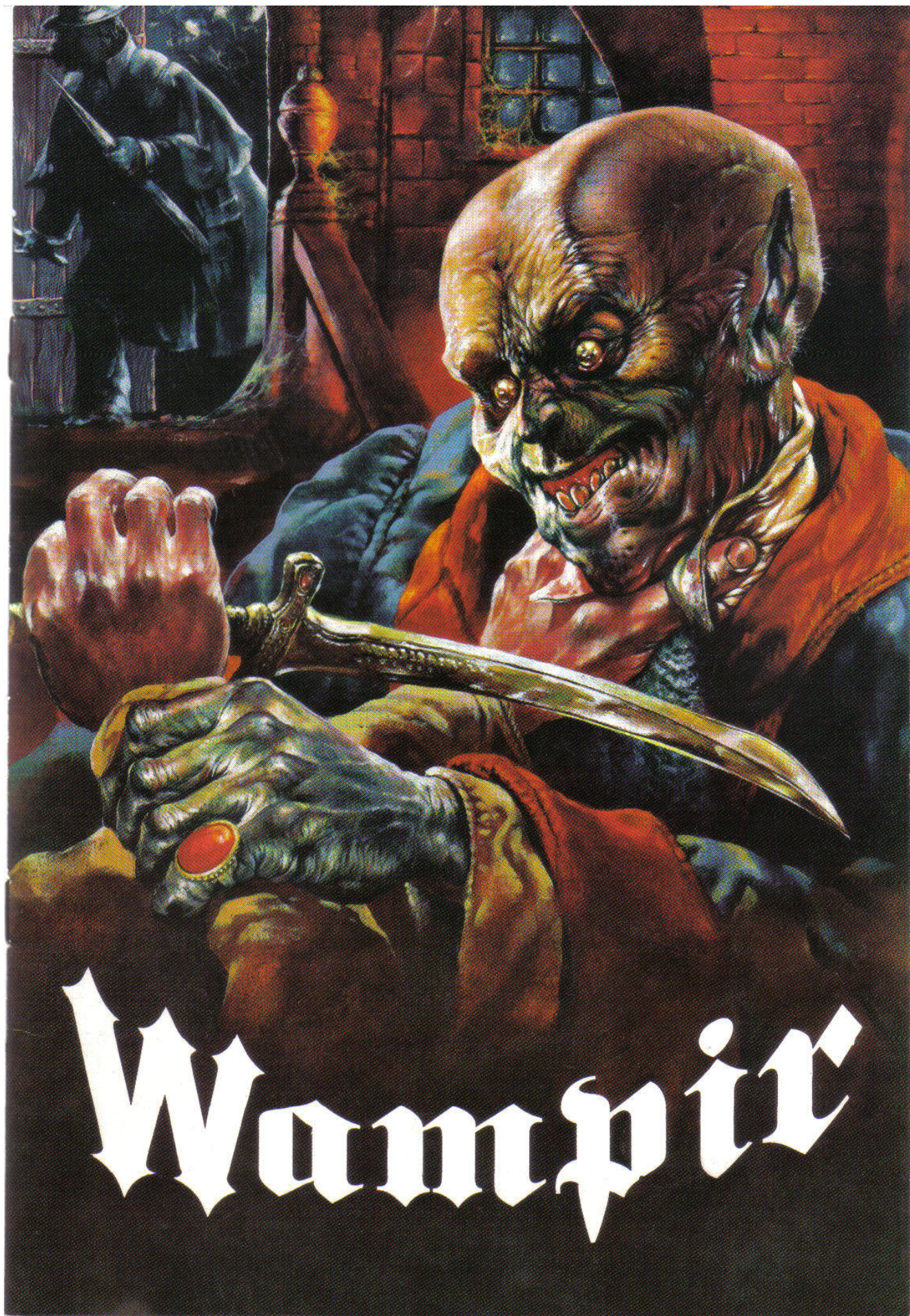




Wampir



już wkrótce

pierwszy polski magazyn gier

- gry role playing
- dodatkowe rozszerzenia gier
- recenzje nowych gier



*dostępny tylko w prenumeracie
i niektórych księgarniach*

Wampir

Gustaw Geley doktor nauk metafizycznych, jeden z najlepszych specjalistów od zjawisk nadprzyrodzonych, nie przypuszczał nawet, że rok 1895 stanie się początkiem najniebezpieczniejszej, ale jednocześnie niezwykle fascynującej przygody jego życia. Wszystko zaczęło się od spotkania z Weroniką Szwarc, piękną i czarującą kobietą, która była jednym z najlepszych mediów. Podczas jednego z szeregu seansów, które Geley odbył z panią Szwarc medium po wprowadzeniu w trans zaczęło opowiadać o strasliwym Wampirze, o którym myśli prześladowały ją od dłuższego czasu. Według jej słów grozi on również doktorowi, gdyż w niedalekiej przyszłości stanie on z nim twarzą w twarz. Wymieniła również nazwę miejscowości Zagórze. Geley nie przejął się tym zbyt wiele i starał się uspokoić roztrzęsioną kobietę, zapewniając ją, że to tylko złe sny.



