

# ХОЗЯЕВА НОЧЬ



**ARES**

**ФАБРИКА  
ИГР**

# ХОЗЯЕВА НОЧИ

Рухот поезда вырывает вас из сна без сновидений, и вы понимаете, что прибыли в новое место — место, которому суждено стать либо убежищем либо последней могилой для вашей семьи. Ваше нынешнее состояние в лучшем случае незавидно — вы вынуждены прятаться в багажном вагоне, среди коробок со всяким хламом. Это унижение защитит вашу семью, пока она, наконец, не пробудится ото сна. Слишком долго вы (все вы) предавались мечтам: слишком много лет, а может, и десятилетий. Наконец, пришло время вновь взять все в свои руки.

Как же изменился мировой порядок, пока вы отсутствовали? Так ли сильна завеса, скрывающая правду о вашем существовании от смертных, как прежде? По-прежнему ли агенты Инквизиции рыщут по миру в поисках вас и вам подобных? И, что более важно, поддастся ли этот город вашей воле, как и предыдущие? Все начнется с борьбы за выживание, затем — за власть и, наконец, за господство.

История давным-давно изгнала вас из замков и склепов. В этом новом веке вы — странники в бесконечном поиске нового дома, новых слуг и свежей горячей крови.

Итоги недели

## City Daily Chronicle

ПОГОДА НА НЕДЕЛЮ

Переменная облачность, небольшие осадки в конце недели. Температуры: по-прежнему плюс и минус. Максимальная температура ожидается +7 °C днем, минимальная — 4 °C ночью. Скорость ветра...

НЬЮ-ЙОРК, ПОНЕДЕЛЬНИК, 17 НОЯБРЯ 1952 г.

РЕКОМ. ЦЕНА 7 ЦЕНТОВ

МЭЙНСОН 2263

№ 165

32 СТ.

# СТРАХ СКОВАЛ УЛИЦЫ НАШЕГО ГОРОДА! ВАМПИРЫ СУЩЕСТВУЮТ?

Полиция просит людей не покидать дома

Полиция города призывает всех законопослушных граждан не покидать дома, особенно ночью. Некоторые районы города без преувеличения можно назвать «ночной бойней зомби», а попытка властей остановить жестокость не приносит результатов. Контрольно-пропускные пункты призваны служить лишь разраставшимся волнениям, однако полиция опасается, что беспорядки могут охватить и другие районы, поскольку слухи даже слухи о «компанье» продолжают распространяться по городу.

Граждане, сохраняйте бдительность! В случае если вы стали свидетелем чего-то подозрительного, немедленно обратитесь на специальную телефонную линию и свяжитесь с полицией.

### Public Patics

Паранойя вокруг «вампиров» вызвала массовые беспорядки. Охватившая наше общество «вампирская» история сводит к катастрофическим результатам...



На улицах заправляют линчеватели

## «Оставляйте дома», — предупреждают власти

Граждане и религиозные лидеры города обратились к всеобщему молчанию и к...

## ВВЕДЁН КОМАНДАНТСКИЙ ЧАС

Введенный командантский час был объявлен во всех районах города...

## Уличная преступность выросла на 300%

Превышительные слухи по поводу того, что преступники в городе на протяжении уже нескольких недель...

## «Вампиры — миф», — заявил мэр города.

«Таких существ, как вампиры, не существует», — настаивает мэр в старом и беспристрастном заявлении. «Нет ни монстров, ни демонов, ни привидений, ни «гоблинов». Общественные слухи о выводе значительных разрывов между обитателями в городе в последние недели и, как полагают, связанных с волной недавних убийств и похищений. В дополнение к заявлениям мэра члены законодательного собрания настаивают на том, что нет никаких доказательств существования каких-либо сверхъестественных существ. Свидетельства очевидцев, поступившие в последние дни, относятся к мистификации и являются галлюцинациями. «Во времена великого страха», — сказал профессор Мурран, — преувеличенные слухи распространяются быстро. Мы не можем выдвигать суеверия и массовой паники. Несмотря на заявления, города города за последние годы, укрывающая нас на своей земле...

### Сохраняйте спокойствие

Мэр также призвал всех граждан сохранять спокойствие и соблюдать ограничение коммунистического часа. «Это вопреки общественному порядку. Это дело полиции и, если нужно, национальной гвардии. Вампиры нет — есть преступники, которые будут привлечены к ответственности. Нужно бороться за судьбы миллионов, а не за основные кошельки. Несмотря на беспорядки и коммунистический час, в некоторых районах города продолжают работать магазины. «В конце концов, жизнь продолжается», — говорит бывший лидер Шейкер Лейбиг. — Это не конец света или что-то в этом роде. Горожане продолжают транслировать программы и новости в телевизионных домах и в условиях жестких ограничений безопасности, а городские службы соблюдают регулярный полицейский патруль. Даже эта газета не пропустила ни одного номера, несмотря на...

# ХОЗЯЕВА НОЧИ

— это кооперативная игра, победа или поражение в которой зависит от вклада каждого игрока. Вам предстоит взять на себя роль вампиров, постепенно восстанавливающих былое могущество своего клана. С помощью ваших миньонов вы сразитесь с агентами Инквизиции, вселите страх в сердца своих жертв и наложите печати страха на разные районы города, в общем, сделаете все, чтобы как следует подготовиться к ритуалу Кровавой луны и полностью подчинить город своей воле. Но будьте осторожны! Чем дольше вы готовитесь к ритуалу, тем сложнее будет его провести. Ваши враги неустанно разыскивают вас, а когда найдут, даже колдовство вампиров не всегда сможет их остановить.

