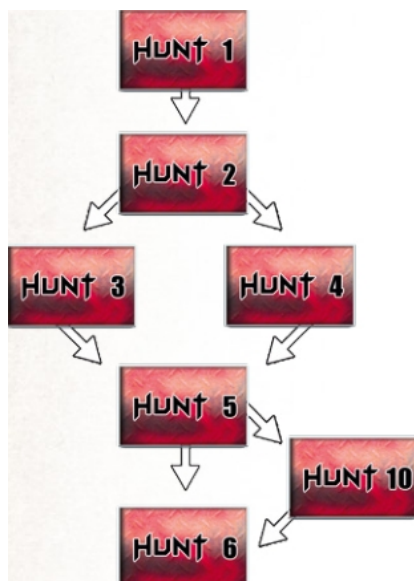


Орген Охотников на Вампиров



Кампани

Кампания 1



Тренировка в стенах Ордена является лишь началом пути. В какой-то момент тебе придется идти на твою первую Охоту. Новые охотники одновременно предвкушают и боятся этого момента. Будет ли для тебя эта Охота последней? Или это будет твоим первым шагом, чтобы стать легендой Ордена?

Существует только один способ это проверить...

Эта карта кампании показывает, как организовать отдельные Охоты в Кампанию 1. Следуйте стрелкам, передвигаясь от Охоты 1 до Охоты 6.

- Вы можете не переигрывать Охоту. Вы можете играть в Финальную Битву против Кофаса, не выиграв ни одной Охоты, но если вы слишком часто проигрываете, вы проигрываете кампанию.

- Вы играете Охоту 3 либо Охоту 4, не обе.
- Охота 10 будет обязательна, если у вас только 2 части Реликвии. Однако, вы можете переигрывать эту Охоту, если вам нужно больше снаряжения или еще одна карта Реликвии.
- Вы не можете играть Охоту 6, пока у вас не будет полной Реликвии.

Кампания 2



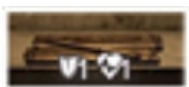
Орден прочитал тебе лекцию о Реликвиях, могущественных святых артефактах, которые раньше использовались против сил Ночи. Но ты уже завершил изучение книг. Задачей твоей первой Охоты будет добыча части сломанной Реликвии, всего лишь фрагмента старого оружия, которое по утверждению Ордена, не имеет ценности – иначе они не посылали бы на это задание зеленых новобранцев. Но ты в тайне надеешься, что этот предмет намного могущественнее, чем считает Орден. Представь себе, найти часть оружия, способного уничтожить Вампира-Повелителя! Твое имя могло бы тогда войти в легенды!

Эта карта кампании показывает, как организовать отдельные Охоты в Кампанию 2. Следуйте стрелкам, передвигаясь от Охоты 7 до Охоты 12.

- Вы можете не переигрывать Охоту. Вы можете играть в Финальную Битву против Кофаса, не выиграв ни одной Охоты, но если вы слишком часто проигрываете, вы проигрываете кампанию.

- Охота 3 не обязательна для прохождения.
- Охота 11 будет обязательна, если у вас только 2 части Реликвии. Однако, вы можете переигрывать эту Охоту, если вам нужно больше снаряжения или еще одна карта Реликвии.
- Вы не можете играть Охоту 12, пока у вас не будет полной Реликвии.

Условные обозначения на игровом поле

	Закрытая Дверь		Пленники
	Открытая Дверь		Концентрация
	Синяя Дверь		Ящики
	Окно		Вход
	Спуск в туннель		Кофас
	Рычаг		Эваки
	Встреча		Тэйр
	Задача 1		Гигантская летучая мышь
	Задача 2		Смотри текст интерлюдии

Охота 1

В убежище

Твоя базовая тренировка окончена и наступило время для первого задания. Орден обнаружили обычный приют вампиров – покинутое убежище, которое было снова заселено всеми видами Вампиров, но без Старейшины, повелевающего своими слугами. Это очень редкая находка и это хороший шанс собрать о них больше информации. Должна быть причина, по которой они вернулись в это место, возможно, они оставили тут, что-то важное, когда его покидали. Возьми с собой группу Охотников и узнай, что происходит в этом убежище.



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.
Часы:	Начало 4, Конец 8.
Колода Встреч:	8 шт. уровень-1
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 3 шт. уровень – 3.
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 3 шт. уровень – 2, 3 шт. уровень – 3.
Пит и гарпун	Недоступны.
Планшет Охотника:	Используются малые планшеты Охотника.

Одиночная игра:	Охотники начинают игру без карт Спец. Способностей и Снаряжения.		
Встреча	8	Рычаг	1
Закрытая Дверь	10	Ящики	1
Открытая Дверь	2	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Задача 1	1
Окно	2	Задача 2	1
Вход	2		

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте рычаг, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Улика нахождения реликвии отмечена жетоном Задачи 1. Охотники могут использовать действие «Поднять», чтобы взять этот жетон и положить в пустой слот снаряжения на планшете Охотника. Этот жетон может быть обменян между Охотниками, поднят или сброшен как предмет.

Обращенные Охотники попытаются отыскать Старейшину, чтобы занять его место. Они могут уловить запах Старейшины из его логова, отмеченного жетоном Задачи 2. Обращенный Охотник может потратить очко действия в Зоне с этим жетоном, чтобы уловить запах Старейшины в логове для его дальнейшего преследования. Эта информация не может быть обменяна или сброшена.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник выходит из убежища с жетоном Задачи 1, Охотники получают награду **«Местонахождение Реликвии»**.

Главная задача обращенных Охотников: Если обращенный Охотник уловит запах Старейшины и после этого выйдет из убежища, обращенные Охотники получают награду **«Местонахождение Старейшины»**.

Вторичные задачи: Выполнение этих задач дает награду каждому Охотнику за выполнение действий. Обращенные Охотники не могут выполнять эти задачи, но таковые будут им засчитаны, если они были выполнены перед их обращением.

- Соберите оружие, чтобы получить награду **«Ремесленник»**
- Успешно используйте спец. силу, чтобы получить награду **«Усиление»**
- Примите участие в совместной атаке, и оба Охотника получают награду **«Командный игрок»**

Передыхка

Возбуждение от выполнения своего первого задания ошеломляет Охотников, и они получают меньше знаний, чем обычно:

- Сбросьте все жетоны Концентрации, полученные во время Охоты.
- Затем раздайте награду в жетонах Концентрации за выполнение вторичных задач, см. ниже.