Minął prawie rok od pamiętnego seansu, kiedy to doktor Geley przeglądając stare papiery natrafił na ciekawą legendę. Mówiła

o ruinach w Zagórze i pojawiającym się w ich okolicy dziwnym nieznanym. Spotkania z nim kończyły się zawsze śmiercią. Od razu przypomniał sobie słowa Weroniki Szwarc, szczególnie, że pojawieniu się nieznanego towarzyszyły zawsze mgły, wycie wilków oraz wielkie nietoperze.

Doktor Geley postanowił spędzić w okolicach Zagórze najbliższe wakacje i tym samym mieć możliwość sprawdzenia legendy na miejscu. Po jego przybyciu do Zagórze wypadki potoczyły się już szybko. Okazało się, że to senne, pięknie położone miasteczko od dawna jest opanowane przez Ciemne Moce. Śludzy Wampira kilkakrotnie próbowali zabić doktora, jednak dzięki znajomości technik obrony, udało mu się uciec. Nie przypuszczał, że przez swą nieostrożność tylko wywabił Wampira z jego terenów. Wampir został rozdrażniony i postanowił za wszelką cenę dostać w swoje szpony doktora Geleya. Ruszył więc w pościg. Nieświadomy tego doktor pojechał do Krakowa, gdzie poznał profesora Richeta, który legendę znał od 1893 roku. Teraz gdy powiązano wszystkie znane im fakty, razem doszli do wniosku, że nie ma czasu do stracenia i trzeba przystąpić do działania. Przygotowania do Łowów zajęły jednak prawie rok. W tym czasie grupę zasilili młody hrabia von Rodek. Ten entuzjasta mroźnych krew w żyłach przygód postawił do dyspozycji Łowców cały swój majątek podparty jego pozycją towarzyską. Teraz kiedy Grupa była odpowiednio przygotowana i wyposażona należało tylko odszukać Wampira, ale on już dawno opuścił swoją siedzibę. Nadeszła więc pora wyjścia z Siłami Ciemności.

WPROWADZENIE

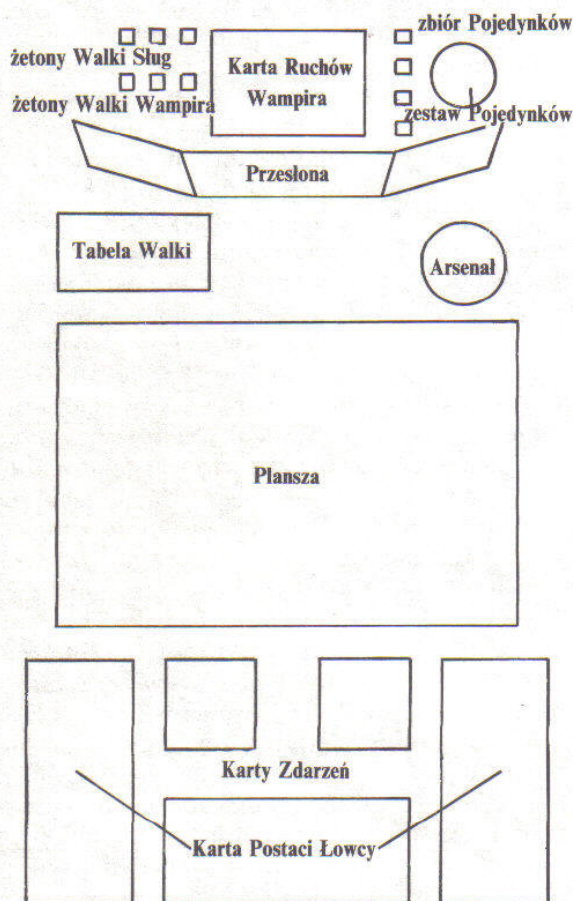
"Wampir" jest grą dla dwóch do czterech osób. Jeden z graczy wciela się w postać Wampira, a pozostali zostają Łowcami. Zadaniem Łowców jest osaczenie i zniszczenie Wampira, muszą w związku z tym współpracować ze sobą. Tworzą drużynę, która może wspólnie ustalać i konsultować kolejne posunięcia poszczególnych graczy, jak i działać w Grupie. Gracz, który kieruje postacią Wampira, ma za zadanie zniszczenie Łowców i wprowadzenie na swoją kartę Ruchów Wampira żetony sześciu Sług. Zwycięstwo Wampira oznacza przegraną wszystkich Łowców.

PRZYGOTOWANIE DO "ŁOWÓW"

Przed przystąpieniem do gry należy sprawdzić czy wszystkie jej części znajdują się w pudełku. Komplet powinien składać się z:

- instrukcji,
- głównej planszy przedstawiającej mapę terenu,
- 56 Kart Zdarzeń,
- zestawu żetonów
- Tabeli Walki
- Karty Ruchów Wampira,
- Przesłony,
- czterech pionów graczy,
- trzech Kart Postaci Łowców,
- jednej kostki sześciociennej i czterech podstawek.

USTAWIENIE POCZĄTKOWE



PODZIAŁ ŻETONÓW UŻYWANYCH W GRZE

(żetony należy pociąć wzdłuż białych linii).



UKĄSZENIE

— są tylko trzy takie żetony, zaznaczające ukąszenie Łowcy przez Wampira lub Sługę.



ZNAK PUNKTÓW KRWI ŁOWCY

— są trzy takie żetony po jednym dla każdego Łowcy. Przesuwając żeton od liczby 0 w kierunku 12 zaznaczasz odniesione rany, czyli utracone Punkty Krwi. Kiedy żeton dotrze do liczby 12 Łowca ginie.



