

# Орген Охотников на Вампиров



Специальные правила:

Стаи  
Серьезные травмы  
Инфекция

# СТАИ

Войдя в комнату, Маджента увидела там Стефана. «Я смотрю, последний Старейшина дался тебе нелегко», засмеялась она. «В следующий раз зови меня, если понадобится помощь».

«У этих тварей есть союзники, которых мы раньше не замечали. Все что мне требовалось, это еще один мощный удар и этот Вампир бы рассыпался в прах. Но перед тем как я начал действовать, меня окружили стаи грызунов. Крысы, снующие вокруг моих ног, летучие мыши, бьющие крыльями мне по голове, какой-то туман затуманивающий мое зрение. Я не имею понятия, куда убежала эта тварь»

«Тебя одолели крысы? В следующий раз приду и помогу тебе, даже раньше, чем ты успеешь меня позвать».

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Это дополнение может быть включено в любую Охоту, чтобы внести разнообразие в игру. Большинство Вампиров создают проблемы Охотникам, атакуя их и нанося урон. Каждая Охота играется против Циферблата, но новые 3 существа Стаи создают трудности другого рода. Они могут затруднить передвижение Охотников, а так же предотвратить некоторые действия, замедляя ход выполнения Охотниками задач Охоты.

### Компоненты игры

6(9)\* фигурок Стаи:

2(3)\*Туман

2(3)\*Стая Летучих Мышей

2(3)\*Стая крыс

6карт Встреч Стаи

6 карт Активации Вампиров

\* - количество фигурок со сверхцелями

### Подготовка к игре с данным дополнением

При создании колоды Встреч для текущей Охоты, просто замените некоторые обычные карты Встреч, на карты Встреч Стаи, представленные в этом дополнении. Заменяйте карты друг на друга одного и того же уровня сложности.

Так же поступите и при создании колоды Активации Вампиров, заменив некоторые карты на карты Активации из данного дополнения, следя за их уровнем сложности и временем активации.

Чем больше карт Стаи вы добавите в ваши колоды, тем чаще вы будете их встречать во время игры. Вы сами решаете, сколько карт нужно добавить.

### Правила игры

**День:** Стаи полностью игнорируют все эффекты солнечного света.

**Пробуждение/Спячка:** Стаи не следуют циклу День/Ночь, как другие существа Ночи. Стаи всегда пробуждены, не смотря на время их возрождения либо номер раунда. Карты Стаи односторонние, используемые как Днем, так и Ночью.

Гарпун: Охотники не могут загарпунить существ Стаи. Они слишком мелкие.

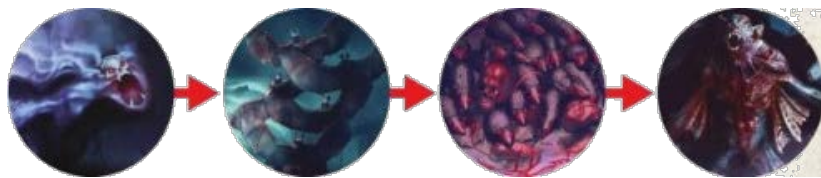


Рис. 1: Замена фигурок.

**Недостаточно фигурок:** В зависимости от того, сколько карт

Встреч Стаи вы добавите в колоду Встреч, вы можете столкнуться с нехваткой фигурок Стаи при розыгрыше Встречи. Если вы не можете разместить фигурку, указанную на карте Встречи, используйте **рис. 1** чтобы найти ей замену.

**Туман с «0» очков Здоровья:** Туман всегда имеет «0» очков Здоровья. Он не может быть атакован и не получает урон. Однако, спец. способность **«Испарение»**, удаляет его из игры в конце раунда, если он находится в одной Зоне с Охотником.

**Спец. способности:** Спец. способности Стаи воздействуют только на всех Охотников, находящихся с ними в одной Зоне.

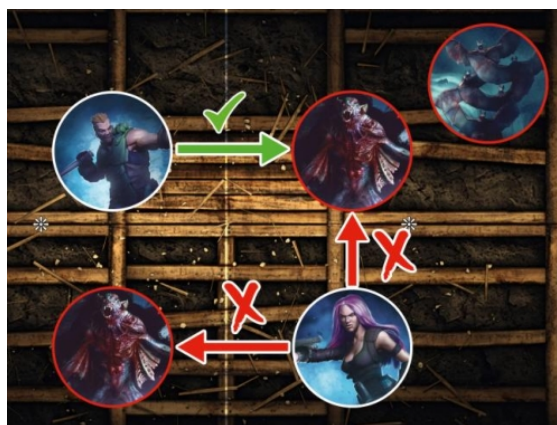


Рис. 2: Спец. способности воздействуют на Охотников в Зоне.

На **рис. 2** Маджента находится в той же Зоне, что и Стая Летучих Мышей. Она хочет атаковать другого Вампира, но их спец. способность **«Окружить»** не дает ей это сделать. Однако, Стефан не находится в Зоне со Стаей Летучих Мышей, и данная спец. способность на него не действует. Он может атаковать любого Вампира, даже того, что находится в Зоне со Стаей.