*Очень скоро судьба вашей Семьи будет решена.  
Подчините ли вы этот город своей воле  
или отдадите его ничтожным смертным?*

## КОМПОНЕНТЫ

В коробке Вы найдете:

- Правила игры
- 9 карт районов
- 2 шкалы завесы
- 6 миниатюр вампиров
- 6 планшетов вампиров
- 54 карты событий (по 18 каждого из трех уровней)
- 13 карт реликвий
- 10 шестигранных кубиков
- Маркеры и жетоны:
  - 6 жетонов вампиров
  - 6 маркеров подсчета убийств
  - 6 жетонов печатей страха
  - 22 жетонов крови
  - 1 жетон лидера вампиров
  - 12 жетонов агентов
  - 9 жетонов миньонов

### КАРТЫ РАЙОНОВ

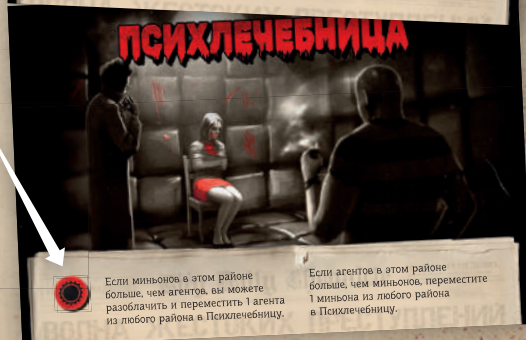
Город состоит из девяти карт районов. У каждого района есть свой уникальный эффект, который либо активируется в дневную фазу, либо может быть активирован кем-то из персонажей в ночную фазу.

НАЗВАНИЕ

ЭФФЕКТ  
ДНЯ/НОЧИ

ЭФФЕКТ  
НОЧИ

ЭФФЕКТ  
ДНЯ





## ПЛАНШЕТЫ ВАМПИРОВ, МИНИАТЮРЫ И ЖЕТОНЫ

Всего в игре 6 вампиров, доступных игрокам: Агнешка, Имре, Иштван, Ласло, Мила и Невена. У каждого из них есть свой планшет вампира, содержащий их действия, способности и счетчик убийств. На игровом поле вампиры представлены миниатюрами или жетонами.



## ЖЕТОНЫ ПЕЧАТЕЙ СТРАХА

Каждый вампир способен наложить свою уникальную **печать страха**, подчиняющую один из районов города могущественной магии. Эти печати наделяют районы новыми эффектами и приближают Семью к победе.

## ШКАЛЫ И МАРКЕР ЗАВЕСЫ

В зависимости от количества вампиров в игре используется одна из сторон двусторонних шкал завесы. Для усиления (сдвиг влево) или ослабления (сдвиг вправо) завесы используется маркер завесы . Он отражает, насколько эффективно вам удается действовать, не выдавая секретов Семьи. Чем ближе маркер к нулю, тем ближе вампиры к разоблачению и поражению.

## ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



СПОСОБНОСТЬ КРОВИ

СПОСОБНОСТЬ ТЬМЫ

ИМЯ ВАМПИРА



## МАРКЕРЫ ПОДСЧЕТА УБИЙСТВ

Эти маркеры используют на **счетчиках убийств** на планшетах вампиров, выкладывая их в специальных зазорах.

СКОЛЬКО ВАМПИРОВ В ИГРЕ

МАРКЕР ЗАВЕСЫ

ШКАЛА



ПОЯВЛЕНИЕ АГЕНТОВ

ВСЕГО АГЕНТОВ

КОЛОДА  
(I, II или III)

ПЛАН ГОРОДА  
(ГДЕ БЫЛИ  
ЗАМЕЧЕНЫ  
АГЕНТЫ)

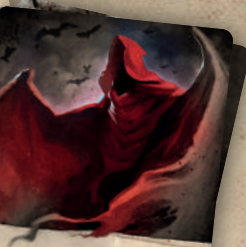
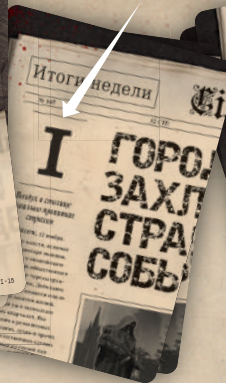
НАЗВАНИЕ

ОПИСАНИЕ  
СОБЫТИЯ



### СВЯТАЯ ПРОСТОТА

Выберите вампира и переместите в его район агента с любого другого района. Затем разбавьте всех агентов в этом районе и проведите дневной бой.



### ПЛАЦ ТЕНЕЙ

Перемещаясь между районами, вы можете потратить 1 чтобы выбрать любой район.

НАЗВАНИЕ  
ОПИСАНИЕ  
ЭФЕКТА

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Всего в игре 54 **карты событий**, разделенных на три колоды по 18 карт (с цифрами I, II и III). Перед началом игры перетасуйте каждую колоду. Количество карт в колоде событий зависит от выбранной сложности.

Каждый раунд вскрывается карта события, которая – в сочетании со шкалой завесы – показывает, сколько агентов и в каких районах появится. Многие карты событий коренным образом изменяют игру, предоставляя новые возможности или добавляя новые сложности.

## ЖЕТОНЫ КРОВИ

Используйте **жетоны крови** , чтобы отмечать выносливость каждого вампира, тратьте жетоны крови для активации умений и восстанавливайте их, охотясь на смертных. У каждого вампира может быть максимум 4 жетона крови (или 6 с реликвией «Чистая кровь»).



## ЖЕТОН ЛИДЕРА ВАМПИРОВ

**Жетон лидера вампиров** обозначает, какой персонаж ходит первым, а также играет главенствующую роль в принятии некоторых решений. Жетон двусторонний, чтобы вы не забыли, день сейчас или ночь.



## КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

**Карты реликвий** представляют собой ценные артефакты, которыми богат городской музей. Прежде чем завладеть реликвией и начать ею пользоваться, вампир должен набрать нужное **число убийств** . У каждого вампира может быть максимум 2 карты реликвий.

## ЖЕТОНЫ АГЕНТОВ

**Агенты** – ваши главные противники, адепты **Инквизиции** – древнего ордена охотников на вампиров. Они стараются действовать тайно, поэтому с ними нельзя взаимодействовать, пока жетоны повернуты явной стороной вниз.

Скрытая сторона



Явная сторона

## ЖЕТОНЫ МИНЬОНОВ

**Миньоны** – преданные слуги вашей Семьи. Они помогают сохранять контроль над районами и защищают вас от агентов Инквизиции. В итоге они находят свой конец в кровавых магических ритуалах. Независимо от того, кто завербовал миньона, использовать его может любой вампир.

