

Орген Охотников на Вампиров



«Тьма сгущается»

Правила и кампания

Тьма сгущается

Как и весь остальной мир, Орден следит за новостями после таинственной вспышки геморрагической болезни. Правительство подает это в новостях как мутацию вируса Эболы, сопровождающуюся обильным кровотечением у жертв заболевания. Их обнаруживают почти полностью обескровленными. Очень быстро был развернут лагерь первой помощи, растут панические настроения у людей. Многие хотят получить лечение своих воображаемых симптомов, другие говорят, что болезнь распространяет правительство, и что они не будут обращаться в медицинский лагерь, даже если заболеют.

Конечно же, Орден Охотников на Вампиров имеет на это свое мнение. Ясно одно, что это жертвы атак Вампиров. Интересно, правительство намеренно скрывает эту информацию, или они действительно находятся в неведении относительно этой ситуации? Как Орден может вмешаться в это дело, не раскрыв себя? В конце концов, они являются тайным орденом.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Дополнение «Тьма Сгущается» к игре «Орден Охотников на Вампиров» включает в себя одну Кампанию, которая состоит из 6-ти Охот и добавляет возможность играть 5-и или 6-и игрокам. Многие из новых компонентов как Охотники, Вампиры Десмодусы и новая кампания могут использоваться и для игры 1-4 игроками.

Для игры в данное дополнение необходим основной набор игры.

Компоненты игры

- 16 фигурок Вампиров
- 2 фигурки Охотников
- 2 карты Охотников
- 2 карты Основного Оружия
- 1 карта Вампира
- 2 больших двусторонних сектора игрового поля
- 1 малый двусторонний сектор игрового поля
- 18 карт Встреч
- 6 карт Активации Вампиров
- 2 карты Принуждения
- 69 жетонов

Новые Охотники

2 новых Охотника Бенни и Себастиан могут быть использованы с 4-мя Охотниками из основного набора в игре с 5-ю или 6-ю игроками.

Однако, вы всегда можете использовать любую комбинацию Охотников. Если у вас есть Охотники из разных других дополнений, вы можете использовать любого из них для игры в

Охоту или Кампанию. Так же вы можете использовать Бенни и Себастиана в любых Охотах из основного набора или остальных дополнений.

Карты Активации Вампиров

Замешайте новые карты Активации Вампиров в колоду остальных карт этого типа 3-го уровня, перед тем как тянуть эти карты для Охот из этого дополнения. Вы будете играть набором из старых и новых карт Активации Вампиров. Также, вы можете сделать это для игры в любую Охоту, если вы хотите добавить в нее Вампиров Десмодусов.

Если вы хотите использовать большее количество Десмодусов в убежище, создайте колоду Активации Вампиров, выбрав сначала карты Активации из этого дополнения, а затем уже добавив к ним карты из основной игры.

Карты Принуждения

Если вы играете обращенными Охотниками, замешайте новые карты Принуждения в колоду этих карт при подготовке к игре. Новые карты Принуждения являются обычными и могут использоваться в любой игре.

Кампания

5-6 Охотников: Охоты данного дополнения были тщательно сбалансированы для игры 5-ю или 6-ю Охотниками и это подарит вам захватывающую игру с большим количеством игроков. Для игры в Кампанию с 5-6 игроками, следуйте обычным правилам подготовки к игре, но при создании колоды Встречи, используйте только соответствующие карты из данного дополнения. При розыгрыше встречи, тяните карту Встречи из колоды, сформированной из карт этого дополнения.

Карты Встреч данного дополнения очень похожи на такие же карты из основного набора и отличаются только цветовой кодировкой:

- **Фиолетовые полосы:** Разыграйте фиолетовую полосу для игры 5-ю игроками.

- **Розовые полосы:** Разыграйте розовую полосу для игры 6-ю игроками.

2-4 Охотника: Вы можете играть в эти Охоты с менее чем 5-ю Охотниками. Просто создайте колоду Встреч из карт Встреч из основного набора (см. ниже раздел «**Возрождение Вампиров Десмодусов**» с помощью карт Встреч основного набора).

Остальные кампании на 5-6 игроков

Вы можете играть в любые Охоты с 5-6 игроками, внеся в них некоторые изменения. Вам нужно будет возродить больше Вампиров, и использовать больше карт Активации Вампиров.

- Следуйте указаниям, данным в описании Охоты для создания колоды Встреч из основного набора. Затем повторите эту же процедуру для создания второй колоды Встреч из карт Встреч данного дополнения. Обе колоды будут содержать карты 1-го и 2-го уровня, как описано в Охоте.