PUNKTY KRWI WAMPIRA

— żeton służący do zaznaczania Punktów Krwi na Planszy Ruchów Wampira. Przesuwając go od liczby 12 w kierunku zera zaznaczasz utratę Punktów Krwi Wampira. W chwili kiedy dotrze on do zera istnieje możliwość wymiany go na żeton Krwawa Śmierć.



KRWAWA ŚMIERĆ

— żeton używany jest zamiast znaku Punkt Krwi, jeżeli żeton Punkty Krwi Wampira dotrze do 0. Zamiana ta może być dokonana tylko w Zagórze. Posuwa się go od zera w kierunku liczby 12. Wampir zostanie zniszczony, jeżeli żeton Krwawej Śmierci dojdzie do 12 na ścieżce Punktów Krwi.



LOKALNE POGŁOSKI

— żeton ten umieszcza Wampir na Karcie Ruchów Wampira dla zaznaczenia miasta, w którym ostatnio przebywał.



DZIEŃ,

NOC



— żetony te określają porę dnia w czasie walki.

POJEDYNKI WAMPIRA

— Sługa, Lokaj, Nietoperze, Mgła, Oszustwo, Wieśniacy, Zaraza, Szczury, Burza, Wilki. (patrz przesłona).

ŻETONY WALKI WAMPIRA

— Szpon, Unik, Kiel, Siła, Hipnoza, i Ucieczki jak Mgła, Nietoperz, Człowiek (patrz koniec instrukcji)

PODSTAWOWE ŻETONY WALKI ŁOWCÓW



Pięść,



Unik,



Ucieczka.

ŻETONY WALKI SŁUG



Pięść,

(podstawowe)



Unik



Nóż,



Pistolet,



Strzelba.

ŻETONY BRONI ŁOWCÓW

— Krucyfiks, Kulek, Święcona Woda, Pies, Poświęcone Kule, Czosnek, Hostia, Nóż, Pistolet, Strzelba (patrz koniec instrukcji),

KARTY ZDARZEŃ

W grze występuje 56 Kart Zdarzeń. Są to karty z wizerunkiem wampira lub łowcy na koszulce. Przed przystąpieniem do gry należy je wymieszać razem i tak przygotowane stos wszystkich Kart Zdarzeń umieścić w pobliżu planszy — mapy, koszulkami do góry.

Karty są oznaczone jedną lub trzema gwiazdkami. Jeżeli Karta Zdarzeń posiada jedną gwiazdkę, zawartą na niej instrukcję należy wykonać natychmiast po jej wylosowaniu. Gdy znajdują się tam trzy gwiazdki Kartę można zatrzymać i wykorzystać w odpowiednim momencie gry.

PRZYGOTOWANIE WAMPIRA DO GRY

Gracz, który będzie kierował postacią Wampira, powinien siedzieć w pewnym oddaleniu od Łowców, a między sobą i nimi umieścić Przesłonę. Za nią zaś Kartę Ruchów Wampira (wszystkie jego posunięcia powinny być wykonywane w tajemnicy, nie należy jednak oszukiwać). Żetony Pojedynek Wampira trzeba umieścić w nieprzezroczystym pojemniku i wymieszać, tworząc w ten sposób Zbiór Pojedynek. Wylosować z niego pięć żetonów i położyć odkryte obok Karty Ruchów Wampira (za Przesłoną).

Stanowią one Zestaw Pojedynek z których będzie korzystał Wampir. Następnie ustawić Znak Punktów Krwi Wampira w kratce 12 na Karcie Ruchów. Obok niej ułożyć wszystkie żetony Walki Wampira i wszystkie żetony Walki Sług, znak Krwawej Śmierci i Lokalnych pogłoszek. Kiedy to wszystko jest wykonane, gracz Wampir jest gotowy do gry.

PRZYGOTOWANIE ŁOWCÓW DO GRY

Łowcy zasiadają z drugiej strony stołu w dowolnej kolejności. Każdy przed sobą układa Kartę Postaci, wybraną losowo lub ustaloną między graczami. Gdy w grze bierze udział tylko dwóch graczy, jeden jest Wampirem, a drugi musi kontrolować postacie trzech Łowców. Gdy graczy jest trzech, dwóch z nich będzie mogło kontrolować wspólnie trzech Łowców, bądź jeden będzie miał do dyspozycji dwóch, a drugi tylko jednego. Każdy Łowca powinien otrzymać trzy podstawowe żetony Walki czyli Unik, Pięść i Ucieczkę. Są one umieszczane (zakryte) w kratce żetony na Karcie Postaci. Wszystkie żetony Broni Łowców należy wymieszać i umieścić w nieprzezroczystym pojemniku, tworząc w ten sposób Arsenał. Każdy z Łowców losuje kolejno trzy żetony Broni i układa obok podstawowych żetonów Walki (zakryte), Wampir może wiedzieć ile żetonów posiada Łowca, jednak nie powinien wiedzieć, jakie. Łowcy między sobą mogą wymieniać te informacje. Podczas walki Łowcy zawsze muszą posiadać trzy podstawowe żetony Walki. Na koniec przygotowań do gry Łowcy umieszczają Znak Punktów Krwi w kratce zero na Ścieżce Punktów Krwi na Karcie Postaci. W miarę odniesionych ran przesuwają się żeton od zera w kierunku 12. Gdy znak w trakcie gry dojdzie do 12 Łowca umiera



ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczynają Łowcy umieszczając pionki Postaci na głównej planszy. Każdy z nich wybiera miasto, z którego będzie startował i tam stawia swojego pionka. Wszyscy Łowcy mogą wystartować z tego samego miasta lub każdy z innego. Kiedy Wampir zobaczy już gdzie Łowcy ustawili pionki, wybiera miejsce swojego startu. Nie może jednak wystartować z tego samego miasta co Łowcy. Aby miejsce startu utrzymać w tajemnicy, pionek ustawia na Karcie Ruchów Wampira ukrytej za Przesłoną. Od tego momentu zaczyna się gra.