Местонахождение реликвии: Если Охотники выполняют свою основную задачу, они узнают местонахождение спрятанной части реликвии. Орден заберет ее пока охотники будут отдыхать и тренироваться. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Местонахождение Старейшины: Только что исцеленные Охотники имеют смутное представление о местонахождении Старейшины и делятся этой информацией с Орденом. Это подтверждает имеющуюся у Ордена информацию, и начинается расследование, пока Охотники восстанавливаются от тяжелого испытания. В этом расследовании они заходят в тупик, пустое убежище, но используют данную информацию для поиска части реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Ремесленник, Усиление, Командный игрок: Охотники получают по 1 жетону Концентрации за каждую выполненную вторичную задачу. Каждый охотник может выполнить каждую вторичную задачу один раз.

Стоимость трансформации: - 1 жетон Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Древнее зло

Для первого раза ты проделал хорошую работу, нахождение части реликвии было для нас неожиданным событием. Орден получил еще больше сообщений об исчезновениях людей, Ночь вербует новых членов, чтобы пополнить свои ряды. Мы не можем им позволить численно вырасти. Ты отправишься в одно и этих новых убежищ и очистишь его от этой нечисти. Будь быстр и точен, но сильно не рискуй: в этом убежище должен находиться Старейшина, если они обращают жертв в Трэллов. Спаси всех неинфицированных, и не позволяй ни одному Вампиру сбежать. Когда закончишь, вызови нас, чтоб мы могли тщательно изучить это место.



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.		
Часы:	Начало 4, Конец 9.		
Колода Встреч:	8 шт. уровень-1, 1 шт. уровень-2		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 4 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.		
Планшет Охотника:	Используются малые планшеты Охотника.		
Одиночная игра:	Охотники начинают игру без карт Спец. Способностей и Снаряжения.		
Встреча	9	Вход	2
Закрытая Дверь	11	Ящики	2
Открытая Дверь	2	Пленники	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Окно	2

Специальные правила

Обращенные Охотники могут атаковать Старейшин в убежище.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотники уничтожат всех Вампиров в убежище, они получают награду «**Очищенное Убежище**».

Вторичная задача Охотников: Если у Охотника есть 7+ жетонов Концентрации после окончания этой Охоты, он получает право пользоваться большим планшетом Охотника в следующей Охоте.

Главные задачи обращенных Охотников:

- **Часть 1** – Обращенные Охотники пытаются увеличить силу своей группы. Должен остаться хотя бы 1 обращенный Охотник после окончания этой Охоты.
- **Часть 2** – Обращенные Охотники пытаются оценить силу Старейшин. Обращенный Охотник должен атаковать Старейшину, чтобы оценить его силу.

Если обе части задачи выполнены (в любой последовательности), обращенные Охотники получают награду «**Устрашение**».

Вторичная задача обращенных Охотников 1: Если у обращенного Охотника было 7+ жетонов Концентрации, пока он не был обращен, он получает награду «**Большой Планшет**».

Вторичная задача обращенных Охотников 2: Если обращенные Охотники успешно нанесут урон, хотя бы 1 Охотнику, они получают награду «**Боевая Тактика**».

Награда и передышка

Очищенное убежище: После того, как Охотники очистят убежище, члены Ордена входят туда и осматривают его на предмет чего-нибудь ценного. Они находят хорошо спрятанное помещение, содержащее часть реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Устрашение: Старейшины чувствуют некую скрытую силу в обращенном Охотнике, который победил их. В предрассветный час, разведчики Ордена наблюдают, как Старейшина, крадись, выходит из убежища, ведя за собой нескольких последователей. Ордену повезло! Они все так же могут осмотреть убежище. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Большой планшет: Этот Охотник начнет следующую Охоту с большим планшетом.

Боевая тактика: Охотники обсуждают бой между ними и обращенными Охотниками. Анализируя бой с двух сторон, они понимают, как они могут защищаться эффективней. Все Охотники получают 1 жетон Концентрации, за каждого раненного Охотника.

Стоимость трансформации: - 3 жетона Концентрации.

Тренировка и снаряжение: У Ордена есть для тебя срочное задание. Ты можешь сейчас приобрести снаряжение, но у тебя нет времени на изучение новых спец. способностей перед боем.

Присутствие силы

Тебя отправили на зачистку еще одного убежища, но готовясь к входу внутрь, ты чувствуешь, что тут совсем другая атмосфера. С каждым шагом в сторону входа в убежище, чувство страха нарастает. Ты ощущаешь чье-то присутствие в твоём сознании, смешивающее твои мысли. По мере роста твоего беспокойства, твоя напряженность растёт, и твои руки болят от крепко сжимаемого в них оружия. Что-то древнее и могучее находится здесь, и оно знает, что ты приближаешься. Ты чувствуешь только одно: оно жаждет твоей крови.



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.		
Часы:	Начало 3, Конец 9.		
Колода Встреч:	10 шт. уровень-1, 1 шт. уровень-2		
Колода Активации Вампиров (День):	3 шт. уровень – 1, 8 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	3 шт. уровень – 1, 4 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 1 карту Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	11	Рычаг	2
Закрытая Дверь	12	Ящики	2
Открытая Дверь	2	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Пленники	2
Окно	2	См. текст интерлюдии	1
Вход	2		

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

После того как вы открыли синюю Дверь, приостановите игру и прочтите текст **Интерлюдии 1**.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник берет жетон Задачи 1, он получает награду «Реликвия».

Вторичная задача Охотников: Если Охотник в конце Охоты имеет 7+ жетонов Концентрации, он получает награду «**Большой планшет**». Однако, если Охотник имеет 2 или меньше таких жетонов, он получает штраф «**Малый Планшет**».

Главные задачи обращенных Охотников:

- **Часть 1** – Перекусать всех пленников.
- **Часть 2** – Все обращенные Охотники должны покинуть убежище.

Если обе части задачи выполнены, обращенные Охотники получают награду «**Общая Кровь**».

Вторичная задача обращенных Охотников: Если у обращенного Охотника было 7+ жетонов Концентрации, пока он не был обращен, он получает награду «**Большой Планшет**». Однако, Если у обращенного Охотника было 2 или менее таких жетонов, пока он не был обращен, он получает штраф «**Малый Планшет**».

Интерлюдия 1 – Открытие Двери

Ты открываешь дверь ожидая найти за ней часть реликвии. Вместо этого перед тобой находится самый большой Вампир, которого ты когда-либо видел. Это чистый источник зла, насквозь пронизывающий убежище. Оправившись от шока, ты понимаешь, что перед тобой стоит Кофас, могущественный Вампир-Повелитель. Должно быть, он решил похитить часть реликвии для себя, а так же, возможно, он здесь, чтобы оставить вместо себя Вампира-Старейшину в этом убежище. Ты еще не прошел полностью тренировку, но ты должен воспользоваться этим удобным случаем. Сегодня ночью ты мог бы уничтожить Кофаса, и нанести Ночи ощутимый урон.

Поставьте фигурку Кофаса в Зоне отмеченной «X» на мини карте. Кофас использует в этой Охоте только сторону карты Вампира-Повелителя с полной силой. Когда вы побеждаете Кофаса, приостановите атаку, сбросьте все жетоны Ранения, и прочтите текст **Интерлюдии 2**.