- Замешайте колоды Активации Вампиров в обычном порядке. С большим количеством Охотников эти колоды будут быстрее уходить в отбой. Если все карты колод ушли в отбой,

замешайте из них новые. Не замешивайте в колоды новые карты, так как это может нарушить баланс карт 1-го, 2-го и 3-го уровней.

При розыгрыше Встречи, возьмите по одной карте из обеих колод. Разыграйте Встречу из основного набора, используя только зеленые полосы. Затем разыграйте карту из этого дополнения, используя синие полосы для 5-ти игроков и фиолетовые для 6-ти. Все остальные правила встреч отыгрываются как обычно. Например, в дневное время, Вампиры размещаются на игровом поле спящими. Как и раньше, цифры на полосах показывают точки Возрождения Вампиров, а не количество используемых миниатюр.



Рис. 2: Розыгрыш Встречи в игре на 5 игроков.

Маджента завершила свое передвижение в неисследованной комнате и должна разыграть Встречу, **Рис 1**. Она тянет 2 карты Встречи, по одной из каждой колоды. Так как в игре находится больше чем 4 игрока, она ориентируется на зеленые полосы на карте Встречи из основного набора, размещая на игровом поле 2 спящих Трэлла. Затем

разыгрывается следующая карта, в этот раз, ориентируясь на синие полосы для 5-ти игроков. В этом случае, используются только 2 полосы из 3-х, разместив на игровом поле Десмодуса и Гигантскую Летучую Мышь. Будем надеяться, что ее коллеги прикроют ее.

Вы так же можете включить в игру карты Ночной Активации Вампиров и карты Принуждения из этого дополнения.

Кошмарный режим: Если вы опытные игроки, вы можете увеличить сложность игры для 5-6 игроков, сделав маленькое изменение. Разыгрывайте желтые полосы на карте из основного набора вместо зеленых.

Возрождение Вампиров Десмодусов: Если вы играете в Охоты использующие карты Встреч из основного набора, вы не сможете возрождать Вампиров Десмодусов. Однако, их очень легко добавить в игру, возрождая их вместо Вампиров из основного набора. Просто выберите Вампира для замены, а так же частоту этой замены:

- Возрождайте Десмодусов вместо Бойцов (рекомендуется). Эти Вампиры одинаковы по силе и Охота останется сбалансированной.
- Возрождайте Десмодусов вместо Трэллов. Вампиры Десмодусы немного сильнее, что немного усложнит вашу Охоту.
- Используйте Вампиров Десмодусов для каждого возрождения (рекомендуется). Это немного облегчит вашу игру, так как количество разных типов Вампиров не изменится. Вы можете оставить карту Вампира и фигурки в коробке.

- Возрождайте Вампиров Десмодусов и Вампиров из основного набора поочередно. Используя оба вида Вампиров, максимизирует разнообразие Вампиров в убежище, но вам придется следить за тем, какой Вампир будет возрожден следующим.

В других картах, например картах Ужаса, имеющих отношение к Вампирам из основного набора, применяйте их эффекты к Вампирам Десмодусам.

Как было сказано выше, включение в игру новых карт Активации Вампиров, еще один способ введения в игру Вампиров Десмодусов.

Специальные способности Десмодуса



Рис. 2: Карта Вампира Десмодуса и жетон Охватывания.

Охватывание: Вампир Десмодус имеет 2 спец. способности, которые действуют вместе. Способность охватывания активируется, если Десмодус выбросил на кубике 2+ урона за одну атаку. После розыгрыша атаки в обычном режиме, положите жетон Охватывания возле

Охотника. Охваченные Охотники не могут совершать никаких действий, пока они не используют действие «Освободиться». В отличие от «Расчистки Завалов», в этом случае другие Охотники не смогут помочь. Однако, жетон снимается, если другой Охотник уничтожит этого Десмодуса.

Сдавливание: Если Десмодус охватил Охотника, это влечет за собой изменение розыгрыша карты Активации Вампира. Если разыгрывается карта Активации Вампира, которая активирует Десмодуса, действие, указанное в карте игнорируется, и вместо этого наносится 1 урон охваченному Охотнику. Это происходит при всех действиях, включая передвижение, и атаку других Охотников.

Кампания: «Тьма сгущается»



По мере наблюдения за ситуацией, для Ордена все начало проясняться.

