- ♦ **торпор** (♦) (обнуляет ПО)

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

Вампиры в торпоре не считаются частью линии крови, а также 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.

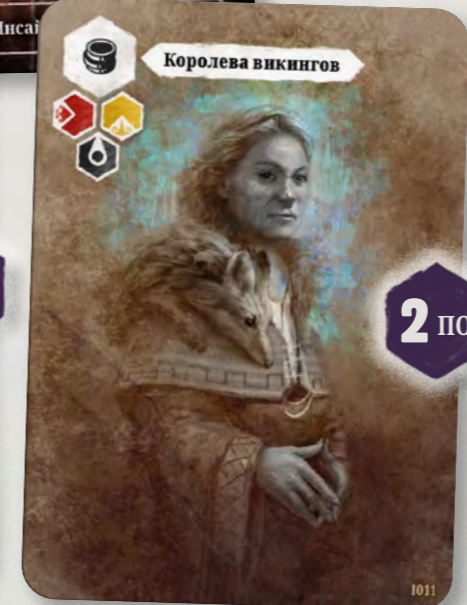
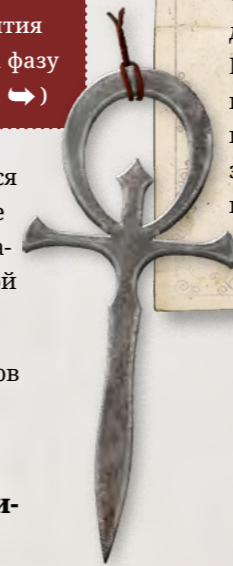
Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится игрок с наименьшим количеством событий.



Ничьи и обращение к Примогену

В игре может быть три случая, когда нужно определить результаты ничьих: для распределения событий, определения победителя главы и победителя эпохи. В каждом из этих случаев есть свое основное правило определения победителя при ничьей, но если оно не помогает, то есть дополнительный способ.

Каждый игрок, участвующий в ничьей, заявляет один архетип (игроки должны выбрать разные архетипы). Перемешайте колоду персонажей и вскрывайте по одной карте, пока не будет открыта карта с одним из заявленных архетипов. Соответствующий игрок побеждает в ничьей.



Пример линии крови в конце игры



ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПО

Победу на поле боя «О кланах высших и низших» одержали высшие кланы (♦).

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

Поле боя 1 («О кланах 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.