ROZPOCZYNAMY "ŁOWY"

Każda kolejka gry ma następujący przebieg: zawsze jako pierwszy rozpoczyna Wampir — wykonuje swoją fazę ruchu, a następnie po niej, fazę akcji. Po nim kolejno zagrywają swoje fazy ruchu i akcji poszczególni Łowcy.

RUCH

Fazą ruchu nazywamy przemieszczenie się z miasta do miasta. Ruch może być wykonany po drogach łączących miasta, koleją lub łodzią po rzekach. Wampir lub Łowca może przemieścić się drogą z miasta w którym obecnie się znajduje do dowolnego z nim sąsiadującego (miasta muszą być połączone drogą). Wówczas jego faza ruchu jest skończona i może rozpocząć fazę akcji.

Jeśli wybierają drogę wodną ich podróż składa się wtedy z zajmowania miejsca w łodzi (pierwsza faza ruchu po której nie ma fazy akcji) płynięcie rzeką (druga faza ruchu po której nie ma fazy akcji) opuszczanie łodzi w mieście docelowym (trzecia faza ruchu po której następuje normalna faza akcji). Gracze nie mogą pasować gdy są w łodzi. Tak więc płynięcie rzeką zajmuje trzy kolejki, ale pozwala przemieścić się do dowolnego miejsca położonego nad rzeką. Jeśli Wampir wybierze drogę wodną to każdorazowo wsiadając do łodzi, traci jeden Punkt Krwi. Pokonywanie drogi pociągiem mogą wybrać jedynie Łowcy. WAMPIR NIE MOŻE JEŹDZIĆ KOLEJĄ! Za to Łowca może przemieszczać się nieograniczoną ilość razy, ale tylko raz w danej kolejce. Łowca wybierając pociąg nie musi decydować się do którego miasta się wybiera, zanim nie zacznie swego ruchu. Gdy decyduje się jechać koleją rzuca kostką i sprawdza na Przesłonie czy, i jaki pociąg udało mu się złapać, wtedy jest zobowiązany nim jechać. Jeśli Łowca złapał pociąg, który jedzie dalej niż on by tego chciał, może wysiąść w dowolnym mieście po drodze. Łowca ma swą fazę akcji w mieście gdzie wysiada z pociągu, nie ma jej natomiast w żadnym z mijanych miast.

PASOWANIE

Wampir i Łowcy mogą zrezygnować z faz ruchu i akcji i tym samym spasować. Przypadkiem, kiedy nie jest możliwa rezygnacja ze swojej kolejki będzie np. wynik Pojedynek z poprzedniej kolejki (Mgła, Burza). Nikt nie może pasować płynąc łodzią, lub gdy stracił kolejkę. Wampir pasując może wymienić dowolną ilość z pięciu żetonów Pojedyneków na nowe (wybrane losowo ze zbioru Pojedyneków Wampira), cały czas pozostaje jednak w tym samym mieście. Łowcy podczas pasowania mogą wymienić dowolną ilość swoich żetonów Broni na nowe, jednak tak, aby zawsze ich liczba nie przekraczała trzech.

Wymiana taka może być dokonana tylko raz w danej kolejce. Aby znów wymienić żetony należy znowu spasować.

BEZRUCH

W czasie swojej fazy ruchu zarówno Wampir, jak i Łowcy mogą pozostać w tym samym miejscu nie rezygnując z fazy akcji. Nie mogą wtedy jednak dokonać wymiany żetonów Broni i Pojedyneków.

UMIESZCZANIE POJEDYNKÓW

Wampir może umieścić żeton Pojedyneków w mieście, w którym aktualnie przebywa, jeżeli nie ma w nim Łowcy lub innego żetonu Pojedyneków. Nie może tego zrobić, jeżeli pasował w swojej fazie ruchu. Wampir w każdym momencie gry musi mieć pięć żetonów Pojedyneków. Jeżeli umieszcza żeton Pojedyneków na Karcie Ruchów Wampira powinien dołosować z Zestawu Pojedyneków nowy. Istnieje tylko jedno odstępstwo od tej zasady. Dochodzi do niego wtedy, gdy dwukrotnie ukąszony Łowca staje się Sługą Wampira. Jego pion przechodzi wtedy pod kontrolę Wampira i staje się dodatkowym szóstym Pojedyńkiem (jest przestawiany na Kartę Ruchów Wampira). Łowca wchodząc do miasta w swojej fazie akcji może je przeszukać (zapytać Wampira czy znajduje się tam żeton Pojedyneków). Jeżeli jest w nim umieszczony żeton Pojedyneków (Wampir umieszcza je podczas swojej fazy akcji na Karcie Ruchów Wampira), Łowca postępuje zgodnie z instrukcją żetonu Pojedyneków (umieszczoną na Przesłonie).