Согласно своим источникам информации, на лагерь первой помощи была сделана атака Вампиров. В отчетах указывается новый вид Вампира, который ранее был неизвестен, но скорее всего это просто недоразумение; Орден располагает обширной библиотекой знаний, и новые виды Вампиров встречаются довольно редко. Но ясно одно, если Вампиры атакуют, значит, правительство, скорее всего не понимает что происходит. Иначе, они бы попросту этого не допустили.

Лучший вариант, это послать туда группу и уничтожить очаг заражения до того как правительство поймет что это не просто вспышка заболевания. Лучше всего, если некоторые тайны останутся в тайне.

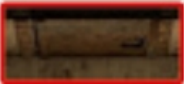
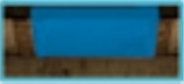
Эта карта кампании показывает, как организовать отдельные Охоты в Кампанию. Следуйте стрелкам, передвигаясь от Охоты 19 до Охоты 24.

- Вы можете не переигрывать Охоту. Вы можете играть в Финальную Битву в Охоте 24, не выиграв ни одной Охоты, но если вы слишком часто проигрываете, вы проигрываете кампанию.
- Охота 21 не обязательна для прохождения.

Новые правила кампании

Планшет: Все Охотники продолжают играть с текущим планшетом, пока полученная награда не подразумевает использования другого.

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		
	Задача 2		

Полевой лагерь



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.		
Часы:	Начало 4, Конец 8.		
Колода Встреч:	11 шт. уровень-1.		
Колода Активации Вампиров (День):	3 шт. уровень – 1, 10 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:	Пит присоединяется к Охоте.		
Планшет Охотника:	Используются малые планшеты Охотника.		
Одиночная игра:	Охотники начинают игру без карт Спец. Способностей и Снаряжения.		
Встреча	11	Стартовая Зона	3
Закрытая Дверь	14	Рычаг	1
Открытая Дверь	3	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Задача 1	1
Окно	3		

Пролог

Когда ты прибываешь на место, тебе кажется что тут что-то не так. Лагерь довольно большой, но его строительство до сих пор не завершено. Возможно, это нормально, что его возводят в большой спешке. Но на его территории абсолютно тихо, место выглядит почти что заброшенным. На строительной площадке никого нет, персонал лагеря отсутствует. Периметр находится под охраной, а перед воротами столпились местные жители. В основном это бедняки и бездомные, обеспокоенные слухами об этой смертельной болезни. Пока что ты не можешь проникнуть на территорию, но как только ты это сможешь, с заражением будет покончено. Ты чувствуешь сильные эманации зла, исходящие из одного здания на территории лагеря. Вы с командой разделяетесь на несколько групп, чтобы застать Вампиров врасплох. Это будет легкая Охота.

Специальные правила

Синяя Дверь заперта с самого начала Охоты. Активируйте 1 рычаг, чтобы ее отпереть. После этого она открывается как обычно.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник покинет убежище с жетоном Задачи 1, Охотники получают награду «Улика». Эта задача завершает Охоту в обычном порядке и награда «Побег» не сможет быть получена.

Вторичная задача Охотников: Если Охотник уничтожает Десмодуса, он получает награду «Это Правда».

Главная задача обращенных Охотников: Все обращенные Охотники должны покинуть комплекс до того как истечет время. Обращенные Охотники получают награду «Побег». Не завершайте Охоту, когда комплекс покинули текущие обращенные Охотники, так как могут появиться новые обращенные Охотники.

Награда и передышка

Улика: Охотники изучают предмет, который был найден в самом сердце комплекса. Это часть древней реликвии. Это очень странно. Вампирам нет никакой причины устраивать постоянное убежище и прятать в нем реликвии. Казалось что Вампиры, скорее всего, просто здесь кормились. Но зачем священные предметы нужны в новом мед учреждении? **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Это правда: Значит, сообщения верны. В этих атаках замечен новый вид Вампира. Каждый Охотник, уничтоживший Десмодуса, получает после завершения Охоты +2 жетона Концентрации.

Побег: Обращенные Охотники покидают убежище и попадают в руки своих коллег из Ордена, которые сразу же начинают их исцеление. Зная, что теперь Охотники находятся вне убежища, представители Ордена внимательно его обыскивают, и находят часть реликвии. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

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.