## КУБИКИ

Шестигранные **кубики** пригодятся вам в сражениях и особых игровых ситуациях.



# ПОДГОТОВКА

Независимо от количества игроков вам доступно от 2 до 5 вампиров, причем один игрок может взять под контроль больше одного вампира. Вы даже можете играть в одиночку, управляя несколькими вампирами. Два игрока могут играть за пятерых вампиров, распределив их между собой. Для игры важно лишь то, сколько в игре вампиров, а не игроков.

Всегда пользуйтесь шкалой завесы, соответствующей количеству вампиров в игре. Например, если каждый из двух игроков взял себе по два вампира, используйте шкалу для четырех, а не для двоих.

Жетон лидера вампиров принадлежит вампиру, а не игроку. Чтобы не запутаться, разложите планшеты вампиров в порядке их хода.

Во время ваших первых партий рекомендуем использовать следующее количество вампиров:

- **3, 4 или 5 игроков:** 1 вампира на игрока;
- **2 игрока:** 1-2 вампира на игрока;
- **соло-режим:** от 2 до 5 вампиров.

Когда вы освоитесь с правилами, вы сможете управлять любым количеством вампиров.

Для вашей первой игры мы рекомендуем использовать следующие комбинации вампиров:

- **2 вампира:** либо Имре и Мила, либо Агнешка и Ласло, либо Имре и Ласло.
- **3 вампира:** Агнешка, Иштван и Мила.
- **4 вампира:** Агнешка, Имре, Невена и Ласло.



1. Разложите **карты районов** в три ряда по три карты в каждом. Железнодорожный вокзал всегда должен находиться в левом верхнем углу города. Остальные районы размещаются случайным образом. **Смежными районами считаются только те, которые имеют общую горизонтальную или вертикальную грань.**

2. Решите, сколько вампиров будет в вашей игре и кто будет ими управлять.

Распределите между игроками соответствующие **планшеты вампиров, миниатюры вампиров и печати страха.** Оставшиеся компоненты, связанные с неиспользуемыми вампирами, верните обратно в коробку.

Положите 4 **жетона крови** на каждый планшет вампира. Поместите маркер подсчета убийств соответствующего цвета рядом с отметкой «0» счетчика убийств каждого вампира.

3. Разместите все **миниатюры вампиров** на карте района «Железнодорожный вокзал».

- Если у вас в игре два вампира, положите на карту этого района двух миньонов.
- Если у вас в игре три вампира, положите на карту этого района одного миньона.
- Если у вас в игре четыре или пять вампиров, не кладите на карту этого района миньонов.

4. Возьмите **шкалу завесы**, соответствующую количеству вампиров в игре. Установите маркер завесы на шестерке.

5. Рядом с районами разместите столько **агентов**, сколько указано на шкале завесы.

6. Положите оставшихся **миньонов** и два дополнительных **жетона крови** рядом с жетонами агентов. Это ваш запас жетонов.

7. По очереди перетасуйте каждую **колоду событий**. Выберите уровень сложности и возьмите соответствующее количество случайных карт из каждой колоды событий.

- **Легкий:** по 6 карт из каждой колоды;
- **Средний:** по 5 карт из каждой колоды;

- **Сложный:** по 4 карты из каждой колоды.

Сложите эти карты в стопку, разместив карты из колоды III внизу, карты из колоды II над ними и карты из колоды I наверху. Это ваша колода событий на текущую игру. Верните оставшиеся карты событий в коробку.

8. Перетасуйте **колоду реликвий** и положите ее неподалеку от района «Музей».

9. Возьмите по два **кубика** за каждого вампира в игре. Бросьте их и положите рядом с картами районов, не меняя выпавших результатов. Это ваш запас кубиков, общий для всех вампиров. Оставшиеся кубики верните в коробку.

10. Передайте жетон лидера вампиров, повернутый дневной стороной вверх, игроку с самыми острыми зубами. Если у этого игрока несколько вампиров, он должен выбрать, кто будет лидером, и разместить на его карте этот жетон.

Теперь вы готовы к завоеванию города!

## КУБИКИ В ЗАПАСЕ

Кубики используются в бою и особых случаях. Во время игры кубики хранятся в запасе возле карт районов так, чтобы были видны значения на них.



Когда нужно использовать кубики, выберите один из запаса и отложите в сторону. Значение на этом кубике влияет на результат боя или особый эффект.

Использованные кубики откладывайте в сторонку, пока в запасе остается хотя бы один кубик.

Когда запас кубиков иссякнет, возьмите все кубики, бросьте их и создайте новый запас, не меняя выпавшие результаты.

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра состоит из серии раундов, каждый из которых разбит на дневную и ночную фазы. Днем происходят события и появляются агенты, а ночью – по очереди ходят вампиры.



## ДНЕВНАЯ ФАЗА


Во время дневной фазы выполните по очереди следующие шаги:

### 1. Определите, кому достанется жетон лидера вампиров (пропустите этот шаг в первом раунде)

Передайте жетон лидера вампиров следующему вампиру по часовой стрелке, перевернув его дневной стороной вверх, что означает начало дневной фазы.

Обычно на этом шаге вы отдаете жетон игроку слева от вас, но если вампиров больше, чем игроков, передайте жетон следующему вампиру по часовой стрелке, независимо от того, кто контролирует этого вампира. Пропустите этот шаг во время первого раунда игры.

### 2. Активируйте дневные эффекты районов

Лидер вампиров объявляет и активирует все **дневные эффекты** районов (на карте района помечены символом ).

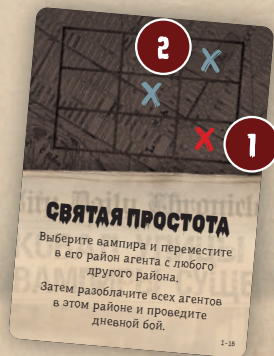
Эффекты можно активировать в любом порядке. Однако эффект одного района должен быть полностью активирован до активации эффекта другого района. Так как ситуация в одном районе может повлиять на другие районы, игроки должны обдуманно подходить к выбору порядка активации эффектов, однако окончательное решение всегда остается за лидером вампиров.