POJEDYNKI

W momencie kiedy Łowca przeszukując miasto trafi na żeton Pojedyneków, Wampir musi pokazać mu ten żeton. Następnie postępuje się zgodnie z instrukcjami dotyczącymi danego Pojedyneków. W chwili kiedy Łowca decyduje się na przeszukanie miasta nie może uniknąć Pojedyneków chyba, że posiada odpowiednią Kartę Zdarzeń. Jeżeli nie chce go przeszukiwać, ignoruje znajdujące się tam żetony, rezygnując jednocześnie ze swojej fazy akcji. Kiedy wykonano wszystkie związane z Pojedyńkiem instrukcje, żeton Pojedyneków jest odkładany. Nie powraca jednak do Zbioru Pojedyneków Wampira (jest odkładany na bok). Jedynie takie żetony jak Mgła i Burza pozostają na planszy dopóki nie zmienia tego instrukcja na Przesłonie. Niepokonani Słudzy Wampira wracają na swoje miejsce na Karcie Ruchów Wampira. Pozostają tam tak długo aż zostaną pokonani, lub będzie ich jednocześnie sześć i wtedy Wampir odnosi Zwycięstwo. W interesie Łowców leży więc notowanie miejsc, w których zostali odkryci Słudzy, a walka z nimi zakończyła się porażką. Odrzucone żetony Pojedyneków składane są z boku, aż do wyczerpania żetonów ze Zbioru Pojedyneków, wówczas są na nowo mieszane i w ten sposób powstaje nowy Zbiór Pojedyneków.

Po wykonaniu instrukcji związanej z Pojedyńkiem, Łowca może sprawdzić czy w mieście jest Wampir lub znak Lokalnych pogłosek (pyta o to Wampira) Jeśli tak, Wampir jest zobowiązany pokazać żeton Pogłosek lub swojego piona i przestawić je na planszę — mapę. Będą się tam znajdowały do następnej fazy ruchu Wampira (dopiero wtedy mogą zostać przestawione na Kartę Ruchów Wampira). Jeśli Łowca odnajdzie w mieście Wampira

musi zdecydować czy będzie z nim walczył, natomiast Wampir musi się tej decyzji podporządkować. Jeżeli Wampir wchodzi do miasta gdzie przebywa Łowca musi go zaatakować.

KARTY ZDARZEŃ

I WYMIANA ŻETONÓW BRONI

Na zakończenie swojej fazy akcji, Łowca może wziąć Kartę Zdarzeń lub żeton Broni. Jeżeli jest w mieście, którego nazwa jest pisana małymi literami, może wziąć tylko jeden żeton Broni lub jedną Kartę Zdarzeń. W mieście pisanym samymi dużymi literami może wziąć jedną lub dwie rzeczy. Jest zmuszony jednak wcześniej zadeklarować, co zamierza zrobić, np. biorę dwie Karty Zdarzeń, albo chcę wymienić dwa żetony Broni, chcę wziąć jedną Kartę Zdarzeń i jeden żeton Broni. Ta decyzja nie może zostać zmieniona. Łowcy nie mogą brać nowych Kart Zdarzeń lub wymieniać żetonów Broni będąc w Zagórze. Żetony Broni brane są z pojemnika Arsenału Broni. Łowca nie może mieć więcej niż trzy żetony Broni (oprócz tego zawsze posiada trzy podstawowe żetony Walki). Jeżeli więc podczas wizyty w mieście bierze żeton Broni, musi z jednego z posiadanych zrezygnować, tak aby liczba żetonów Broni była zawsze zachowana (chyba, że Broń została zużyta w walce, wtedy tylko ją uzupełnia). Zużyte i wymienione żetony Broni podobnie jak żetony Pojedynków odkładane są na bok, a gdy Arsenał się wyczerpie mieszane tworzą nowy Arsenał Broni.



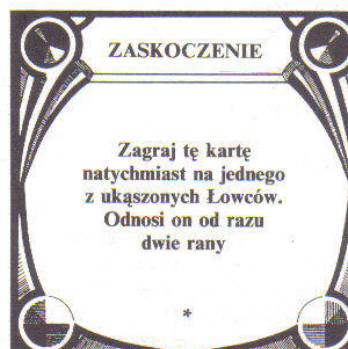
Karta Zdarzeń Łowcy



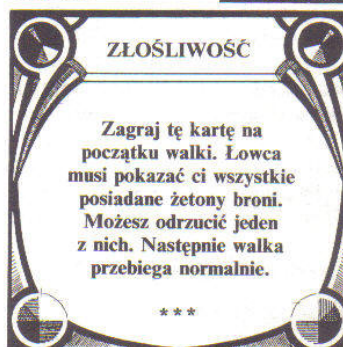
Karta Zdarzeń
Wampira

Karty Zdarzeń brane są ze spodu Stosu Kart Zdarzeń. Jeśli Karta Zdarzeń ma na koszulce rysunek wampira Łowca przekazuje ją bez sprawdzania treści Wampirowi. Jeśli na koszulce jest rysunek łowcy może ją używać tylko Łowca. Zagrane Karty Zdarzeń są odkładane odkryte w widocznym miejscu. Karta leżąca na wierzchu zbioru, nigdy nie jest brana, jeżeli tylko ona pozostała, tasuje się

wszystkie odłożone razem z nią, tworząc w ten sposób nowy Stos Kart Zdarzeń. Wampir swoje Karty Zdarzeń trzyma odkryte za przesłoną, natomiast Łowcy, trzymają swoje koszulki do góry na Karcie Postaci. **ŁOWCY NIE MOGĄ SOBIE POKAZYWAĆ KART ZDARZEŃ** (chyba, że inaczej o tym stanowi sama Karta).