Интерлюдия 2 – Победа над Кофасом

Кофас роняет от неожиданности часть реликвии. Вздрагивая, он делает огромный вздох, и эманации зла моментально обездвиживают тебя. Набрав полные груди воздуха, Кофас медленно выпрямляется, внезапно проделывая дыру в стене, он покидает убежище.

Положите жетон Задачи 1 в Зоне с Кофасом и уберите его фигурку с игрового поля.

Награда и передышка

Реликвия: Охотники находят в убежище часть реликвии. Когда ты обсуждаешь эту операцию со старейшинами Ордена, они объясняют, что необходима целая реликвия, чтобы уничтожить

Вампира-Повелителя Кофаса. У тебя бы не было шанса победить Кофаса, не покинь он убежище. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Общая кровь: Покормившись кровью с пленников из убежища, пища, которой вы непреднамеренно поделились с этим кланом Вампиров, усиливает вашу физическую связь с ними. Ваша былая решимость достать часть реликвии, позволяет вам ментально увидеть, где Кофас запрятал ее. После исцеления, вы рассказываете Ордену про свои видения, что есть возможность достать эту часть реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Большой планшет: Этот Охотник начнет следующую Охоту с большим планшетом.

Малый планшет: У вас недостаточно жетонов Концентрации и тебе присуждается штраф. Этот Охотник начнет следующую Охоту с малым планшетом.

Если вы не получили ни одну из наград планшетов, вы продолжаете использовать планшет из текущей Охоты.

Стоимость трансформации: Ваша близость к Кофасу делает исцеление в этот раз сложнее, стоимость -4 жетона Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Охота 4

В западне!

План был прост. Проникнуть внутрь, добыть часть реликвии и уйти. По крайней мере, информация была верной касательно того, что в здании был секретный ход, который ты использовал, чтобы проникнуть туда. Поиск части реликвии не занял бы много времени, чтобы потом положить его в рюкзак одного из членов вашей команды. Но не все оказалось так просто. Уже собираясь выбираться из убежища, ты почувствовал, как земля начала дрожать и трястись. Ваш выход из убежища обрушился на твоих глазах. Теперь у вас один путь к выходу: через убежище!



Вход:	Разместить всех Охотников в стартовой Зоне в убежище, показанной на мини карте.		
Часы:	Начало 4, Конец 10.		
Колода Встреч:	8 шт. уровень-1, 2 шт. уровень-2		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	4 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Недоступны.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 1 карту Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	10	Стартовая Зона	1
Закрытая Дверь	14	Ящики	1
Открытая Дверь	2	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Пленники	2
Окно	2	Рычаг	2

Специальные правила

Завалы в убежище полностью блокируют закрытую Дверь в нижней внешней стене убежища, ту, что находится ниже стартовой позиции. Сразу же после прочтения вводного текста к этой Охоте, уберите это жетон Двери с игрового поля.

Положите жетон Задачи 1 в инвентарь планшета Охотника.

Часть реликвии хорошо защищена. Она не может быть обменена или сброшена. Если несущий ее Охотник становится обращенным, он продолжает нести ее.

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник, несущий жетон Задачи 1, покидает убежище, он получает награду **«Возвращение»**.

Главная задача обращенных Охотников: Обращенные Охотники, после обращения, улавливают запах 2-х Вампиров-Старейшин. Они понимают, что не смогут захватить их обоих сразу, и понимают необходимость побега. Если все обращенные Охотники покинут убежище, они получают награду **«Отступление»**. **Замечание:** Если все обращенные Охотники покинули убежище, но там еще остаются Охотники, не завершайте игру – некоторые из них все еще могут быть обращены.

В этой Охоте существует возможность выполнения обеих главных задач.

Беспорядок, вызванный обрушением туннеля, не позволяет вам отвлечься на **вторичные задачи**.

Награда и передышка

Возвращение: Охотники благополучно выносят часть реликвии из убежища. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Отступление: Обращенные Охотники спасают свои шкуры. Орден отслеживает их всех и препятствует их трансформации. Орден рад вдвойне. Хорошо не только то, что Охотники вернулись в нормальное состояние, но и то, что один из этих обращенных Охотников мог нести часть реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Замечание: Если не одна из главных задач не выполнена. Часть реликвии считается утерянной в этой неразберихе.

Планшеты: Если вы закончили игру Охотником, и Охотники выполнили свою главную задачу, начните следующую Охоту с большим планшетом. Если вы закончили игру обращенным Охотником, и обращенные Охотники выполнили свою главную задачу, также начните следующую Охоту с большим планшетом. В других случаях, начните следующую Охоту с малым планшетом.

Стоимость трансформации: Пробыв Вампиром больше времени, исцеление становится более затратным. Стоимость трансформации -3 жетона Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Восстание

Ночь, это сила, являющаяся средоточием зла, поэтому случаи предательства в ее рядах, это обычное дело. Орден обнаружил убежище, в котором Старейшины плетут интриги против Кофаса. Это может быть тем самым удобным случаем, которого все ожидали. Если этот клан замыслил восстание, они наверняка знают, где скрывается Кофас. Ты должен обыскать это убежище на предмет любой информации по этому поводу. Будь осторожен, если они настолько сильны, чтобы восстать против Кофаса, это будет самая трудная Охота, что ты видел за все предыдущее время.



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.
Часы:	Начало 3, Конец 10.
Колода Встреч:	10 шт. уровень-1, 2 шт. уровень-2.
Колода Активации Вампиров (День):	4 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.
Колода Активации Вампиров (Ночь):	3 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 7 шт. уровень – 3.
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 2 карты Спец. Способностей и 2 карты

	Снаряжения.		
Встреча	12	Рычаг	3
Закрытая Дверь	14	Ящики	2
Открытая Дверь	2	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Задача 1	1
Окно	2	Пленники	2
Вход	2	Концентрация	9

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 3 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Улики, касающиеся нахождения Кофаса разбросаны по всему убежищу, они представлены жетонами Концентрации, как показано на мини карте. Охотник может потратить очко действия, чтобы найти улику, и взять все жетоны Концентрации находящиеся в этой Зоне в качестве награды. Охотники не могут произвести это действие, если в Комнате присутствуют пробужденные Вампиры.

Охота не заканчивается, когда выполнена главная задача. Вместо этого, завершите Охоту, когда Охотник покинет убежище с жетоном Задачи 1 или когда все персонажи находятся в бессознательном состоянии.

Обращенные Охотники чувствуют общую атмосферу непокорности. Они остаются лояльными Кофасу и становятся враждебными всем Вампирам, находящимся в этом убежище на все время текущей Охоты.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотники найдут все улики в убежище, они получают награду **«Местонахождение Кофаса»**. Не завершайте Охоту.