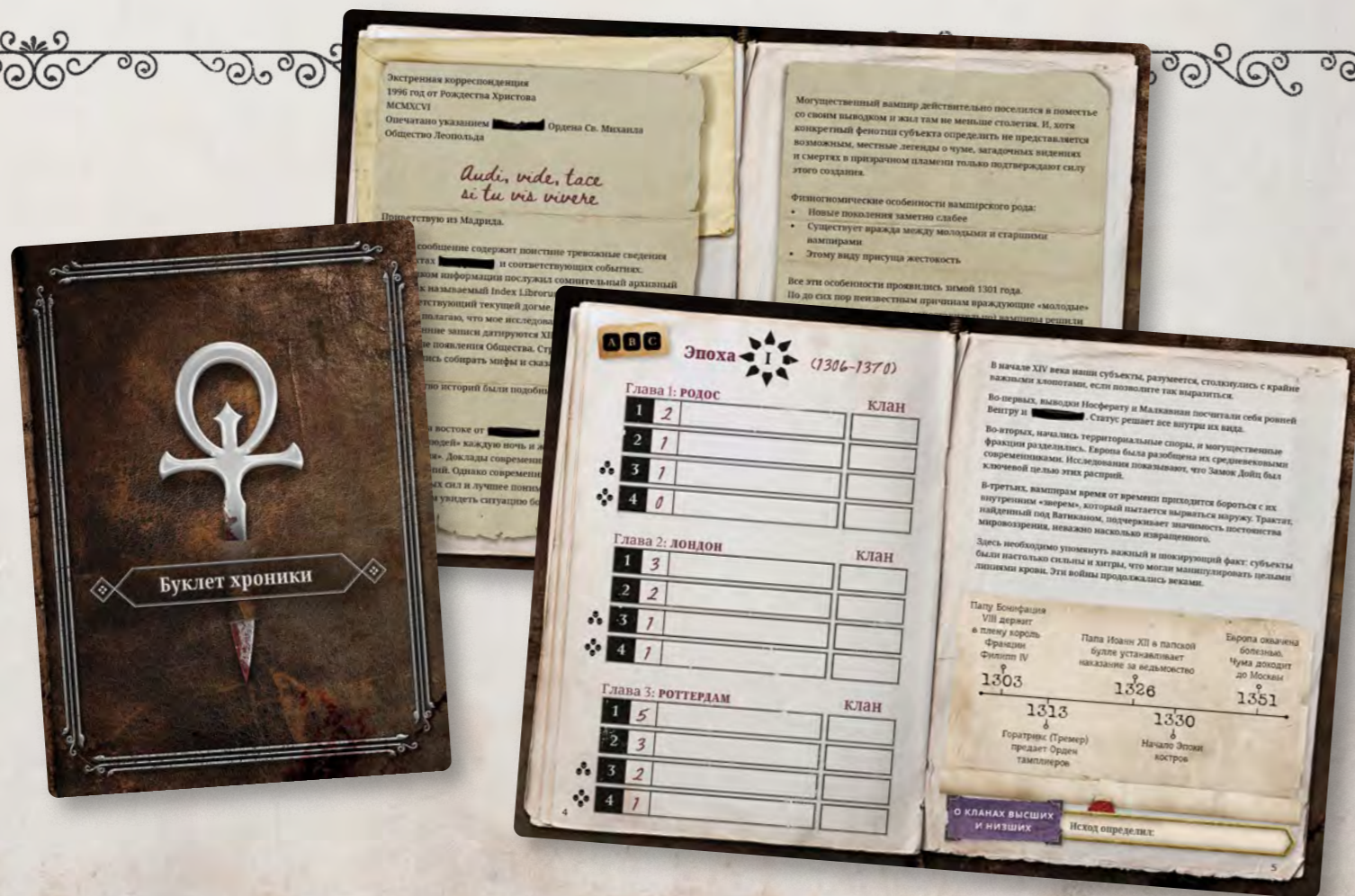
После каждой главы игроки принимают решения и записывают результаты во время подведения итогов. Каждая третья глава завершает эпоху, и начинается новая. Это поворотный момент в истории: меняется поле боя, и победитель эпохи получает возможность повлиять на хронику.

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

ПРОЛОГ

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.



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, который поможет тебе нарастить влияние в духовенстве, 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, бессовестным Носферату, использующим свою теневую сеть, чтобы раскрывать чужие секреты.

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. Заптриховывает один пункт в одном из разделов: **Ресурсы**, **Способности** или **Мораль**.
4. Заптриховывает один пункт в любой дисциплине из раздела **Дисциплины**.
5. Придумывает подбавочный вампиру титул и записывает его в отведенном месте.



ВАМПИРЫ НАСЛЕДИЕ

И 2. *Серджия Ритский*

РЕСУРСЫ 0-3 оч	ДИСЦИПЛИНЫ 1-0 оч
Смерть 1-7 Богатство 1-7	Анимализм Ясновидение Стремительность Доминантность Стойкость Забвение
СПОСОБНОСТИ 0-3 оч	АКТИВЫ
Храбрость Война Окультизм	Затмение Мощь Величие Метаморфозы Магия крови
МОРАЛЬ 0-3 оч	ЛОЯЛЬНОСТЬ -1/-1 оч
Жестокость Милосердие Отстраненность	Камарилья Анархи Шабаш
ТИТУЛЫ	
5. <i>Павелитель кукол</i>	

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.

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, наклеь наклейку для имени и дай анцилле имя.
4. Реши, какой клан даровал ему Становление, и наклеь 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 заптриховывать на своем листе персонажа по одному пункту в любом разделе за каждую пропущенную им главу.

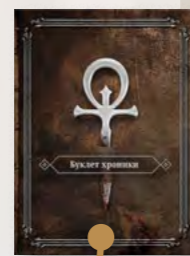
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Подведение итогов происходит после каждой главы: запишите результаты и откройте продолжение хроники.