Схватка со старейшинами



Вход:	Разделить всех Охотников на 3 группы внутри здания.		
Возрождение:	Расположите спящими фигурки Эваки и Тэйра, в Зоне, указанной на миникарте.		
Часы:	Начало 4, Конец 8.		
Колода Встреч:	11 шт. уровень-1.		
Колода Активации Вампиров (День):	3 шт. уровень – 1, 8 шт. уровень – 2, 7 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 1 карту Оборудования.		
Встреча	11	Рычаг	3
Закрытая Дверь	14	Синяя Дверь	1
Открытая Дверь	3	Ящики	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Эваки	1

Пролог

Орден внимательно выслушивает твой доклад. Они согласны, что происходит нечто странное. Тела, которые ты видел, принадлежат бедным и бездомным людям, страдающим от одной и той же болезни. Медицинский комплекс кажется, каким-то незавершенным; в нем не хватает оборудования, недостаточно персонала. После тщательного рассмотрения ситуации, тебя отряжают обратно, чтобы проверить остальные здания. На этот раз, Орден посылает тебе в помощь большую группу поддержки, на случай если нужно будет сделать отвлекающий маневр чтобы вытащить тебя оттуда. Все может пойти не так как нужно; ведь вы Охотники на Вампиров, а не шпионы.

Когда ты прибываешь на место, тебя сразу же привлекает одно здание. Здесь явно находится больше Вампиров, чем ты ожидал. К счастью, вы Охотники на Вампиров, а не шпионы.

Специальные правила

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

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотники смогут уничтожить Эваки и Тэйра, они получают награду «**Побежденные Старейшины**». Эта задача завершает Охоту в обычном порядке и награда «**Побег**» не сможет быть получена.

Главная задача обращенных Охотников: Все обращенные Охотники должны покинуть убежище до того как истечет время. Обращенные Охотники получают награду «**Побег**». Не завершайте Охоту, когда убежище покинули текущие обращенные Охотники, так как могут появиться новые обращенные Охотники.

Общая вторичная задача: Если у Охотника или обращенного Охотника есть 7+ жетонов Концентрации после окончания этой Охоты, он получает награду «**Опытный**».

Награда

Поражение: Если ни Охотники ни обращенные Охотники не выполнили свою основную задачу, кампания проиграна!

Побежденные старейшины: Это была суровая битва, но она окончилась. Ты зовешь свое подкрепление, чтоб они зачистили здание, если вдруг в нем окажется больше Вампиров, чем ты думал. Что более важно, они должны осмотреть здание и понять, что же здесь происходит.

Побег: Какая-то неведомая сила вынуждает обращенных Охотников покинуть убежище. После исцеления, группа поддержки проникает в здание, чтобы узнать положение вещей.

Опытный: Все персонажи, у которых есть 7+ жетонов Концентрации после окончания этой Охоты, получают право пользоваться большим планшетом Охотника в следующей Охоте.

Стоимость трансформации: Орден сразу же начинает процесс исцеления. Он не совершенен, и может занять 1-2 дня. Если обращенные Охотники получают награду «**Побег**», быстрые действия

членов Ордена уменьшают стоимость трансформации до -2 жетонов Концентрации. В других случаях, это будет стоить -3 жетона Концентрации.

Эпилог

Ты останавливаешься, чтобы перевести дыхание и для перегруппировки с остальными членами Ордена. Они делятся добытыми сведениями. Ты был прав, это не медицинский комплекс. Здесь нет настоящего медоборудования, чтобы лечить пациентов, и на мертвых телах нет признаков болезни. Хуже того, в сейфе была найдена сломанная реликвия. Вампиры не пользуются сейфами.

Передышка – на месте

Тренировка: У тебя нет времени на изучение новых спец. способностей перед следующей Охотой.

Снаряжение: Ваша группа поддержки привезла некоторое снаряжение, и Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для его покупки в обычном порядке.

Приступайте к Охоте 21.

Передышка – возвращение домой

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.

Приступайте к Охоте 22.

Карантин



Вход:	Разделить Охотников на равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа и 1 группу внутри здания..		
Часы:	Начало 4, Конец 8.		
Колода Встреч:	11 шт. уровень-1, 1 шт. уровень - 2		
Колода Активации Вампиров (День):	3 шт. уровень – 1, 8 шт. уровень – 2, 7 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	2 шт. уровень – 1, 2 шт. уровень – 2, 8 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун:	Пит присоединяется к Охоте.		
Планшет Охотника:	Используются малые планшеты Охотника.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 1 карту Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	12	Рычаг	3
Закрытая Дверь	14	Синяя Дверь	1
Открытая Дверь	2	Ящики	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Пленники	2
Стартовая Зона	3	Окно	2

Пролог

На следующий день ты начинаешь свое расследование. В комплексе все тихо и ты решаешь послать в это здание всего лишь двух Охотников, тех кто более всего был исцелен за эти сутки.