**ПРИМЕР:** В Музее есть агент и миньон. Еще один миньон находится в Психлечебнице. Эффект Музея активируется при условии, что миньонов в Музее больше, чем агентов. Тогда игроки решают сперва активировать эффект Психлечебницы, переместив агента из Музея. Теперь они могут активировать эффект Музея и получить ценную реликвию.

### 3. Возьмите и разыграйте карту события

Лидер вампиров вскрывает верхнюю карту из колоды событий и разыгрывает ее. На каждой карте есть план города, где указаны районы, в которых появляются новые агенты. Разместите жетоны новых агентов **скрытой стороной вверх**.

Количество появляющихся в районах агентов зависит от текущего положения маркера завесы на шкале завесы. Если маркер завесы на 4 – 6, используйте числа слева внизу; если маркер завесы на 1 – 3, используйте числа справа внизу.



1. Для районов, отмеченных красным крестом, на шкале завесы есть только одно число. Поместите указанное количество агентов в район, соответствующий городской схеме на карте.
2. Для районов, отмеченных голубым крестом, может быть либо два одинаковых, либо два разных числа. Если числа совпадают, разместите необходимое количество агентов в обоих районах. Если числа разные, вы можете сами решить, в каком районе какое число агентов разместить.

Обычно, разыграв карту, ее возвращают обратно в коробку, но некоторые карты остаются в игре и имеют продолжительные эффекты.

После размещения агентов лидер вампиров активирует текст карты события. Иногда этот эффект добавляет на стол еще больше агентов. Помните, что новые агенты входят в город скрытой стороной вверх, если на карте не указано иное.



## ОСЛАБЛЕНИЕ ЗАВЕСЫ

Каждый раз, когда агент размещается или перемещается событием в район (по городской схеме либо по тексту на карте события), и в этом районе есть миньон или неистощенный вампир, вы должны ослабить завесу на 1 за каждую за каждый район, а не за каждого агента).

Всякий раз, когда вам нужно добавить агента в район, а у вас нет доступных агентов в запасе, вы должны ослабить завесу на 1 за каждого агента, которого вы не можете разместить.

Если вам нужно ослабить завесу из-за события, сделайте это только после того, как карта будет полностью разыграна.

**ПРИМЕР:** Разыгрывается карта события «Последний крестовый поход». В игре 3 вампира, а маркер завесы стоит на четверке. Левый район нижнего ряда отмечен красным X, так что мы помещаем туда 2 новых агента. Согласно нашей шкале завесы в одном районе, отмеченном голубым X должен появиться 1 агент, а в другом — ни одного. Лидер вампиров решает поместить агента в левый район верхнего ряда (потому что в нем нет ни миньонов, ни вампиров). В левый район среднего ряда агенты не добавляются!

Теперь игрок должен добавить по 1 агенту в каждый район, где нет печатей, агентов, вампиров или миньонов. Таких районов 3, но в запасе остался только 1 жетон агента. Игрок добавляет агента в район по своему выбору, а затем перемещает маркер завесы с 4 на 2. Кроме того, поскольку в левом районе нижнего ряда с 2 вампирами добавились агенты, маркер завесы переносится на 1. Теперь у игроков серьезные проблемы, так как вампиру в этом районе на следующем этапе придется сражаться с 3 агентами.

Карта «Последний крестовый поход» разыграна в левом районе нижнего ряда, где есть 3 агента. Они будут сражаться с одним из затаившихся там вампиром. Сперва переверните все жетоны агентов явной стороной вверх. Затем происходит дневной бой (см. стр. 14).

## 4. Агенты охотятся на вампиров

Днем в каждом районе, где есть хотя бы один неистощенный вампир и не менее трех агентов, происходит бой.

Если этому условию соответствуют несколько районов (или если в районе есть несколько вампиров), лидер вампиров определяет порядок, в котором проходят бои (или какой именно вампир в них участвует).

Перед началом боя переверните всех агентов в этом районе **явной** стороной вверх. Бой проходит по правилам, описанным на **странице 14**. Поскольку дневной свет ослабляет вампиров, они не могут сражаться в полную силу и становятся более уязвимы, нежели ночью.





## НОЧНАЯ ФАЗА

Во время ночной фазы каждый вампир может выполнять действия за **очки действий (ОД)**.

В начале ночной фазы каждый вампир получает по 2 ОД. Таких очков у вампиров может стать больше в ходе игры.

Лидер вампиров переворачивает жетон лидера вампиров ночной стороной вверх в качестве напоминания, какая сейчас фаза, а затем выполняет свои действия. Следующий по часовой стрелке вампир выполняет свои действия одно за другим, и так далее, пока пока все вампиры не выполнят свои действия. Вы должны завершить все свои действия, прежде чем передадите ход следующему вампиру.

Когда наступает очередь действовать истощенному вампиру, он получает 1 кровь, а завеса ослабляется на 1. После этого вампир действует как обычно.

Игрок, контролирующий активного вампира, решает, каким образом потратить доступные ОД. При необходимости одно и то же действие можно выполнить несколько раз.

Доступные действия указаны на счетчике убийств на планшете вашего вампира. Одни действия доступны вам с самого начала игры, а другие становятся доступны, когда вы наберете определенное число на своем счетчике убийств.


**ПРИМЕР:** Вы сможете начать Дикую охоту, когда счетчик убийств достигнет значения 4.



Выражение «ваш вампир» всегда обозначает вампира, выполняющего текущее действие.

Когда все персонажи потратят свои ОД, ночная фаза завершается, а вместе с новым раундом начинается дневная фаза.