По порядку сделайте следующее:

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.



Эпоха I (1306-1370)		Клан	
Глава 1: родос			
1 2	Юра	Бруха	
2 1	Навел	Малк	
3 1	Роман	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.



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.



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.



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, добавленные в игру 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.



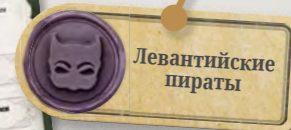
6. **События хроники**

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 получает право наклеить 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. Также эти вампиры не могут получить способность «Узы».



ПОСЛЕ ЭПОХИ

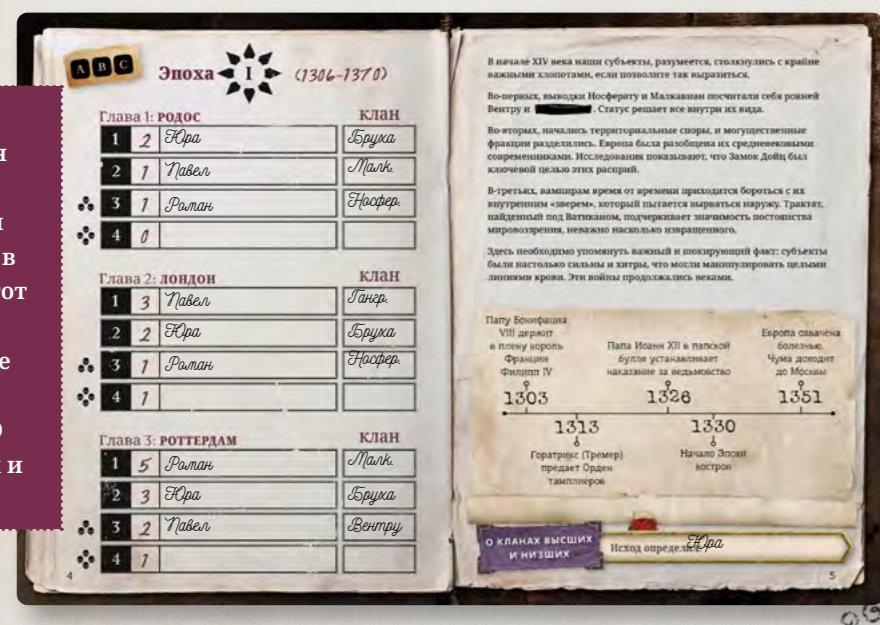
1. Конец каждой эпохи знаменует развилку в истории: одно поле боя **A** уходит из игры, и ему на смену приходит другое **B**.



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 многолетней 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/синий), темперамент (сердечный/огонь/ветер) и география (земля/вода/воздух). Специальный символ указывает архетип персонажа: война, наука, секреты или богатство.

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 истощения 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 состоящей только из лидера котерии и каждого его непосредственного дитя. 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.

Истощение

Истощенный 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

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. В обоих случаях это дитя должно быть не в торпоре. Если у лидера клана нет ни одного подходящего дитя, ничего не происходит.

Лидер котерии

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. Вампиры в торпоре не считаются частью линии крови, если явно не указано обратное.

Любой оппонент

Активирующая 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. Вампир в торпоре не может быть пожертвован.

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

Каждый вампир в линии крови игрока (включая лидера клана)

Лидер котерии

Вампир, выбранный при розыгрыше

является сиром, если прямо под ним расположен другой вампир (его дитя). Вампир может быть сиром и дитя одновременно.

Торпор

Вампир в торпоре не считается находящимся в линии крови. Он 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 интриги или способности
- Быть сохраненным в убежище

Вампиры в торпоре не считаются частью линии крови игрока 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).

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

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 получают 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 неуравновешенными 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 замарав 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 ошущают 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.

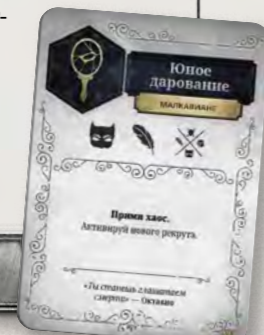
ПРИМИ ХАОС

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.