Вторичная задача Охотников: Если Охотник покинет убежище с жетоном Задачи 1, Охотники получают награду **«Реликвия»**. Завершите Охоту.

Главная задача обращенных Охотников: Если обращенный Охотник наносит последний удар и уничтожает, кого ни будь из Вампиров-Старейшин, он может проникнуть в сознание этого Старейшины и получить **«Местоположение Кофаса»** в качестве награды.

Вторичная задача обращенных Охотников: Если обращенный Охотник кусает пленников, он забирает себе их жетон и получает награду **«Тайные знания»**.

Награда и передышка

Местонахождение Кофаса: Так или иначе, команда находит убежище Кофаса. Если пожелаете, вы можете приступить к Охоте 6. Если вы не смогли найти его убежище, сначала вы должны приступить к Охоте 10.

Реликвия: Охотники благополучно выносят часть реликвии из убежища. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Тайные знания: После исцеления, вы осознаете, что вы впитали в себя и запомнили некоторую полезную информацию, которую пленники подслушали, находясь в убежище. Получите +1 жетон Концентрации за каждый жетон Пленников, что у вас есть.

Планшеты: Если вы закончили игру Охотником, и Охотники выполнили свою главную задачу, начните следующую Охоту с большим планшетом. Если вы закончили игру обращенным Охотником, и обращенные Охотники выполнили свою главную задачу, также начните следующую Охоту с большим планшетом. В других случаях, начните следующую Охоту с малым планшетом.

Стоимость трансформации: - 4 жетона Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

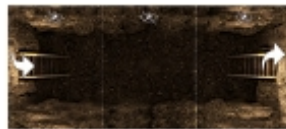
Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Вампир-Повелитель

Пришла пора расплаты за все раны, неудачи и сломанные кости. Орден берет все части реликвий, собранные тобой на разных Охотах, и тщательно их изучает. Что было однажды сломано, может вновь стать целым. Благодаря знаниям, накопленным Орденом Охотников на Вампиров, для тебя создают мощное оружие, способное уничтожить Вампира-Повелителя.

Обладая информацией о местонахождении его убежища, ты готов к своему самому сложному сражению. Теперь ты должен применить на практике все-то чему тебя учили за последние несколько месяцев. Сделав глубокий вдох и направив всю свою волю на предстоящее сражение, ты берешь свою экипировку и идешь по направлению к убежищу. Это будет твоя личная победа в войне против Ночи, либо это будет закатом всего человечества?

	T	
A1	B3	B4
B5	B6	B1



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.
Часы:	Начало 4, Конец 11.
Колода Встреч:	9 шт. уровень-1, 2 шт. уровень-2.
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.
Колода Активации Вампиров (Ночь):	5 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 8 шт. уровень – 3.
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.

Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 2 карты Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения. Возьмите 3 карты Реликвии согласно правилам игры, чтобы собрать Реликвию.		
Встреча	11	Рычаг	2
Закрытая Дверь	10	Ящики	2
Открытая Дверь	2	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Вход	1
Окно	2	Кофас	1

Специальные правила

Чтобы начать ту Охоту, у вас должна быть хотя бы одна собранная реликвия. Если вы не смогли собрать достаточно частей реликвии в ваших предыдущих битвах, Орден проигрывает эту кампанию.

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

После интенсивных тренировок, обращенные Охотники будут инстинктивно атаковать Кофаса, без каких либо других изменений в правилах относительно обращенных Охотников. Атаки обращенных Охотников могут нанести урон Кофасу, в любой его форме. Однако, их клыки практически неэффективны: Кофас бросает 1d6 за каждый урон, нанесенный ему обращенным Охотником, и избегает его, если на кубике выпадает значение 5+.

Задачи

Главная задача Охотников: Вы должны уничтожить Кофаса. Завершите Охоту и прочтите *Эпилог 1*.

Главная задача обращенных Охотников: Вы должны уничтожить Кофаса. Завершите Охоту и прочтите *Эпилог 2*.

Если Кофас не уничтожен, прочтите *Эпилог 3*.

Развязка сюжета

Эпилог 1: Тяжело дыша и сев на пол от усталости, Охотники должны осознать, что только что произошло. Они победили Кофаса и его приспешников. Глядя друг на друга, у них появляется чувство торжества над силами зла, но это продлится не долго. Где то существуют и другие Старейшины, и этот момент тишины и умиротворения лишь затишье перед новой бурей. Человечество будет в опасности до тех пор, пока силы Ночи не будут истреблены полностью. Охотники встают, забирают оставшееся снаряжение и покидают место этой бойни.

Эпилог 2: Ходили слухи, но никто реально не осознавал возможный риск быть обращенным в присутствии такой злой силы как Кофас, но случилось, то чего никто не ожидал. Нанеся последний удар, уничтожив Кофаса, обращенные Охотники начали изменяться, увеличиваясь в размерах и обретая новую силу. Это изменение превратило их в существ, которых они поклялись уничтожать... Вампиров-Повелителей.

Кампании игры рассчитаны на одиночное прохождение. Однако, если у вас есть дополнительные фигурки, вы можете убрать из игры Охотников, которые были обращены в этом сценарии и/или играть следующую кампанию с новым Вампиром-Повелителем, представляющим Повелителя, родившегося в этом убежище.

Эпилог 3: Кофас с легкостью переломал хребет последнему живому Охотнику, и швырнул на пол, к другим истекающих кровью телам его соратников. Некоторые из них еще находятся в сознании, и их взглядах читается беспомощность, предвидя свою ужасную судьбу. Крики Вампиров становятся все громче по мере их приближения. Скоро начнется пиршество.

Кампании игры рассчитаны на одиночное прохождение. Однако, вы можете расширить эту историю в следующую кампанию, используя Кофаса в качестве Вампира-Повелителя в этой сюжетной линии. Если у вас есть дополнительные фигурки Охотников, вы можете убрать из игры тех Охотников, которые сегодня проиграли битву с Кофасом.

Охота 7

Склад

Наконец-то ты прибыл в город, одновременно нервничая и волнуясь, предвкушая свою первую Охоту. Орден обнаружил, что часть реликвии находится на заброшенном складе в промзоне. Задача этой Охоты: найти реликвию и доставить ее на базу. В данном месте не замечена активность Старейшин, только обычные Вампиры приспешники, про которых ты слышал на тренировках, но все равно, будь начеку.



Вход:	Поставить всех Охотников у входа.		
Часы:	Начало 4, Конец 8.		
Колода Встреч:	8 шт. уровень-1		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 3 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 3 шт. уровень – 2, 3 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.		
Планшет Охотника:	Используются малые планшеты Охотника.		
Одиночная игра:	Охотники начинают игру без карт Спец. Способностей и Снаряжения.		
Встреча	8	Рычаг	2
Закрытая Дверь	10	Ящики	1
Открытая Дверь	1	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Пленники	1
Окно	2	Вход	1
Задача 1	1		

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Если в секретной Комнате нет пробудившихся Вампиров, Охотник может использовать действие «Поднять», чтобы взять жетон Задачи 1. Положите его в пустой слот вашего планшета как карту Предмета.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник покинет убежище с жетоном Задачи 1, Охотники получают награду **«Украденная Реликвия»**.