## ДЕЙСТВИЯ ВАМПИРОВ

 Счетчик убийств	Доступное действие	 Очки действий
0+	Переместиться в смежный район	1
0+	Разоблачить всех агентов в вашем районе	1
0+	Сразиться с разоблаченными агентами в вашем районе	1
0+	Завербовать миньона и усилить завесу на 1	2
0+	Активировать ночной эффект вашего текущего района	1-2
0+	Использовать вашу Способность Крови	0
1+	Охота: получить 1 жетон крови	1
2+	Отдать и/или получить реликвию у другого вампира в одном районе	0
4+	Начать Дикую охоту: запас крови достигает максимума, завеса ослабевает на 1	1
6+	Использовать вашу Способность Тьмы	0
9+	Наложить на район печать страха (-1 миньон)	1
9+	Провести ритуал Кровавой луны	1

## ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ В СМЕЖНЫЙ РАЙОН

*Кое-кто предпочитает перемещаться по городу в форме летучей мыши, другой садится в лимузин, третий же «сделает» мотоцикл.*

⚡ 1 ОД    🌀 без изменений    💀 0+

Переместите ваш жетон вампира в смежный район. Перемещаясь, вампиры могут взять с собой миньонов; переместите нужное количество миньонов вместе с жетоном вампира.

## РАЗОБЛАЧИТЬ АГЕНТОВ

*Распознать агента в толпе нелегко. Они не носят черные очки или одинаковые строгие костюмы. Поиск и раскрытие их личности требуют массы усилий.*

⚡ 1 ОД    🌀 без изменений    💀 0+

Переверните явной стороной вверх всех агентов, находящихся в том же районе, что и ваш вампир. Уже разоблаченных агентов это действие не затрагивает.

## СРАЗИТЬСЯ С АГЕНТАМИ

*Разоблачив ваших врагов, не ждите, пока они сделают первый шаг. Всегда нападайте первым.*

⚡ 1 ОД    🌀 без изменений    💀 0+

Ваш вампир сражается с разоблаченными агентами в соответствующем районе. Агенты, лежащие скрытой стороной вверх, не участвуют в бою. В отличие от дневного сражения, когда вы сами атакуете агентов ночью, вы можете выбрать любой кубик из запаса.

## ЗАВЕРБОВАТЬ МИНЬОНА

*Чтобы править смертными, вампирам нужны другие смертные. Всегда найдутся те, кто будут служить из страха, рвения, страсти или просто ради наживы. Стоит вам заполучить новых приспешников, как их воля будет принадлежать вам.*

⚡ 2 ОД    🌀 усиливается на 1    💀 0+

Возьмите из запаса 1 жетон миньона и поместите его в тот район, где находитесь ваш вампир. Если в запасе не осталось жетонов миньонов, завербовать нового миньона нельзя.

Вербовка нового миньона помогает Семье оставаться в тених, так что действие усиливает завесу на 1.

## АКТИВИРОВАТЬ НОЧНОЙ ЭФФЕКТ РАЙОНА

*За фасадом офисов, ресторанов, магазинов и много-квартирных домов скрывается тайная сеть, которую вампиры используют для достижения своих целей.*

⚡ Зависит от района    🌀 без изменений    💀 0+

Если ваш вампир находится в районе с ночным эффектом, вы можете активировать его, используя указанное в описании эффекта количество ОД. Район может быть активирован несколько раз за один раунд. Эффект всегда оказывает влияние на того вампира, который активирует район.

## ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВАШИ СПОСОБНОСТИ КРОВИ

*Одной из определяющих черт вампиров и частью того, что делает их такими могущественными, являются их сверхъестественные способности, оттачиваемые в течение, казалось бы, бесконечной жизни.*

⚡ Жетоны крови    🌀 без изменений    💀 0+

У каждого вампира есть своя уникальная Способность Крови, активируемая за жетоны крови в ночное время (за исключением способности Ласло, применимой в любом бою: и днем, и ночью). Способности Крови не требуют ОД. Если вампир становится истощенным, т. к. потратил все жетоны крови на способность, она все равно срабатывает как обычно.

**Агенты, убитые Способностью Крови, учитываются на счетчике убийств. Но Миньоны, созданные Способностью Крови, не усиливают завесу.**

## ОХОТА

*Охота для вампира не развлечение — это вопрос выживания. Веды голодом или просто желанием омолодиться, вампиры до сих пор охотятся в ночи.*

⚡ 1 ОД    🌀 без изменений    💀 1+

Ваш вампир получает 1 жетон крови. Возьмите его из запаса и положите на планшет вампира.

У каждого вампира может быть не более 4 жетонов крови (или 6 с реликвией «Чистая кровь»).

## ОБМЕН РЕЛИКВИЯМИ

*Заполучить реликвии тяжело, но ради общей цели Семья должна быть уверена, что эти могущественные артефакты находятся в правильных руках.*

⚡ 0 ОД    🌀 без изменений    💀 2+

Ваш вампир может обмениваться картами Реликвии с другим вампиром, если они находятся в одном районе. Также вы можете просто отдать или взять карту Реликвии. На это не тратятся ОД, однако оба вампира должны соблюдать лимит на количество реликвий, которыми они обладают.

## НАЧАТЬ ДИКУЮ ОХОТУ

*Порой неутолимый голод, коварные планы или просто борьба за выживание заставляют вампира забыть об осторожности и окрасить город в красный.*

⚡ 1 ОД    🌀 ослабляется на 1    💀 4+

Ваш вампир получает максимальное число жетонов крови (4 жетона; 6 жетонов с реликвией «Чистая кровь»). Возьмите из запаса нужное количество жетонов и положите на планшет вампира.

Последствия Дикой охоты столь кошмарны, что их не получится скрыть от смертных; поэтому вы должны ослабить завесу на 1.

## ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ ТЬМЫ

*По мере того, как вампиры уносят все больше и больше жизней, их души все глубже погружаются во тьму, где таятся могущественные и давно позабытые злоецие искусства.*

⚡ Завеса    🌀 см. способность    💀 6+

В отличие от Способностей Крови, ваш вампир может использовать Способности Тьмы после достижения значения 6 на счетчике убийств. Способности Тьмы используются в ночное время (за исключением Ласло) и в качестве платы ослабляют завесу. Однако, если оплата этой способности ослабит завесу до 0, игра немедленно закончится, а игроки проиграют, даже если после использования способности завеса должна была бы усилиться.