На этот раз все идет хорошо. Войдя в открытый туннель, они передали по рации о нахождении еще одной реликвии. И тут внезапно, дела пошли из рук вон плохо. Из ниоткуда появились Вампиры Десмодусы и забаррикадировали проход. Охотники оказались в ловушке по другую сторону дверей в карантин. Тебе предстоит пробиться в здание, чтобы спасти их.

Специальные правила

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

Силы, находящиеся в здании должны быть представлены в количестве 2-х Охотников. Дайте жетон Задачи 1, изображающий найденную реликвию, одному из Охотников начинающему игру в здании. Он должен быть размещен в слоте инвентаря на его планшете.

Задачи

Общая главная задача: Если персонаж покидает здание с жетоном Задачи 1, его группа получает награду «**Скрытая Реликвия**». Обращенные Охотники так же могут получить эту награду. Они будут нести реликвию в рюкзаке, не зная о значимости своей ноши.

Общая вторичная задача: Если персонаж заканчивает Охоту с +7 жетонов Концентрации, он получает награду «**Опытный**».

Награда и передышка

Скрытая реликвия: Ты быстро осматриваешь реликвию. Это не часть той реликвии, что ты нашел до этого, и она не выглядит так, словно ее спрятал Вампир. Это действительно, похоже, как будто разные части реликвий были принесены в комплекс людьми построившими его. И комната карантина, в которой ты был заперт, больше похожа на тюрьму или лабораторию чем на медучреждение. Ты должен незамедлительно сообщить эту информацию Ордену. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Опытный: Все персонажи, у которых есть 7+ жетонов Концентрации после окончания этой Охоты, получают право пользоваться большим планшетом Охотника в следующей Охоте.

Стоимость трансформации: -3 жетона Концентрации.

Тренировка: По возвращении домой, 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 22

Кофас!



Вход:	Разделить всех Охотников на 4 группы. Расположите по 1 Охотнику в каждой стартовой зоне в комнате с Кофасом. Остальные 2 группы на остальных стартовых зонах.		
Возрождение:	Расположите пробудившимся фигурку Кофаса, в Зоне, указанной на миникарте. Используйте его карту Вампира с наибольшим количеством ед. здоровья.		
Часы:	Начало 5, Конец 9.		
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):	4 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 8 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун	Недоступны.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 1 карту Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	8	Рычаг	3
Закрытая Дверь	10	Синяя Дверь	1
Открытая Дверь	2	Ящики	2
Спуск в туннель	1, 2, 3	Пленники	2
Стартовая Зона	4	Окно	2
Кофас	1	Задача 1	1

Пролог

Ты предстаешь перед Высшим Советом, чтобы лично сделать доклад о результатах расследования. Ты окидываешь взглядом комнату, смотря на легендарных Охотников, управляющих Орденом. Все они заплатили свою цену, служа Ордену, кто-то потерял глаз, кто-то руку, а другие часть своего рассудка.

Разгорелась серьезная дискуссия, но в этот момент ты выходишь из палаты, оставив их наедине со своими жаркими спорами. Ожидая новых указаний, ты в уме складываешь все кусочки мозаики. Реликвии и пациенты это приманка. Комплекс предназначен, чтобы привлекать вампиров. Но зачем?

Когда двери палаты открываются вновь, тебе даются четкие указания. Найти истинные цели использования «медицинского комплекса». Лечат ли они людей, или преследуют более ужасные цели?

Миссия начинает идти не по плану, еще толком не начавшись. Вы разбиваетесь на три группы и входите в здание. Для двух групп это не составило проблемы. Третья группа, потеряв бдительность, продвигается вперед слишком быстро. Было ли это преднамеренной засадой или простым стечением обстоятельств? Кто знает? Но как только тыходишь в здание, из туннеля проделанного Землероями, появляется Кофас. По правде говоря, это тебя очень удивило. С некоторым шумом, Кофас, что-то поднимает с земли и бросает через двери, в которые ты только что вошел, закрывая их. Ты слышишь скрежет и срабатывание механизма. Бежать слишком поздно, ты заперт в одной комнате с Кофасом.