**Преследование:** Туман и Стая Летучих Мышей окружают Охотников, изматывая их, движутся вместе с ними, в то время как Охотники пытаются от них сбежать. Если Охотник уходит из Зоны, со Стаей с **«Преследованием»**, Стая будет передвигаться вместе с Охотником до его конечного места следования. Немедленно передвиньте Стаю, как только Охотник завершит свое передвижение, затем приступайте к выполнению остальных возможных действий Охотника.



Рис. 3: Туман, преследующий Мадженту.

На **рис. 3** показан пример. Стефан, Маджента и Туман находятся в одной Зоне. Маджента активируется и передвигается в дальнюю крайнюю Зону (1). По завершении ее передвижения, Туман так же передвигается в эту Зону (2). Теперь Маджента может выполнять свои другие действия. Если бы Стефан активировался первым и совершил передвижение раньше Мадженты, Туман бы последовал за ним (3).

Стефан активировался первым и совершил передвижение раньше Мадженты, Туман бы последовал за ним (3).

**Окутывание:** Туман и Стая Летучих Мышей имеют спец. способность **«Окутывание»**, ограничивающее количество раз, когда Охотник может выполнить передвижение при его активации. Как и другие спец. способности Стаи, **«Окутывание»** активно, когда Охотник находится в той же Зоне что и Стая, но ограничение включает в себя все действия передвижения выполняемые Охотником в этом ходу.

На **рис. 3**, после передвижения у Мадженты остается 2 очка Действия. Она не может снова передвигаться, потому что Туман, находящийся в ее Зоне имеет спец. способность «Окутывание», и она уже выполнила 1 передвижение. Когда активируется Стефан, Туман уже не находится в его Зоне, и он может передвигаться без ограничения, согласно количеству очков Действия имеющегося у него в наличии.



**Рис. 3:** Туман, окутывающий Мадженту.

**Рис. 4** показывает слегка другую ситуацию. Маджента передвигается в Зону с Туманом (1). Теперь его спец. способность «Окутывание» влияет на нее, и так как она уже использовала одно передвижение в этом ходу, она не сможет в этом ходу выйти из этой Зоны.

# КОЛОДА СЕРЬЕЗНЫХ ТРАВМ

Карты Серьезных Травм могут быть использованы в игре опытными Охотниками, чтобы повысить ее сложность. При использовании этой колоды все игровые партии станут сложнее, но игроки могут сами настроить уровень сложности, удалив из колоды несколько карт:

**Тяжелый:** карты 1 и 2 уровня.

**Ужасный:** карты 1, 2 и 3 уровня.

**Кошмарный:** карты 2 и 3 уровня.

Замешайте колоду согласно выбранному выше уровню сложности. Когда Охотник получает 3+ ранений от одиночной атаки, тяните карту Серьезных Травм и применяйте к Охотнику ее эффекты.

Вы можете сбросить карту Серьезных Травм, использовав карту или спец. способность с исцеляющим эффектом. Активируйте исцеляющую силу как обычно, соблюдая ее ограничения, сбросьте одну карту Серьезных Травм на выбор, игнорируя все эффекты исцеления данной силы.

**Кровотечение X:** Получите 1 урон в конце хода. Положите жетон Ранения на эту карту в качестве напоминания. Сбросьте карту, но не ранения, когда карта наберет X жетонов.

**Сотрясение X:** Ваше максимальное количество жетонов Концентрации это X.

**Быстрое кровотечение X:** Это то же самое что и «**Кровотечение X**», но в данном случае вы получаете 2 урона в конце хода.

**Первая помощь X:** Вы не можете выполнять никаких действий, пока у вас есть эта карта. Используйте X действий, чтобы сбросить эту карту. Вы, либо другой Охотник в вашей Зоне может тратить действия. Положите жетоны на эту карту, чтобы следить за продвижением эффекта Первой Помощи. Действия могут быть потрачены в течение нескольких ходов.

**Шок X:** Потратьте X жетонов Концентрации, чтобы сбросить эту карту. Если у вас сейчас нет X жетонов Концентрации, положите все ваши жетоны Концентрации на эту карту, и продолжайте откладывать их по мере их получения в игре, пока на карте не окажется X жетонов Концентрации.

**Вам необходима помощь X:** Сбросьте эту карту, когда другие Охотники в вашей Зоне тратят X действий, помогая вам. Положите жетоны на эту карту, чтобы следить за продвижением эффекта Помощи. Действия могут быть потрачены в течение нескольких ходов.

# КОЛОДА ИНФЕКЦИИ

Карты Инфекции используются в игре, чтобы привнести в нее элемент блефа и механику предательства. Эта колода может быть использована в игре с дополнительным правилом «Обращенные Охотники», и она лучше всего подходит для состязательных разовых Охот.

Замешайте колоду. Когда Охотник получает 2+ ранений от одиночной атаки, тяните карту Инфекции. Никому не показывайте эту карту. Карты «**Это всего лишь царапина**», не влияют на игровой процесс. Карты «**Кажется это инфекция**» могут быть вскрыты в любой момент игры, когда ваш Охотник активен. Следуйте обычным правилам, чтобы стать обращенным

Охотником. Используйте это с пользой для себя, обратившись тогда, когда другие игроки меньше всего этого ожидают.