**Агенты, убитые Способностью Тьмы, учитываются на счетчике убийств. Миньоны, созданные Способностью Тьмы, не усиливают завесу.**

## НАЛОЖИТЬ НА РАЙОН ПЕЧАТЬ СТРАХА

*Каждому вампиру нужна собственная территория. Со временем они создали мощные ритуалы, чтобы постепенно превращать любое место в свои владения.*

⚡ 1 ОД, 1 миньон    🌀 без изменений    💀 9+

Ваш вампир может наложить **печать страха** на свой район, если там есть хотя бы один миньон, нет агентов и нет других печатей страха. Потратьте ОД, уберите из района миньона и поместите вашу печать страха в этот район.

Каждый вампир располагает лишь одной печатью страха и может наложить ее на один район.

Наложённая печать страха дает району новый пассивный эффект, не требующий активации.

Считается, что **в районе, на который наложена печать страха, миньонов всегда больше, чем агентов**, даже если на самом деле миньонов там вообще нет. Район сохраняет свои изначальные эффекты, которые можно активировать и после того, как на район была наложена печать.

## ПРОВЕСТИ РИТУАЛ КРОВАВОЙ ЛУНЫ

*Сей ритуал – кульминация всех усилий Семьи, поскольку именно он, наконец, даст ей власть над городом.*

⚡ 1 ОД    🌀 без изменений    💀 9+

Если ваш вампир успешно выполняет это действие, игра заканчивается победой игроков. Однако провести ритуал можно только в том случае, если наложены все печати страха, все вампиры собрались в одном районе, где нет агентов, и вместе с ними в районе, как минимум, столько же миньонов, сколько и вампиров.

# ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

## ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА

Чтобы победить, игроки должны провести ритуал Кровавой луны. Подготовка проводится в несколько стадий:

- 1** Каждый персонаж должен наложить печать страха на один из районов города.
- 2** Все вампиры должны собраться в одном районе, где нет агентов. Также вместе с ними должно быть, по крайней мере, столько же миньонов, сколько и самих вампиров.
- 3** Наконец, один из вампиров должен начать ритуал, используя действие ПРОВЕСТИ РИТУАЛ КРОВАВОЙ ЛУНЫ.

Если вампирам удастся выполнить эти задачи, они подчиняют жителей города своей магией, обеспечив себя источником крови на долгие годы вперед.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра немедленно завершается в трех случаях:

- 1** Ритуал Кровавой луны проведен. Вампиры обращают горожан в послушное стадо. Победа за игроками.
- 2** Маркер завесы достигает нуля (ячейка «Вампиры загнаны в угол и уничтожены!»). Горожане узнали правду о вампирах и затравили их. Игроки проиграли.
- 3** Игрок должен взять карту события, но колода событий пуста. Агенты Инквизиции укрепили свое положение в городе. Вампиры не успели воплотить свои замыслы. Игроки проиграли.



# БОЙ

**Б**ой может проходить как днем, так и ночью. В каждом бою принимает участие только один вампир, противостоящий группе агентов, находящихся в одном с ним районе. Другие вампиры могут вступить в бой, если первый вампир истощится.

Ночные и дневные бои проходят одинаково с небольшими отличиями.

## НОЧНОЙ БОЙ

**Сражающийся вампир:** вампир, инициировавший бой действием СРАЗИТЬСЯ С АГЕНТАМИ. Игрок выбирает любые кубики из запаса.

**Агенты-противники:** все разоблаченные агенты в одном районе. Скрытые агенты не участвуют в бою и игнорируются.

## ДНЕВНОЙ БОЙ

**Сражающийся вампир:** неистощенный вампир в районе с тремя или более агентами. Если в этом районе есть несколько вампиров, игроки выбирают, кто из них вступит в бой. Игрок может использовать только кубики с низшим значением на них.

**Агенты-противники:** все агенты в одном районе с вампиром. Перед началом боя переверните всех агентов в этом районе явной стороной вверх.



## БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЯ

В начале боя сражающийся вампир может убрать сколько угодно миньонов из района, где он находится, чтобы убрать из района аналогичное количество разоблаченных агентов.

Затем игрок берет из запаса столько кубиков, сколько разоблаченных агентов находится в районе (ночью можно брать любые кубики, но днем – только с наименьшим значением).

Результаты боя зависят от значений на кубиках:

**1 или 2:** Агент остается в районе, а сражающийся вампир теряет 1 кровь;

**3 или 4:** Агент убирается из района, а сражающийся вампир теряет 1 кровь;

**5 или 6:** Агент убирается из района.

Каждый выбранный кубик разыгрывается по очереди, один за другим, пока в районе остаются агенты.

Если кубиков в запасе меньше, чем агентов, игрок должен использовать все оставшиеся кубики, применить их результаты в бою, а затем обновить запас кубиков, выбрать оставшиеся кубики и продолжить бой, пока агентов не останется.

Если сражающийся вампир теряет всю кровь и становится истощенным, другой – неистощенный вампир – в том же районе должен вступить в бой. Если в районе не остается неистощенных вампиров, бой немедленно прекращается, даже если вы использовали меньше кубиков, чем количество оставшихся в районе агентов.

## УВЕЛИЧЕНИЕ СЧЕТЧИКА УБИЙСТВ

Во время боя сражающиеся вампиры увеличивают свой счетчик убийств на 1 за каждого агента, убранный в течение боя. За агентов, убранных с помощью миньонов, счетчик увеличивается только для первого вампира. Агенты, убранные с помощью кубиков, увеличивают счетчик убийств тех вампиров, которые сражались на момент использования кубика.

# ПРИМЕРЫ БОЯ

В игре на троих Иштван и Мила находятся в районе с одним миньоном и четырьмя разоблаченными агентами. На двух кубиках в запасе имеются значения 6 и 2. Иштван тратит 1 очко действия в начале боя.



Первым делом игрок, управляющий Иштваном, решает убрать миньона из этого района, чтобы убрать одного агента.

кубик, игрок бросает шесть использованных за игру кубиков, формируя новый запас. На кубиках выпадает 1, 1, 3, 4, 4 и 4. Мила выбирает кубик с четверкой, убирая агента и теряя жетон крови.