Специальные правила

В самом начале игры разыграйте карту Встречи для комнаты с Кофасом. Кофас создает много шума, поэтому все возрожденные Вампиры в этой комнате появляются уже пробужденными.

Охотник, начинающий игру за ящиками, находится в укрытии.

Сбросьте все карты Снаряжения с Охотников, находящихся в комнате с Кофасом. Они потеряли его в связи с замешательством в начале Охоты.

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

После пробуждения, Кофас начинает призывать Вампиров. В начале каждого раунда, начиная с 7-го, тяните карту из колоды Встреч. Возродите этих Вампиров в комнате, где Кофас начинает игру. Они активируются в этом же раунде.

Когда вы побеждаете Кофаса, приостановите атаку, сбросьте все жетоны Ранения, и прочтите текст **Интерлюдии**.

Кофас использует свой дух, чтобы повелевать обращенными Охотниками, и они не атакуют его ни при каких условиях, даже если их карта Принуждения заставляет их атаковать Вампиров.

Задачи

Главная задача Охотников: Если Охотник покидает комплекс с жетоном Задачи 1, он получает награду «Возвращение».

Главная задача обращенных Охотников: Если все Охотники становятся обращенными, они получают награду «Смена Сторон».

Общая вторичная задача: Если Охотник или обращенный Охотник заканчивает Охоту с 7+ жетонами Концентрации, они получают награду «**Опытный**».

Интерлюдия

Кофас, ошеломленный ударом, отходит назад по направлению к туннелю, вырытому Землероями. Внезапно, монстр прыгает в яму и исчезает из вида. Если ты заставил Кофаса отступить, ты нанес ему серьезное ранение, но едва ли смертельное.

Уберите Кофаса из игры и прекратите тянуть дополнительные карты из колоды Встреч для этой комнаты.

Награда и передышка

Возвращение: Когда ты выходишь из здания, твоя группа поддержки решает ворваться внутрь и завершить схватку. Ты изучаешь реликвию, и видишь явно, что это растение. Оно аккуратно разломано, без следов клыков или когтей на нем. Но касательно того что происходит больше ты ничего узнать не можешь. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Смена сторон: Команда поддержки ждет тебя определенное время, а затем входит в комплекс. Они с удивлением обнаруживают, что он полностью пуст, за исключением дезориентированных обращенных Охотников. Насколько это возможно, они успокаивают своих товарищей и начинают их исцеление в полевых условиях. Тщательный осмотр здания приводит к находке еще одной реликвии, как и ожидалось, но без дальнейших улик, касательно того что здесь происходит. **Возьмите карту Реликвии согласно правилам игры.**

Опытный: Все персонажи, у которых есть 7+ жетонов Концентрации после окончания этой Охоты, получают право пользоваться большим планшетом Охотника в следующей Охоте.

Стоимость трансформации: -3 жетона Концентрации.

Эпилог

Ты шокирован тем, что в это замешан Вампир-Повелитель. У тебя все еще нет информации, которую ты искал, и если Кофас находится здесь, ситуация очень быстро может ухудшиться в разы. Вы все договариваетесь еще раз попробовать добыть больше информации завтра. Но некоторые вещи очевидны. Здесь тоже нет признаков болезни, и Вампиры напрямую не причастны к этим ужасным событиям.

Тренировка: У вас нет времени на изучение новых спец. способностей перед следующей Охотой.

Снаряжение: Вы взяли с собой дополнительное снаряжение. Охотники могут использовать свои жетоны Концентрации для покупки снаряжения в обычном порядке.

Документы



Вход:	Разделить Охотников на 3 равные группы. Расставить по 1 группе возле каждого входа.		
Часы:	Начало 4, Конец 8.		
Колода Встреч:	12 шт. уровень-1, 3 шт. уровень - 2		
Колода Активации Вампиров (День):	4 шт. уровень – 1, 5 шт. уровень – 2, 9 шт. уровень – 3.		
Колода Активации Вампиров (Ночь):	1 шт. уровень – 1, 2 шт. уровень – 2, 9 шт. уровень – 3.		
Пит и гарпун:	Пит присоединяется к Охоте.		
Планшет Охотника:	Используются малые планшеты Охотника.		
Одиночная игра:	Каждый Охотник тянет 2 карты Спец. Способностей и 2 карты Снаряжения.		
Встреча	15	Вход	3
Закрытая Дверь	16	Ящики	2

Открытая Дверь	3	Окно	3
Спуск в туннель	1, 2, 3	Задача 1	1

Пролог

Ты собираешь все свои силы и надеешься, что на этот раз это как раз то, что ты искал. Снова, все или ничего в поисках необходимой информации. Посреди строительной площадки находится крупное здание, которое ты еще не исследовал, должно быть там что-нибудь находится, что уж точно прольет свет на происходящее.