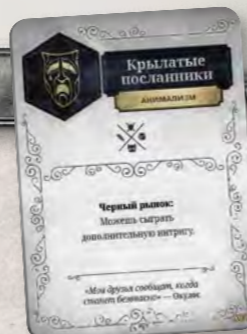
ЧЕРНЫЙ РЫНОК

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 анцилл 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 .

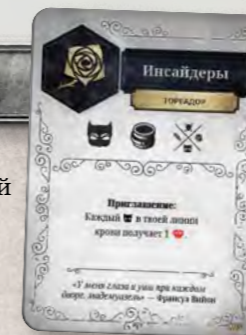


Тореадор может решить никого не приглашать.

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

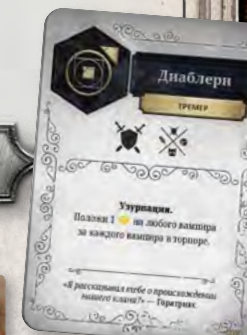
Замени любого вампира в своей линии крови (можно выбрать вампира в торпоре) персонажем из очереди. Перемести на нового вампира все жетоны, кроме жетона торпора. Старого вампира сбрось.



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 властию.





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

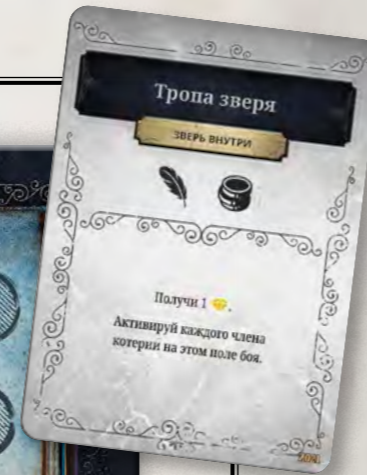
Игрок с самой высокой моралью получает жетон первого игрока.

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 торгуется государствами, как охотничьими 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, не контролируемую другой фракцией.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Фракция, контролирующая больше всего территорий, определяет, какой атрибут приносит ПО.

Возможна победа нескольких фракций. Центральная территория считается за две.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



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 / , перемести жетон клановой политики в соответствующей колонке / / / на надпись Judices. Переверни жетон клановой политики на сторону, соответствующую активированному атрибуту.

СУД

Когда во всех колонках жетоны передвинуты на надписи Judices, 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 приносит 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 **C** / **C** / **C** / **C** ячейку **B**.

ИГРА

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

НАРУШЕНИЕ МАСКАРАДА

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

ЗАЧИСТКА

Получи 2 **C**, 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 **C**.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Каждый атрибут приносит ПО.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

X
ПО

за каждого вампира с соответствующим атрибутом.
X = количество анхов, оставшихся в последней ячейке атрибута.

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

Каждый **C** вампир приносит по 1 ПО в конце игры.

НАРУШЕНИЕ МАСКАРАДА



АКТИВАЦИЯ



ЗАЧИСТКА



ПОСЛЕ ИГРЫ

- 0 ПО за каждого **C** вампира.
- 3 ПО за каждого **C** вампира.
- 1 ПО за каждого **C** вампира.
- 2 ПО за каждого **C** вампира.



ДВОР

Инквизиция становится менее опасной, оставляя смертных в неведении, и жизнь в городах обретает подобие стабильности. Чтобы навести порядок в ночи, учреждаются 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 гарнии.

ИГРА

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

ГОЛОСОВАНИЕ

Когда последний жетон клановой политики перемещается в город, атрибут **C** или **C** получает превосходство по наибольшему кол-ву жетонов своего цвета. Вампир с соответствующим атрибутом, у которого больше всего **C** 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 **C** / **C** атрибутом, соответствующим атрибуту Принца, получают ПО.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

2
ПО за каждого вампира в твоей линии крови с таким же **C** / **C**, как у Принца, а также за каждый титул в твоей линии крови.

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.

ГОЛОСОВАНИЕ



БОРЬБА ПРЕТЕНДЕНТОВ



ПОСЛЕ ИГРЫ



Каждый **C** вампир приносит по 2 ПО. В дополнение этот игрок получает 4 ПО за два титула в своей линии крови.

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

X
ПО

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

Напряжение, 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.