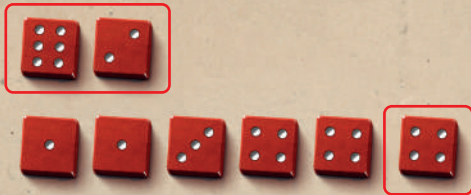
По итогу боя из района было убрано еще два агента (за кубики со значениями 4 и 6), а один – выжил.



Счетчик убийств Иштвана увеличился на 2 (за агента, убранного миньоном, и за агента, убранного кубиком), а счетчик Милы увеличился на 1.



Теперь Иштван сражается против трех агентов и должен выбрать из запаса три кубика.



Иштван выбирает кубики со значениями 6 и 2. Один агент убирается за кубик с шестеркой, но за двойку Иштван теряет последний жетон крови и становится истощенным – его фигурку кладут на бок либо переворачивают жетон.

Поскольку Мила в том же районе, бой можно продолжить. Чтобы использовать в бою последний третий

**Иштван**

- 0 Действия: Переместиться, Разоблачить агентов, Напасть на агентов, Завербовать миньона +1, Использовать способность, Призвать демона
- 1 Охота -1
- 2 Реликвия 1
- 3 Дикая охота -1
- 4 Реликвия 2
- 5 Врата Ада
- 8 Наложить печать -1 миньон страха

**Мила**

- 0 Действия: Переместиться, Разоблачить агентов, Напасть на агентов, Завербовать миньона +1, Использовать способность, Соблазнение
- 1 Охота -1
- 2 Реликвия 1
- 3 Дикая охота -1
- 4 Реликвия 2
- 5 Аура обожания
- 8 Наложить печать -1 миньон страха

**Врата Ада** -2

**Призвы демона** -2

**Соблазнение** -2

**Аура обожания** -1

# ИСТОЩЕННЫЕ ВАМПИРЫ

Если после боя, использования способности или в результате какого-либо иного эффекта вампир теряет все жетоны крови, он считается

**истощенным.**



Переверните его жетон истощенной стороной вверх или положите фигурку на бок и оставьте в районе, где это произошло. Все оставшиеся ОД теряются.

Агенты игнорируют истощенного вампира, как будто он мертв. Его нельзя атаковать днем. Когда карта события помещает агента в район, где есть лишь истощенный вампир, вы не ослабляете завесу.

Если истощенный вампир каким-то образом получает жетон крови, он уже не считается истощенным – переверните его жетон обратно либо поставьте фигурку вертикально.

Когда в ночную фазу наступает ход истощенного вампира, он получает 1 жетон крови. Однако восстановление вампира не остается незамеченным – ослабьте завесу на 1. После этого вампир действует по общим правилам.

# КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Вампиры могут отыскивать могущественные артефакты, называемые реликвиями. **Каждый вампир может обладать только двумя реликвиями.** Когда счетчик убийств достигнет 2, вы сможете владеть и пользоваться одной реликвией, а для второй вам потребуется достичь значения 5.

Вампиры получают реликвии при помощи эффекта района «Музей». Когда этот район активирован, лидер вампиров вскрывает верхнюю карту колоды реликвий, всем ее показывает и отдает выбранному вампиру. Лидер вампиров может выбрать любого вампира, который может владеть этой реликвией, включая самого себя.

Если все вампиры владеют максимальным количеством реликвий, не вскрывайте карту реликвий.



	Завесовать миньона +1	2
	Использовать способность	1-2
	Призыв демона	-
1	Охота +1	1
2	Реликвия 1	-
3		
4	Дикая охота	-1
5	Реликвия 2	-

2	Реликвия 1	-
3		
4	Дикая охота	-1
5	Реликвия 2	-
6	Врата Ада	-
7		
8		

Когда вампиры встречаются в каком-то районе, они могут обменяться реликвиями. Это не стоит им ОД, однако обмен можно совершать только в свой ход.

Обмен может быть односторонним, но важно, чтобы в результате количество реликвий у вампиров не превышало обычный лимит.



## СОВЕТЫ ПО ВЫБОРУ ПЕРСОНАЖА



Всякий раз, когда вампир получает реликвию, но лимит владения реликвиями уже достигнут, он должен немедленно сбросить одну карту реликвий – все равно: старую или новую.

Все реликвии можно использовать только в ночную фазу в соответствии с текстом на карте. Большинство реликвий наделяют владельцев новыми возможностями. Эффекты делятся на пассивные и активные, требующие ОД, жетонов крови или даже ослабления завесы.

Некоторые реликвии можно поместить в районе, наделив его новыми эффектами, аналогично печатям страха. Такая реликвия не имеет владельца, ее больше нельзя подобрать или переместить. В один район можно поместить больше одной реликвии, даже если на него наложена печать страха.

**Х**од игры и доступные вам стратегии в основном зависят от выбранного персонажа. Так что перед началом игры не спешите и изучите все способности вампиров.

Такие вампиры, как Мила, могут быть эффективны с самого начала игры. Другие реализуют свой потенциал ближе к завершению игры. Иштван, например, со своей печатью страха и Способностью Тьмы может легко выполнить условия победы в конце игры.

Подумайте, как ваши персонажи будут дополнять друг друга.

К примеру, Агнешка может приманить агентов, чтобы Иштван произвел Призыв демона или Ласло провел дневной бой. С другой стороны, она также может разделить агентов на группы, открывая больше возможностей для эффективного использования способностей Невены.

Имре может помочь Миле восстановить кровь после Соблазнения, а еще он может помочь Ласло, сосредоточившись на разоблачении агентов.

Экспериментируйте и находите комбинации способностей вампиров, которые больше всего подойдут для вашего стиля игры!

# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

## Какие районы считаются смежными?

Смежными считаются районы, соединенные по вертикали или горизонтали (но не по диагонали).

## Активируются ли дневные эффекты района, если в нем одинаковое количество агентов и миньонов?

Нет, одна из сторон должна иметь преимущество хотя бы в 1 жетон. За одним исключением: в районах, на которые наложены печати страха, всегда считается, что миньонов больше, чем агентов.