Главная задача обращенных Охотников: Если обращенный Охотник кусает пленников, обращенные Охотники получают награду **«Случайная Находка»**.

Вторичная задача: Каждый Охотник должен вести счет уничтоженных Упырей. По окончании Охоты изучите условия награды **«Навык Боя»**. Обращенные Охотники могут получить эту награду, подсчитав количество Упырей убитых ими до обращения.

Передышка

Украденная реликвия: Обыскивая секретную Комнату Старейшины, Охотники находят грязную заляпанную шкатулку, в которой находилась бесценная реликвия. По состоянию этой шкатулки, кажется, что Охотники уже опоздали и реликвия уже уничтожена. Однако, после окончания битвы, выяснилось, что пленник настоящий герой. Поняв реальную ценность части реликвии, он смог спрятать ее на себе! **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Случайная находка: Обезумев от трансформации, обращенные Охотники рыча пьют кровь пленников. Оставшиеся Вампиры убегают в ужасе, а остальные обращенные Охотники присоединяются к трапезе. Насытившись, они впадают в сонное оцепенение, что дает Ордену возможность легко их захватить. Осматривая тело одного из пленников, они находят нечто интересное! В его одежде найдена часть реликвии. Должно быть, пленник нашел ее, когда Вампиры забавлялись со своими жертвами. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Навык боя: Каждый Охотник, который уничтожит 2+ Упыря, начинает следующую Охоту с большим планшетом. Обращенные Охотники, уничтожив +2 Упырей до трансформации, так же могут получить эту награду. Остальные Охотники начинают следующую Охоту с малым планшетом.

Стоимость трансформации: - 2 жетона Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Вход в туннель

Орден обнаружил местонахождение одного из Старейшин, с полной уверенностью того, что он охраняет часть реликвии. Миссия станет легче, если ты найдешь предмет, не вступая в бой со Старейшиной, так что раздели свою группу, чтобы обыскать здесь все быстрее, и уйти отсюда сразу же после нахождения предмета. Некоторые из вас могут проникнуть туда через туннель. Сражайся со Старейшиной, если у тебя не будет иного выбора... но если выйдешь из битвы победителем, это будет для тебя хорошим опытом.



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Разместить 1 группу возле входа, а 2 в центральной Зоне сектора Туннеля.		
Возрождение:	Расположите спящую фигурку Эваки в Зоне указанной на миникарте, а так же положите его карту Старейшины рядом с игровым полем.		
Часы:	Начало 4, Конец 8.		
Колода Встреч:	8 шт. уровень-1.		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 4 шт. уровень – 2, 6 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 3 шт. уровень – 2, 3 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 1 карту Спец. Способностей и 1 карту Снаряжения.		
Встреча	8	Рычаг	2
Закрытая Дверь	8	Ящики	1
Открытая Дверь	1	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Эваки	1
Вход и Стартовая Зона	2		

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Охота заканчивается по истечении времени на Циферблате, или когда все персонажи находятся в бессознательном состоянии. Проверьте, все ли задачи были выполнены на конец игры, что позволит Охотникам и обращенным Охотникам выполнить свои задачи.

Во время Охоты центральная Зона сектора Туннеля может быть использована в качестве выхода, но Пит не может использовать в этом секторе лебедку.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник уничтожает Старейшину, Охотники получают награду «Возвращенная Реликвия».

Вторичная задача Охотников: Если Охотник ранил Старейшину, этот Охотник получает награду «Героический Удар».

Главная задача обращенных Охотников: Обращенные Охотники чувствуют подавляющее присутствие Старейшины и должны совершить попытку бегства. Каждый обращенный Охотник покинувший убежище, получает награду «Побег».

Награда и передышка

Возвращенная реликвия: Тело Старейшины лежит в крови, в то время как Охотники тщательно обыскивают комнату. Уже готовые прекратить тщетные поиски, они находят часть некогда мощной Реликвии влипшей в кучу грязи. Охотники надеются, что Орден найдет способ использовать его. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Героический удар: Каждый Охотник, нанесящий урон Старейшине начинает следующую Охоту с большим планшетом, даже если во время этой битвы он был, затем обращен. Остальные Охотники используют планшеты, которые они использовали в этой Охоте.

Побег: Обращенные Охотники, выбегающие из убежища, попадают прямо в руки Ордена. Исцеление начинается немедленно, уменьшая стоимость трансформации до -1 жетона Концентрации. Обращенные Охотники, все еще находящиеся в убежище, все глубже трансформируясь под воздействием всепроникающего злого присутствия, получают увеличение стоимости трансформации до -4 жетонов Концентрации.

Стоимость трансформации: - 1 или -4 жетона Концентрации.

Тренировка и снаряжение: У Ордена есть для тебя специальное задание. Если ты примешь его, есть шанс, что ты определишь местонахождение еще одной части реликвии, но ты должен отправляться немедленно. На твой выбор:

- Немедленно приступай к Охоте 3, но ты сможешь приобрести только снаряжение. Затем переходи к Охоте 9. (Ты сможешь пройти тренировку и приобрести снаряжение, как описано в условиях Охоты 3).

- Потрать свое время на тренировку. Используйте свои жетоны Концентрации, для изучения максимально только 1 навыка и покупки снаряжения в обычном порядке, пропустите Охоту 3 и приступайте к Охоте 9.

Бега не приходит огня

Ты выжил в убежище с одним Старейшиной, но Ночь, наблюдая за твоими успехами, оставляет тебе с каждым разом все меньше шансов. Орден обнаружил убежище, в котором находятся два Старейшины. В нем находится, что-то действительно ценное, если убежище так хорошо защищают. Тебе нужно проникнуть туда пораньше, пока большинство этих тварей будет спать, но не задерживайся, или ситуация очень быстро выйдет из-под контроля.



Вход:	Разделить всех Охотников возле входа.		
Возрождение:	Расположите спящими фигурки Эваки и Тэйра, в Зоне, указанной на миникарте.		
Часы:	Начало 3, Конец 9.		
Колода Встреч:	9 шт. уровень-1.		
Колода Активации Вампиров (День):	4 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 1 карту Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	9	Синяя Дверь	1
Закрытая Дверь	9	Пленники	2
Открытая Дверь	1	Эваки	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Тэйр	1
Окно	2	Вход	1

Рычаг	2	Задача 1	1
Ящики	2		

Специальные правила

Синяя Дверь открыта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее запереть. После этого она закрыта до конца Охоты.