Karta do
natychmiastowego
zagrania



Karta do zatrzymania

Karty mają jedną lub trzy gwiazdki. Jeżeli Karta Zdarzeń posiada jedną gwiazdkę, zawartą na niej instrukcję należy wykonać natychmiast po jej wylosowaniu. Gdy znajdują się tam trzy gwiazdki Kartę można zatrzymać i wykonać w odpowiednim momencie gry. Wymiana Broni i pobieranie nowych Kart Zdarzeń może odbywać się tylko raz w ciągu kolejki. Gracz może tego dokonać jeszcze raz w tym samym mieście jeżeli w następnej kolejce spasyje. Gdy zastosuje bezruch będzie mógł znów wymienić Broń i brać Karty Zdarzeń.

WALKA

Podczas gry często dochodzi do walki. Łowcy nie mogą walczyć między sobą, natomiast walczą z Wampirem, jego Ślugami i Lokajem. W walce zawsze uczestniczy gracz Wampir, który kontroluje swoich wysłanników. Przebiega ona w fazie akcji i trwa kilka rund. W każdej rundzie Łowca i Wampir wybierają odpowiednie żetony Walki lub Broni, i rzucają kością określając kto przejmuje inicjatywę w walce. Inicjatywa należy do tego, kto ma wyższy wynik wynikający z rzutu kostką zmodyfikowany Punktami Inicjatywy umieszczonymi w Tabeli Punktów Inicjatywy na Przesłonie. Następnie Tabela Walki odwracana jest na odpowiednią stronę. Jeżeli w walce uczestniczy sam Wampir Tabela układana jest kolorową stroną do góry, jeżeli zaś jego wysłannicy to czarno-białą. Na każdej połowie Tabeli Walki znajdują się tablice, które są używane do określania wyniku rund walki. Rezultaty podane w tabelach nie są identyczne. Która tablica zostanie użyta zależy od tego, kto wygrał inicjatywę w tej rundzie. Jeśli już zostanie zdecydowane która

część Tabeli Walki będzie używana, gdy jest to walka z samym Wampirem, następuje rzut kostką wybierający porę odbycia walki. Jeżeli uzyskano 1,2 lub 3 oczka, walka odbywa się w dzień, przy pozostałych w nocy. Żeton określający porę dnia powinien być położony w odpowiednim miejscu na Tabeli Walki.

Pora kiedy odbywa się walka jest bardzo ważna dla Wampira, ponieważ za dnia może on użyć jedynie żetonów: Szpon, Unik, i Ucieczka-Człowiek. W każdej rundzie walki przeciwnicy wybierają po jednym z posiadanych żetonów Walki lub Broni (jeżeli walczy Sługa ma on do dyspozycji zawsze Pięść i Unik, jeśli posiada dodatkową Broń jest to zaznaczone na jego żetonie Pojedynku) i kładą zakryte w odpowiednim miejscu Tabeli Walki. Wybór dokonywany jest w tajemnicy i nie od razu ujawniany. Łowcy mogą sobie pomagać przy podejmowaniu tej decyzji. Nikt nie może użyć tego samego żetonu w następującej po sobie rundzie walki. W pierwszej rundzie walki nie można wybrać Uniku. Gdy żetony znajdują się już w odpowiednim miejscu na Tabeli Walki, odczytuje się z niej wynik (znaleźć go można na przecięciu wybranych rodzajów Broni lub Walki) i postępuje według niego (objaśnienie skrótu znajduje się na Przesłonie). Przeciwnicy mogą zostać w tym samym mieście, jednak Łowca pozostając tam gdzie niewyeliminowany Sługa musi z nim walczyć podczas następnej swojej fazy akcji. Jeśli podczas fazy ruchu opuści miasto, to ze Sługą będzie walczył następny Łowca, który wejdzie do niego. Atakowany Sługa musi walczyć aż do śmierci.

UTRATA PUNKTÓW KRWI I UKĄSZENIA

Na każdej Karcie Postaci jest zaznaczona ścieżka Punktów Krwi. Podczas akcji Łowcy mogą zostać zranieni, przez co stracić pewną ich ilość. Musi to zostać odnotowane na Karcie Postaci, a żeton Punktów Krwi przesunięty. Kiedy żeton dotrze do 12, Łowca umiera. Należy wtedy usunąć jego piona z głównej planszy. Jeżeli umierając Łowca ma znak Ukąszenia na swojej Karcie Postaci staje się Sługą i przechodzi pod kontrolę Wampira (jego pion zostaje przestawiony na Kartę Ruchów Wampira). Łowca może zostać Ukąszony w wyniku Pojedynku lub walki z Wampirem. Umieszcza się wtedy na jego Karcie Postaci znak Ukąszenia. Jeśli Łowca zostanie ukąszony po raz drugi automatycznie przechodzi pod kontrolę Wampira. Na Karcie Ruchów Wampira również znajduje się specjalna ścieżka Punktów Krwi. Żeton Punktów Krwi jest przesuwany w wyniku walki lub po zagraniu niektórych Kart Zdarzeń. Kiedy znak Punktów Krwi osiągnie 0, Wampir traci swą moc. Może ją ponownie odzyskać jedynie w swej siedzibie w Zagórze, musi zatem najkrótszą drogą tam dotrzeć. W Zagórze żeton Punktów Krwi zostaje zamieniony na żeton Krwa-wa Śmierć, a jeżeli z kolei on dotrze do punktu 12 na ścieżce, Wampir ginie, a Łowcy wygrywają. W momencie gdy znak Punktów Krwi osiągnie zero Wampir musi o tym poinformować Łowców.