## Следует ли ослабить завесу, когда агент входит в район «Психлечебница» с миньоном?

Нет, завеса будет ослаблена, только если агент появится в районе с миньоном или неистощенным вампиром во время разыгрывания карты события. Эффекты района, реликвии, печати и способности вампиров влияют на завесу только тогда, когда это указано отдельно.

## Как быть, если завесу нужно усилить, но счетчик завесы уже на 6?

Завеса не может быть усилена выше максимального значения, поэтому ничего не произойдет.

## Как быть, если нужно заменить агента миньоном, но в запасе миньонов не осталось?

Уберите жетон агента, не заменяя его.

## Как быть, если нужно заменить миньона агентом, но в запасе агентов не осталось?

Уберите жетон миньона и не забудьте ослабить завесу на 1, если эта замена была вызвана картой события.

## Может ли значение кубика быть меньше 1 или больше 6?

Нет. Когда какой-либо эффект может привести к тому, что значение кубика превысит 1 или 6, они останутся равными 1 или 6 соответственно.

## Некоторые карты событий размещаются в районе, и их нужно убрать при выполнении определенных условий. Когда нужно проверять эти условия?

Такие карты сбрасываются сразу после выполнения условия, но не раньше, чем они будут размещены на карте района или планшете вампира.

Например, если в районе «Городской Парк» есть два миньона и нет агентов, а вы вытянули карту события «Банда подражателей», игроки ослабляют завесу до 4, добавляют 1 агента в «Городской Парк», помещают туда карту события, а затем немедленно сбрасывают ее, так как миньонов в этом районе

больше, чем агентов. Теперь игроки снова могут усилить завесу до 6.

## Как именно работает способность Ласло?

Ласло может использовать одну или обе свои способности всякий раз, когда сражается с агентами, сразу после выбора кубиков. Вы можете использовать его способности сколько угодно раз, пока вы можете оплатить их стоимость.

Помните, что счетчик убийств Ласло может увеличиваться даже в боях, в которых он использовал свою способность.

## Нужно ли разыгрывать карту события, используемую способностью Невены?

Нет, всякий раз, когда Невена берет или сбрасывает карту события, она служит лишь для определения области действия ее способности. Сама карта не разыгрывается.

## Если использовать «Часы искажения», а затем отдать их другому вампиру, сможет ли он сразу их использовать?

Нет. Эту реликвию можно использовать только один раз за раунд, независимо от того, кому она принадлежит.

## Если карта события должна была добавить агента в район с миньоном, но вместо этого я использовал реликвию «Погребальная урна», чтобы добавить этого агента в район с Погребальной урной, должны ли мы по-прежнему ослаблять завесу?

Если в этом районе нет миньонов или неистощенных вампиров, то нет. Проверяется только район, в котором жетон агента действительно появился, а не район, где он «должен» был появиться.

# СОДЕРЖАНИЕ

Действия.....	10-12	Кубики в запасе.....	7
Переместиться в смежный район.....	10	Часто задаваемые вопросы.....	18
Разоблачить агентов.....	11	Карты районов.....	3, 8, 11
Сразиться с агентами.....	11	Истощенные вампиры.....	16
Завербовать миньона.....	11	Печать страха.....	4, 7, 10, 12, 13, 17
Активировать ночной эффект района.....	11	Завершение игры.....	13
Использовать ваши Способности Крови..	11	Карты событий.....	7, 8, 9, 13, 16
Охота.....	11	Часто задаваемые вопросы.....	17
Обмен реликвиями.....	12	Счетчик убийств.....	4, 5, 7, 10, 12, 14, 16
Начать Дикую охоту.....	12	Лидер вампиров	
Использовать Способность Тьмы.....	12	жетон лидера вампиров.....	4, 6, 7, 8, 9, 10, 16
Наложить на район печать.....	12	Миньоны.....	5, 7, 9-14
Провести ритуал Кровавой луны.....	12	Ночной бой.....	14
Смежные районы.....	18	Ночная фаза.....	10
Агенты.....	5, 7-9, 11-13, 17	Количество вампиров в игре.....	6
Ритуал Кровавой луны.....	13	Игровой процесс.....	8
Советы по выбору персонажа.....	17	Карты реликвий.....	5, 7, 10, 16, 17
Городская схема.....	8	Подготовка к игре.....	6
Бой.....	14-15	Планшеты вампиров.....	4, 6, 7
Пример боя.....	15	Жетоны вампиров.....	4
Компоненты.....	3-5	Шкала завесы.....	5, 6, 7, 8, 9
Способности Тьмы.....	10, 12, 17	Победа и поражение.....	13
Дневной бой.....	14		
Дневная фаза.....	8		



# ХОЗЯЕВА НОЧИ

Идея

**Николай Асламов**

Разработка

**Тимофей Бокарев**

Графика

**Тимур Даирбаев,  
Антон Квасоваров,  
Ирина Печенкина и  
Ильдар Алимов**

Оформление

**Питер Гиффорд и  
Андрей Шестаков**

Верстка

**Питер Гиффорд и  
Хонда Эйдзи**

Редактор

**Петр Тюленев**

Переводчик

**Владислав Голдаковский**

Супервайзеры

**Роберто ди Мельо и  
Фабрицио Ролла**

Корректировщики

**Кристофер Бенгтссон и  
Бенджамин Лупо**

Издатели

**Роберто ди Мельо и  
Фабио Майорана**

Игра создана

**IGROLOGY**



**IGROLOGY**

[www.igrology.ru/eng](http://www.igrology.ru/eng)

Игра произведена

и распространяется компанией

**ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041,  
Capezzano Pianore (LU), Italy.  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

© 2020, 2021 Igrology. Masters of the Night is a trademark of Igrology. English Edition © 2020, 2021 Ares Games Srl. All rights reserved.

## Русскоязычное издание

Руководитель проекта

**Олег Раптовский**

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:

**ООО «СР ПОСТАВКА»**

Отдельная благодарность

**Евгений Сенкевич**

**ФАБРИКА  
ИТР**