Главная задача Охотников меняется после пробуждения. Они не могут выполнить дневную задачу ночью, и наоборот.

Обращенные Охотники физически связаны со Старейшинами и могут улавливать смутные мысли полностью их не понимая. Обращенные Охотники чувствуют важность части реликвии, охраняемой Старейшинами, и они заинтригованы этим. Обращенные Охотники могут потратить очко действия, чтобы похитить часть реликвии, даже если в Комнате находятся Вампиры. Если обращенный Охотник пытается совершить данное действие, это привлечет внимание Старейшин: переместите всех Старейшин, находящихся в убежище в Зону с этим обращенным Охотником и атакуйте его. Если этот Охотник выживает, он берет себе жетон Задачи 1.

Задачи

Главная задача Охотников (День): Если Охотникам удастся поднять жетон Задачи 1 и вынести его из логова Старейшин, затем запереть синюю Дверь, пока оба Старейшины находятся в логове, до пробуждения, они получают награду **«Старейшины в ловушке»**.

Главная задача Охотников (Ночь): Если Охотники смогут уничтожить обоих Старейшин и поднять жетон Задачи 1, они получают награду **«Побежденные Старейшины»**.

Главная задача обращенных Охотников: Если обращенный Охотник сможет похитить жетон Задачи 1, все они получают награду **«Альфа-Зверь»**.

Общая вторичная задача: Запомните, сколько раз ваш персонаж был успешно атакован Старейшиной. Если вы были успешно атакованы, хотя бы один раз, вы получаете награду **«Боевые Шрамы»**. Эту награду могут получить как Охотники, так и обращенные Охотники.

Награда и передышка

Старейшины в ловушке: Охотники одерживают героическую победу, заперев Старейшин в дневное время в их логове. Теперь это легкое задание для Охотников и остальных членов Ордена войти в убежище и быстро его зачистить. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.** Все Охотники получают +2 жетона Концентрации, обсуждая между собой свою молниеносную тактику.

Побежденные старейшины: К концу боя в убежище воцаряется тишина. Оставшиеся Вампиры прячутся в Ночи, слишком напуганные встретить Охотников без руководства Старейшины. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Альфа-зверь: Обращенные Охотники рычаг от силы реликвии пронизывающей их. Старейшины и их приспешники прячутся в темноте, но сила очень быстро переполняет обращенных Охотников и их вой достигает оглушительного крещендо, и они исчезают. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Боевые шрамы: В тишине залов Ордена ты обдумываешь свой поединок со Старейшинами. Благодаря полученным ранам, у тебя появляются интуитивные мысли, как защищаться от этих ужасных тварей, что улучшает твои качества как Охотника. Возьмите 1 жетон Концентрации за каждую успешную атаку, которую сделали Старейшины против вас. Если вы были ранены

Старейшинами, начните следующую Охоту с большим планшетом, в других случаях используйте тот же планшет, что вы использовали в этой Охоте.

Стоимость трансформации: -4 жетона Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Охота 10

Разделенные

Твоя стратегия должна была сработать, разделившись, атаковать убежище 2-мя группами. Но входя в это логово, ты оступаешься, и слышишь щелчок нажатой пластины и звук крутящихся шестерней. Это ловушка! Часть из вас заперта в помещении и не может из него выбраться без посторонней помощи. Если все сделать обдуманно, даже в такой ситуации командная работа может помочь выполнить эту миссию.



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить обе группы внутри убежища, как показано на миникарте.		
Часы:	Начало 4, Конец 9.		
Колода Встреч:	9 шт. уровень-1; 2 шт. уровень-2		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 4 шт. уровень – 2, 6 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 4 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 2 карты Спец. Способностей и 1 карту Снаряжения.		
Встреча	11	Рычаг	2
Закрытая Дверь	12	Ящики	2
Открытая Дверь	1	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Пленники	2
Окно	2	Стартовая Зона	2

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник покидает убежище с жетонов Задачи 1, Охотники получают награду **«Успешное Возвращение»**.

Главная задача обращенных Охотников: Если все Охотники были обращены, обращенные Охотники получают награду **«Новая Порода»**.

Общая вторичная задача: Если Охотник уничтожает Старейшину, вы получаете награду **«Жестокий Боец»**. Обращенные Охотники могут получить эту награду, уничтожив Старейшину до своего обращения.

Награда и передышка

Успешное возвращение: Работа в команде принесла свои позитивные результаты! Вы освобождаете пойманных в ловушку Охотников и получаете часть реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Новая порода: Обращенные Охотники связаны остаточным влиянием их тренировок в Ордене. Вампиры осознают силу этой новой группы и покидают убежище. Когда Орден подчиняет себе обращенных Охотников, у них появляется много свободного времени чтобы обыскать убежище и найти часть реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Жестокий боец: Если вы уничтожили Старейшину, начните следующую Охоту с большим планшетом, в других случаях используйте тот же планшет, что вы использовали в этой Охоте.

Стоимость трансформации: -4 жетона Концентрации.

Тренировка: У вас достаточно времени, чтобы изучить 1 новую спец. способность перед следующей Охотой. Каждый Охотник может изучить 1 спец. способность. **Следуйте обычным правилам изучения спец. способностей.**

Снаряжение: Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Следующая миссия в кампании 2: Орден, возможно, обнаружил местонахождение Кофаса. Ты думаешь, что знаешь, где находится логово Вампира-Повелителя, но тварь часто появляется в другом месте. Орден ставит тебя перед трудным выбором. Если у тебя есть части для создания реликвии, они создадут его для тебя, и ты сразу же можешь приступить к Охоте 12 - **«Противоборство»**. Если ты не можешь создать реликвию, или хочешь потренироваться в другом убежище, ты можешь приступить к Охоте 11 - **«Лицом к Лицу»**.

Следующая миссия в кампании 1: Приступайте к Охоте 6 - **«Вампир-Повелитель»**.

Лицом к лицу

Ты с самого начала осознавал, что это будет большой, но необходимый риск. Ночь нельзя победить без жертв. На первый взгляд убежище выглядело тихим и покинутым; может быть, все-таки Кофаса здесь нет. Но как только тыходишь в убежище, ты осознаешь, что это западня. Эманации зла, предупреждают тебя о его присутствии, перед тем как Кофас сбрасывает иллюзию пустых комнат. Битва начинается!



Вход:	Расположить всех Охотников в стартовой Зоне в убежище, как указано на миникарте.		
Возрождение:	Расположите фигурки Кофаса и Гигантских летучих мышей, в убежище, как указано на миникарте. Все 3 Вампира пробуждены.		
Часы:	Начало 4, Конец 9.		
Колода Встреч:	6 шт. уровень-1; 1 шт. уровень-2		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 5 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	3 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 4 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Недоступны.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 2 карты Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	7	Рычаг	2
Закрытая Дверь	10	Ящики	2
Спуск в туннель	1, 2, 3	Синяя Дверь	1
Окно	2	Пленники	2
Стартовая Зона	1	Кофас	1

Гигантская летучая мышь	2	Задача 1	1
----------------------------	---	----------	---

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 2 рычага, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

В этой Охоте Кофас использует только сторону полной силы своей карты Вампира-Повелителя. Когда вы побеждаете Кофаса, приостановите атаку, сбросьте все жетоны Ранения, и прочтите текст **Интерлюдии 1**.