ŁOWCY W GRUPIE

Jeśli dwóch czy trzech Łowców rozpoczyna kolejkę w tym samym mieście mogą oni stworzyć Grupę. Grupa rusza się tylko raz na kolejkę, może tego dokonać w fazie ruchu dowolny z jej członków. Jeśli Grupa pasuje wszyscy jej członkowie mogą wymieniać żetony Broni. Łowcy

w Grupie mają tylko jedną fazę akcji. Nie mogą brać więcej Kart Zdarzeń lub wymieniać Broni niż czyni to indywidualny Łowca. Członkowie Grupy wspólnie decydują ile Kart wezmą i kto je dostanie. Jeśli podczas swojej fazy akcji Grupa odnajdzie Pojedynek musi walczyć razem. Każdy Łowca umieszcza wybrany żeton Walki lub Broni na Tabeli Walki. Wykonywany jest tylko jeden rzut ustalający inicjatywę. Jego wynik dotyczy wszystkich, ale jeśli występują modyfikatory, to Grupa może wybrać najbardziej korzystny dla wszystkich. Wystarczy gdy jeden Łowca ma Broń zdolną pokonać przeciwnika. Wygrywa Pojedynek wtedy cała Grupa. Jeśli w walce uczestniczy sam Wampir, jeszcze przed jej rozpoczęciem musi zadeklarować, który z Łowców jest jego celem. W takim przypadku wynik walki dotyczy tylko jednego Łowcy. Jeżeli ktokolwiek z Grupy wybierze żeton Ucieczki, wszyscy uciekają. Gdy Łowca którego wybrał Wampir został Zahipnotyzowany lub Ukąszony, nie bierze już udziału w dalszej walce Grupy, w kolejnej rundzie walki musi go zastąpić inny Łowca (walczy aż do jej zakończenia lub własnej śmierci).

ZWYCIĘSTWO

Wampir wygrywa gdy na swojej Karcie Ruchów zdoła umieścić (znajdą się one na niej w tym samym czasie) sześć Pojedyneków Sługa i przynajmniej jeden Łowca



został Ukąszony lub przeszedł pod kontrolę Wampira. Wygrywa też gdy umieści tylko trzy żetony Pojedyneków Sługa, ale dwaj spośród Łowców zostali Ukąszeni lub stali się jego Sługami. Łowcy zwyciężają jeżeli Wampir zostaje zabity. Udaje im się również osiągnąć zwycięstwo gdy zapędzony do Zagórza Wampir przetrwa w nim trzy fazy akcji Łowców (chowa się w katakumbach pod swoją siedzibą).

PUNKTY ZA MĘSTWO

Dla wskazania najmniejszego z Łowców, za poszczególne czyny mogą być przyznawane Punkty za Męstwo. Gracz, który ueziera ich najwięcej podczas rozgrywki zostaje najdzielniejszym z Łowców.

Tabela punktów za męstwo

- 1 punkt — za przeżycie Pojedynku Szczury
- 1 punkt — za przeżycie Pojedynku Wilki
- 1 punkt — Lokaj ucieka przed Łowcą
- 2 punkty — za pokonanie Lokaja w walce
- 4 punkty — za zabicie Sługi
- 5 punkty — za zaatakowanie Wampira (bez względu na wynik)
- 5 punktów — za każdy Punkt Krwi, który utraci Wampir w walce z Łowcą
- 10 punktów — za zabicie Wampira
- 3 punkty — za wejście do posiadłości w Zagórze
- 15 punktów — za dokonanie "Szaleńczego ataku" na Wampira. Łowca zawsze dostaje punkty za zagranie tej Karty Zdarzeń, bez względu na jej efekt.

ŻETONY BRONI ŁOWCÓW

NÓŻ

straszliwy sztylet do klucia i cięcia.



PISTOLET

skuteczna broń, chętnie używana w walce ze Sługami Wampira



STRZELBA

mniej poręczna niż pistolet, ale równie skuteczna broń.



KRUCYFIKS

skutecznie broni przed Sługami i samym Wampirem.



PIES

jeśli Łowca chce skorzystać z tego żetonu, powinien on się znajdować odkryty na jego Karcie Postaci. Pies chroni Łowcę przed Pojedyńkiem Szczury i dodaje +1 przy ustalaniu inicjatywy w walce. Trzeba pamiętać, że posiadanie żetonu Pies zakrytego na swojej Karcie jest niewystarczające.



CZOSNEK

jest to żeton jednorazowy. Na początku walki z Wampirem Łowca powinien go odkryć. Onacza to, że przygotowuje pole walki. Wampir w mieście oznaczonym Czosnkiem nie może usiłować uciekać pod żadną postacią przez trzy pierwsze rundy walki. Kiedy walka jest skończona wtedy żeton ten jest odkładany.