Специальные правила

На полу туннеля всюду разбросаны грязные и порванные документы. Охотник может сложить их в папку и забрать их – используйте действие **«Поднять»**, чтобы поместить жетон Задачи 1 в пустом слоте инвентаря вашего планшета Охотника. Этот жетон может быть обменян между Охотниками как карта Предмета. Эта папка слишком ценна чтобы ее сбросить.

Обращенные Охотники не могут поднять или обменять эту папку, но если они получили ее до обращения, они ее уже не сбросят.

Задачи

Общая главная задача: Если персонаж сможет выйти из здания с жетоном Задачи 1, он получает награду **«Решенная Проблема»**.

Если вы не смогли выполнить эту главную задачу, вы не разгадали эту тайну, и вы проигрываете эту кампанию. Вы проиграли.

Вторичная задача Охотников: Любой Охотник, который уничтожает Старейшину, получает награду **«Боевой Опыт»**.

Вторичная задача обращенных Охотников: Если у обращенного Охотника есть 8+ жетонов Концентрации после окончания этой Охоты, он получает награду **«Боевой Опыт»**.

Награда и передышка

Решенная проблема: Когда ты выходишь из комплекса, команда поддержки сразу же оценивает твои ранения, и при необходимости, приступают к их лечению. Затем, оставив тебя изучать найденные бумаги, они спешат внутрь здания, чтобы так же помочь членам твоей команды. Все документы разорваны, частично сожжены и в них ничего не понятно. Но затем ты понимаешь, что у тебя в руках разные типы бумаг. Переписка между оборонными ведомствами, заказы на лабораторное оборудование, результаты ДНК тестов. Это все находится за пределами твоего понимания и такая работа обычно не входит в обязанности Охотников. Ты должен доставить эту информацию Высшему Совету, чтобы он решил, что все это значит.

Боевой опыт: Все персонажи, получившие награду **«Боевой Опыт»**, получают право пользоваться большим планшетом Охотника в следующей Охоте.

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.

Пора с этим покончить



Вход:	Разделить всех Охотников на 3 равные группы внутри здания.
Возрождение:	Расположите спящим фигурку Кофаса, в Зоне, указанной на миникарте.
Часы:	Начало 4, Конец 9.
Колода Встреч:	8 шт. уровень-1, 3 шт. уровень - 2
Колода Активации Вампиров (День):	4 шт. уровень – 1, 7 шт. уровень – 2, 7 шт. уровень – 3.
Колода Активации Вампиров (Ночь):	3 шт. уровень – 1, 6 шт. уровень – 2, 9 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.

Встреча	11	Ящики	2
Закрытая Дверь	10	Рычаг	3
Открытая Дверь	3	Синяя Дверь	1
Спуск в туннель	1, 2, 3	Кофас	1
Стартовая Зона	3		

Пролог

Уставший, ты возвращаешься домой, чтобы подлечиться, отдохнуть, заняться тренировкой, а главное, передать бумаги, которые ты нашел. Через несколько дней тебя вызывают на Высший Совет.

«Проделанная тобой работа была важна для подтверждения наших догадок. Имея эти реальные доказательства на руках, Орден может выйти на людей, замешанных в этой неразумной и опасной схеме, чтобы положить всему этому конец. Должно быть, ты и сам догадался что происходит, но позволь нам подтвердить твои подозрения.»

«Этот рискованный план разработала независимая группа военных. Едва ли осознавая, какую страшную силу таит в себе Ночь, они верили, что смогут проводить эксперименты над Вампирами для создания живого оружия. Они цинично играли на страхах местного населения, приглашая их в комплекс для оказания помощи в лечении ложного заболевания, а так же рисковали нашей работой, собирая реликвии. Как люди, так и реликвии были всего лишь наживкой. И эти новые Вампиры-Десмодусы стали результатом их экспериментов. Мы знали, что новая порода Вампиров не могла появиться внезапно, чтобы мы этого не знали.»

«Когда ты впервые прибыл в комплекс, весь эксперимент уже вышел из-под контроля. Они не понимали, что Ночь может быть настолько могущественна, и не смогли противостоять возвращению Вампиров в комплекс. Они просто его покинули. Эта новая порода даже привлекла внимание Вампира-Повелителя. О чем они вообще думали?»