♣ → переверни 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.



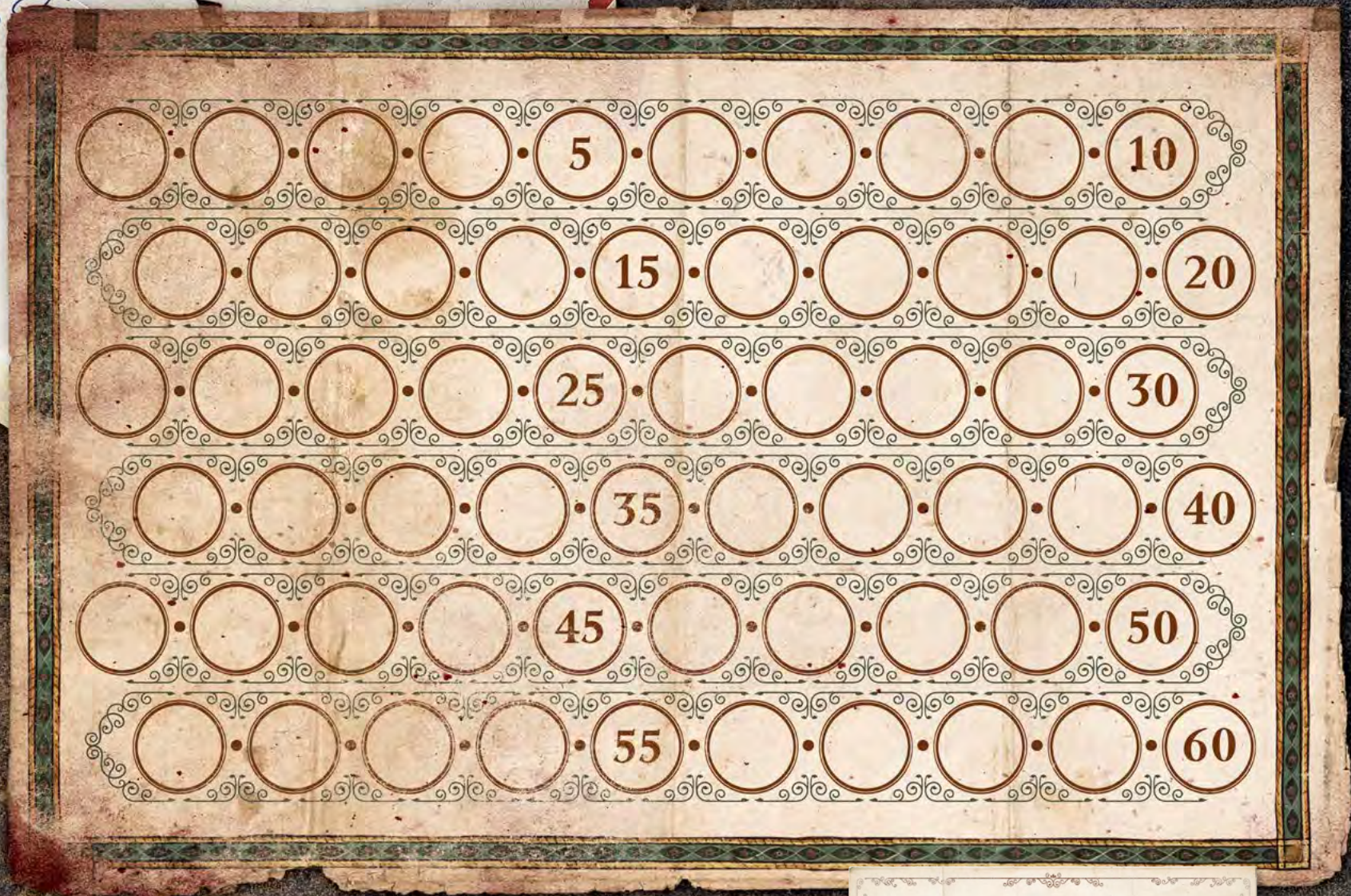
АКТИВАЦИЯ



ПОСЛЕ ИГРЫ

Игроки, преданные Камарилье, побеждают, контролируя три региона.





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