Благодаря своей тренировке в Ордене, обращенные Охотники в некоторой степени понимают, что Кофас их враг. Вампиры в убежище реагируют на это, и все обращенные Охотники становятся им враждебны на время текущей Охоты.

Враждебные обращенные Охотники: Обращенные Охотники могут атаковать Вампиров. Они могут тянуть карты Активации, и Вампиры реагируют на них так же как Охотники, включая атаку обращенных Охотников. Обращенные Охотники все так же могут атаковать Охотников и наоборот.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник покидает убежище с жетонов Задачи 1, Охотники получают награду **«Ценный Приз»**.

Главная задача обращенных Охотников: Все обращенные Охотники должны выжить и к концу игры находиться в одной из Зон туннелей. Они получают награду **«Противостояние»**. Получение этой награды не заканчивает игру. Продолжайте играть до конца 9 раунда, затем проверьте, выполнены ли условия получения данной награды.

Как Охотники, так и обращенные Охотники могут выполнить свои основные задачи. Продолжайте игру пока все не покинули убежище, или 9 раунд окончен.

Интерлюдия 1

Твоя атака приносит успех! Кофас падает, истекая кровью. Но прежде чем ты успел среагировать, Кофас встает, несмотря на зияющие раны. Эманации зла отбрасывают тебя назад, когда Кофас вырывает половицы и швыряет их рядом на пол. Кофас проламывается в туннели под полом и исчезает, двигаясь так быстро, как ты не можешь даже себе представить.

Ты пристально смотришь в туннель. Он темный сырой и грязный. Преследовать Кофаса было бы слишком отчаянным поступком, но возможно это тот самый случай, которого ты так ждал. Затем ты замечаешь, что в спешке Кофас обронил нечто: еще одну часть реликвии. Это меняет твои планы. Сбежать с этого убежища с таким ценным артефактом, уже можно считать достижением.

Уберите Кофаса из убежища.

Награда и передышка

Ценный приз: Ты рассказываешь Ордену о твоей схватке с Кофасом и показываешь часть реликвии, которую ты достал. Они восхищаются твоей рассудительностью; многие Охотники бы рискнули преследовать Кофаса. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.** Так же, Охотники, получившие эту награду, начинают следующую Охоту с большим планшетом.

Противостояние: Обращенные Охотники успешно противостоят некоторым эффектам обращения. Стоимость трансформации уменьшается до -3 жетонов Концентрации. Так же Охотники, получившие эту награду, начинают следующую Охоту с большим планшетом.

Планшет: Если ты не получаешь награду, то начинаешь следующую Охоту с текущим планшетом.

Стоимость трансформации: Если обращенные Охотники получают награду «**Противостояние**», стоимость трансформации -3 жетона Концентрации. В других случаях – 5 жетонов Концентрации.

Тренировка и снаряжение: Ты знаешь местоположение Кофаса, медлить нельзя, пока он не переместился в другое убежище. Ты можешь сейчас приобрести снаряжение, но у тебя нет времени на изучение новых спец. способностей перед боем.

Схватка

Ты выследил Повелителя Кофаса до этого убежища. Осматривая это место, ты замечаешь, что из него есть четыре возможных выхода. Ты не можешь позволить, чтобы Кофас сбежал и в этот раз, поэтому вы с командой должны разделить, чтобы перекрыть как можно больше путей для его побега. Есть предположение, что и другие старейшины вместе с Кофасом будут защищать это убежище, и рассредоточивать группу будет большим риском, но это твой лучший шанс нанести болезненный удар Ночи. И ты должен использовать этот шанс!



Вход:	В этом убежище 4 стартовые зоны. Разделить всех Охотников по этим зонам, чтобы по возможности перекрыть их все.
Возрождение:	Расположите фигурку Кофаса, как указано на миникарте. Кофас Он в спящем состоянии.
Часы:	Начало 4, Конец 9.

Колода Встреч:	11 шт. уровень-1; 2 шт. уровень-2		
Колода Активации Вампиров (День):	2 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 4 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	3 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 3 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Пит присоединяется к Охоте, но он не может начинать во входе в туннель.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 2 карты Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения. Возьмите 3 карты Реликвии согласно правилам игры, чтобы собрать Реликвию.		
Встреча	13	Окно	4
Закрытая Дверь	16	Ящики	2
Открытая Дверь	3	Кофас	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Вход и Стартовая Зона	4

Специальные правила

Чтобы начать ту Охоту, у вас должна быть хотя бы одна собранная реликвия. Если вы не смогли собрать достаточно частей реликвии в ваших предыдущих битвах, Орден проигрывает эту кампанию.

После интенсивных тренировок, обращенные Охотники будут инстинктивно атаковать Кофаса, без каких либо других изменений в правилах относительно обращенных Охотников. Атаки обращенных Охотников могут нанести урон Кофасу, в любой его форме. Однако, их клыки практически неэффективны: Кофас бросает 1d6 за каждый урон, нанесенный ему обращенным Охотником, и избегает его, если на кубике выпадает значение 5+.

Загадки

Главная задача Охотников: Вы должны уничтожить Кофаса. Завершите Охоту и прочтите *Эпилог 1*.

Главная задача обращенных Охотников: Вы должны уничтожить Кофаса. Завершите Охоту и прочтите *Эпилог 2*.

Если Кофас не уничтожен, прочтите *Эпилог 3*.

Развязка сюжета

Эпилог 1: *Истратив все свои резервы, Охотник делает взмах реликвией и наносит завершающий удар, перед тем как обессиленным упасть на пол. Издав истошный крик, тело Вампира-Повелителя начинает изменяться, старея на глазах и становясь слабее, и в конце рассыпаясь в прах. Предводитель Ночи, наконец, то побежден, но это еще не конец: остальные Старейшины будут и дальше проливать кровь, желая отомстить. Но мертвые не кусаются.*

Эпилог 2: *Обращенные Охотники стонут от боли, упав на колени, обхватывая руками свои головы. Эта необычная боль разрывает их изнутри на части. Обращенный Охотник не умирает, но подвергается второй трансформации, увеличиваясь в размере по мере того как боль перерастает в ненависть и жажду крови. Это перерождение настолько же ужасно насколько оно может быть прекрасным: новый Вампир-Повелитель явился в этот мир.*

Кампании игры рассчитаны на одиночное прохождение. Однако, если у вас есть дополнительные фигурки, вы можете убрать из игры Охотников, которые были обращены в

этом сценарии и/или играть следующую кампанию с новым Вампиром-Повелителем, представляющим Повелителя, родившегося в этом убежище.