«Мы общались с официальными лицами. Не стоит об этом беспокоиться. У них была еще одна реликвия. Мы забрали ее и создали новое оружие, достаточно мощное, чтобы уничтожить Кофаса, если этот монстр все еще находится поблизости. Ты многого добился в этом деле... не хочешь ли ты вернуться и очистить последнее здание? Положив этому конец раз и навсегда?»

Специальные правила

Начните эту Охоту, взяв дополнительную карту Реликвии, согласно правилам игры.

Чтобы начать эту 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 3 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 когти 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: С помощью реликвии ты наносишь сильный удар, после чего она разбивается вдребезги в твоих руках. На какой-то миг ты думаешь, что сейчас Кофас просто разорвет тебя на части, но чудовище отступает назад. Издав крик боли, он начинает разваливаться на части, как будто века его старения пролетели в один миг.

Твоя битва окончена, но ты никогда не будешь прежним. Твое собственное правительство скармливало людей порождениям Ночи и создало новую тварь, с которой теперь тебе пришлось бороться. Тебе повезло, что ты локализовал и уничтожил новую породу Вампиров-Десмодусов, и это осталось в тайне благодаря действиям Ордена. Но тебе понадобится что-то большее, чем просто везение, если ты хочешь выжить, оставаясь Охотником на Вампиров.

Эпилог 2: Твои клыки впиваются в Кофаса, разрывая ему горло. Пьянящий запах крови отвлекает тебя, и сначала ты не осознаешь, насколько сильную рану ты ему нанес. Ты чувствуешь не просто силу крови... сама сущность Вампира-Повелителя переходит в тебя по мере того как Кофас рассыпается в прах. Твое тело расширяется и растет, по мере того как невероятная сила, растекается по твоим жилам. Уместно сказать, что у этой новой породы Вампиров появился новый Вампир-Повелитель. Теперь ты поведешь силы Ночи на борьбу с Орденом.

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. Так же включите в армию Ночи Вампиров Десмодусов.

Эпилог 3: Кофас летит со своей последней жертвой по комнате. Ее тело опускается на пол изломанным и истекающим кровью. А главное абсолютно безжизненным. Члены Ордена такие же глупцы как и те военные ученые. Ничто не может помешать Ночи в ее стремлении разрушить мир. Но следующая битва будет завтра. А сегодня ночью будет пиршество.

Кампании игры рассчитаны на одиночное прохождение. Однако, вы можете расширить эту историю в следующую кампанию, используя Кофаса и Вампиров Десмодусов 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

Бенни: Необходимость увеличения количества членов Ордена, вынуждает нанимать новых Охотников где угодно. Это не является секретом, что Бенни был раньше связан с организованной преступностью. Его «семья» возможно уже все и забыла, но он до сих пор чувствует себя виноватым и держит свой язык за зубами.

Смена его убеждений произошла, когда ситуация в охраняемом доме, где он находился, охраняя жену своего капо Марию, изменилась катастрофически. Редко используемый дом, набитый деньгами и оружием, стал лакомой целью для банды Трэллов. Бенни уничтожил их всех, но Гигантская Летучая Мышь успела утащить с собой Марию. Охотники нашли Бенни возле ее тела, пытающегося остановить ее кровотечение... они все поняли, что Бенни уже не вернется обратно.

Себастиан: Одного глаза вполне достаточно, когда у тебя есть два пистолета. Высокотехнологичные электрошоковые пистолеты Себастиана возможно не имеют такой дальности поражения как обычные пистолеты, но они бесшумны как змея, что очень полезно, когда незаметно подкрадываешься к убежищу Вампиров. Электрические разряды часто поражают несколько целей одновременно, что само по себе хорошо, особенно когда перед тобой серьезный противник. Себастиан использует эти прототипы очень давно, он просто отказывается их возвращать обратно.

Порождения ночи

Вампиры-Приспешники

Десмогусы: Ордену Охотников на Вампиров мало что известно об этих новых Вампирах Десмодусах. Они сильны и выносливы, с кожистыми крыльями, с острыми костяными когтями в виде косы. Не подходи к ним близко, или эта тварь заключит тебя в объятия своих крыльев и постепенно раздушит тебя. Обернутые вокруг тела, его крылья обеспечивают ему легкую защиту против атак. Отойди подальше и используй оружие дальнего боя, пока Орден не найдет у этой твари уязвимые места.