POŚWIĘCONE KULE

nie jest to typowy żeton jednorazowy. Gdy Łowca użyje tych kul, musi sprawdzić wynik w Tabeli Walki. Jeżeli jest pomyślny to powinien rzucić kostką. Gdy uzyska wynik 1-3 oczka, zostało mu więcej poświęconych kul i będzie mógł ich użyć ponownie, wynik 4-6 oznacza, że zużył całą amunicję, żeton powinien zostać odrzucony.



HOSTIA

może być użyta dwojako. Normalnie w walce jako Broń i jako bariera. Tworząc barierę, Łowca umieszcza znak Hostii w mieście w którym się znajduje. Żeton ten nie jest wtedy wliczany w limit trzech Broni posiadanych przez Łowcę. Powoduje, że Wampir nie może wejść do takiego miasta, a jeżeli się w nim znajduje musi je natychmiast opuścić. Gdy Łowca,



KOLEK



SWIĘCONA WODA



który umieścił Hostię na planszy uzna, że dzięki temu nic więcej nie zyska, może na początku swojej fazy ruchu zadeklarować usunięcie Hostii. Jest ona wtedy odkładana.

najpewniejszy sposób na zniszczenie Wampira i jego Sług.

kiedy Łowca poleje Wampira lub jego Sługę tą wodę, tracą oni wtedy kilka Punktów Krwi. Zamiast użycia w formie Broni, Woda może posłużyć do leczenia Ukąszeń. Jeżeli na początku swojej fazy ruchu Łowca opuści kolejkę, odłoży żeton Wody, może rzucać kostką. Gdy wyrzuci 1 oczko Woda pali go i musi on zatrzymać znak Ukąszenia, traci jednocześnie jeden Punkt Krwi. Przy wyrzuceniu 2 lub 3 oczek Woda jest marnowana, ale wyrzucenie 4-6 oznacza wymycie znaku Ukąszenia (jest on odrzucany).

ŻETONY WALKI WAMPIRA

SZPON

Wampir stara się rozerwać Łowcę na strzępy.



UNIK

Wampir usiłuje zejść z drogi atakującemu Łowcy.



KIEL

Wampir próbuje ukąsić Łowcę.



HIPNOZA

Wampir próbuje zahipnotyzować Łowcę. Kiedy mu się to udaje, Łowca musi odrzucić wszystkie swoje żetony Broni



SILA

Wampir używa swej nadnaturalnej siły do zmiażdżenia przeciwnika



UCIECZKA POD POSTACIĄ:

CZŁOWIEKA



Wampir jest zmuszony uciekać w ludzkiej postaci. Musi przesuwać się najkrótszą drogą do Zagórza przez dwie kolejki.

NIETOPERZ



Wampir przemienia się w nietoperza i odlatuje z miasta. Musi opuścić je w następnej kolejce, przemieścić się do innego miasta oddalonego o dwie miejscowości od tego z którego musiał uciekać, ale zbliżające go do Zagórza.

MGLA



Wampir zmienia się w obłok mgły i ulatnia. W następnej swojej fazie ruchu może się pojawić gdziekolwiek, ale w obszarze zbliżającym go do Zagórza.



Uwagi dodatkowe (ERRATA)

1. Łowca wbrew opisowi żetonu *Stuga* na *Przestonie* może spróbować zniszczyć pomocnika Wampira posiadając nie tylko *Nóż* lub *Kotek*, ale także *Pistolet*, *Strzelbę* i *Kule*. Używać może też podstawowych żetonów *Walki*.
2. Wampir walcząc w nocy może używać wszystkich swoich żetonów *Walki*, a więc także *Szponu*, *Uniku*, i *Ucieczki-Człowiek*.
3. W przypadku gdy *Lokaj* atakuje *Łowcę* (patrz *Przestona*) dodatkową *Broń*, którą się posługuje można zaznaczyć przy pomocy żetonów *Stuga-Strzelka*, *Stuga-Pistolet* i *Stuga-Nóż*.
4. Kolejność przebiegu walki właściwie określa tekst na *Przestonie*.

BIURO PROMOCJI i REKLAMY FANTASTYKI



oferuje do sprzedaży

NAJLEPSZE!

W

POLSCE

licencyjne gry

fantasy



POTEŻNI
CZARODZIEJE,
MAGICZNE
ZAKŁĘCIA,
NIEUSTRASZENI HEROSI, ORKI,
EMOCJONUJĄCE PRZYGODY
W TAJEMNICZYCH ŚWIATACH FANTAZJI I MAGII

wszystko to znajdziecie w grach wydawanych
i rozprawdzanych przez firmę „Sfera”.

w sprzedaży ponad 20 tytułów m.in. na licencji
angielskiej firmy GAMES WORKSHOP
„Magia i miecz” i „Przekleństwo Mumii”.

Gry można nabyć w sklepach
papierniczo-zabawkarskich,
księgarniach, a także za zaliczeniem
pocztowym pisząc na adres: „SFERA” Sp. z o.o.,
W-wa, ul. Małajńskiego 21 m. 37, tel 49-71-21.
Po przesłaniu zaadresowanej do siebie koperty
z naklejonym znaczkiem, wysyłamy bezpłatnie
szczegółowy katalog z opisem i cenami.