Эпилог 3: Из глотки Кофаса вырывается звериный крик, когда последний из его врагов погибает от ран нанесенных клыками Вампира. Тело безжизненно падает на пол и запах все еще теплой крови наполняет воздух, выманивая Вампиров из своих укрытий. Исходя слюной, они покорно ждут разрешения у Повелителя начать трапезу. Когда Кофас отворачивается, приспешники начинают борьбу за останки Охотников, пожирая их плоть и кровь.

Кампании игры рассчитаны на одиночное прохождение. Однако, вы можете расширить эту историю в следующую кампанию, используя Кофаса в качестве Вампира-Повелителя в этой сюжетной линии. Если у вас есть дополнительные фигурки Охотников, вы можете убрать из игры тех Охотников, которые сегодня проиграли битву с Кофасом.

Охотники и Порождения Ночи

Охотники

Сара: В сокращающихся рядах Ордена Охотников на Вампиров, Сара является редким исключением: она наследственный член Ордена, а не новобранец. На ее плечах лежит тяжкое бремя, потому как она является потомком легендарного Охотника на Вампиров Даниила Стойки. Никогда не зная нормального детства, она воспитывалась со знанием того, что возвращение Ночи будет неминуемым, и вопрос будет, только когда это случится. Жертвуя своей жизнью ради тренировок, наконец, то пришло время применить все эти знания на практике. Орден должен снова восстать, или все будет потеряно навсегда.

Джошуа: Для Джошуа это очень личное. Когда Орден нашел его, он едва дышал и был на волосок от смерти, благодаря своей врожденной живучести. Ужасные раны, нанесенные стаей Стражей, которые искусили его руки, лицо и тело никогда не смогут зажить полностью и будут требовать постоянной заботы. Шрамы и боль это постоянное напоминание о том судьбоносном дне, концентрирующие его с большим усердием на тренировках. Эти твари должны были убить его, но теперь он будет охотиться на них всех, уничтожая их с безжалостной эффективностью.

Магжента: Воспитанная с детства пожилыми бабушкой и дедушкой, Маджента никогда близко не подпускала к себе людей на столько, чтобы их можно было назвать друзьями. Она всегда была белой вороной, замкнутым ребенком, отталкивая от себя всех, кто к ней приближался. Жесткая дисциплина тренировок по самбо только усилила ее отстраненность, погрузившись в отработку повторных движений, все еще переживая вторжение в ее дом, которое отняло жизни ее родителей. Когда Орден завербовал ее, она, наконец, то поняла свою истинную цель, защищать униженных, а не призраков ее матери и отца из прошлого.

Стефан: Стефан раньше был высококлассным наемником, известный в темной паутине как выполняющий самые необычные и опасные задания по всему земному шару. Когда он, наконец, решил завязать, его мир перевернулся с ног на голову. Гражданская жизнь казалась ему незнакомой и его семья, и старые друзья стали для него чужими. Война его изменила, и ему не хватало уз боевого братства и прилива адреналина. Когда Орден обратился к нему, его семейная жизнь была почти разрушена. Снова подписать контракт для него было простым делом, в этот раз с высокой целью: уничтожить Ночь.

Порождения ночи

Вампиры-Приспешники

Стражи: Быстрые и зачастую атакующие первыми, этих уродливых тварей разводят, чтобы охранять убежище и убивать все и вся что является здесь посторонним. Первоначально это были искаженные гонимые, теперь они являются ужасной самостоятельной породой. Остерегайтесь ночью нарваться на стаю Стражей, иначе они однажды унюхав запах, не остановятся, пока добыча не будет уничтожена.

Трэллы: Обращенные вопреки своей воле, Трэллы это жертвы Вампиров на ранних стадиях трансформации. Являясь одними из самых слабых Вампиров, с которыми вы столкнетесь, Трэллы являются частыми обитателями убежищ. Остерегайтесь их укусов. Группы Трэллов могут задержать даже самого быстрого Охотника, пока не подоспеют Бойцы или Старейшины.

Упыри: Упыри это бодрствующие Вампиры и могут покидать убежище в дневное время и передвигаться невредимыми под солнечным светом. Кровожадные и злобные, они чрезвычайно опасны в сражении. Говорят, они способны прогрызать кости, чтобы сожрать сердце своей жертвы. Они даже могут регенерировать во время боя. Иногда, осмотрительность это лучшая сторона доблести.

Землерои: Эти существа не подлежат классификации. Выносливые подземные существа, их толстую кожу сложно пробить, а их огромные клыки входят в плоть так же легко, как и в землю. Их атаки на удивление быстры, как для такого большого существа. Лучше расправиться с ними побыстрее, иначе ты не доживешь до следующего дня.

Гигантские летучие мыши: По их размеру ты поймешь, что это не обычные летучие мыши. Грозный противник, используя эхолокацию, Гигантские летучие мыши могут спикировать сверху, вонзая свои острые как бритвы клыки в своих жертв. Всегда махая крыльями, их атаки могут ранить сразу нескольких Охотников, если они находятся рядом. Всегда следите за поперечными балками в помещениях и уничтожайте этих тварей как можно быстрее.

Бойцы: Эти вампиры сильны, особенно когда нападают группой. Однажды встретившись с Бойцом, можешь быть уверен, остальные находятся неподалеку, прячась в темноте. Их жажда крови непомерна, и они всегда в поисках добычи. Убежище никогда не опустеет, пока в нем есть Бойцы, которые находят новых жертв и обращают их в новых Вампиров.

Вампиры-Старейшины

Эваки: Древние свитки таят в себе смутные рассказы о кошмарной твари, зовущейся Эваки, чье невероятное телосложение и длинные клыки изображают из него неудержимого убийцу. Когда это чудовище открывает свою пасть, его острые как бритвы клыки будут последним, что ты увидишь в своей жизни; только один его крик может заставить тебя упасть на колени.

Тэйр: Не все Старейшины являются жестокими убийцами, некоторые предпочитают вершить свои дела, посылая своих приспешников. Стая Стражей Тэйра часто нападает вместе со своим хозяином. Но не обманывайтесь, даже оставшись один, этот Старейшина сильнее любого Вампира.

Вампир-Повелитель

Кофас: Ходят легенды о создании настолько богомерзком, что только одно его присутствие лишает веры Охотников. Чудовищный отец своим извращенным детям, Повелитель Кофас является верховным повелителем всем остальным порождениям Ночи. Его могучая сила определяет его как Вампира-Повелителя, Кофас отбросит в стороны всех Охотников приблизившихся атаковать его. Имеет ли Орден силу способную победить Ночь, когда такое могучее создание направляет вперед ее злые силы?