



T H E O R D E R O F

VAMPIRE HUNTERS

LA ORDEN DE LOS CAZADORES DE VAMPIROS

CRÉDITOS

Jefe Diseño del Juego

Filippo Chirico

Asistente Diseños del Juego

Tony Neville

Redacción

Tony Neville, Tracey Smart, Peer Lagerpusch

Edición

Tracey Smart

Diseño y Modelado de Miniaturas

Alexei Popovici

Ilustración Portada

Soufiane Idrassi

Ilustración Mapas

Filippo Chirico

Otras Ilustraciones

Leonardo Leg Giordano, Filippo Chirico, Soufiane Idrassi

Diseño Gráfico Libro de Reglas

design by salandra

Coordinador de la Línea de Producción

Emiliano Mancini

Probadores del juego

Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Miriana Lanzolla, Michela Mancuso, Rosaria Cioffi, Riccardo Brisa

Agradecimientos especiales

Todos nuestros mecenas de Kickstarter, Nicola Mauriello, Gaetano Punzo, Steven Tudor, Geoffrey Briggs, Macs Gallo, Andrea Roccella, Nelson Cravo

Agradecimiento especial "Get In The Game"

Andrew Wilde, Andrius Udovičius, Bourrague Arnaud, Braxandur, Craig Fish, Eduard Brennan, Fabian Bohlmann, Gaetano Punzo, James Reeder, Javier Sánchez González, Mark R. Lesniewski, Oscar Arjones Betancor, Patrick Melvin, Patrik Ax, Tyrone Cheeseman, Ulf-Gerrit Kespelher

Traducción y Maquetación al español

Comunidad ARUOK

CONTENIDO

La Orden de los Cazadores de Vampiros	3
Componentes del Juego	4
Preparación	11
Resumen de Reglas	11
Mecánicas del Juego y Términos	12
Movimiento	12
Entradas y Salidas	13
Puertas Cerradas	13
Resolviendo Encuentros	13
Ataques	14
Cazadores Inconscientes, Muerte y Destrucción	18
Pruebas de Atributo	18
Habilidades Especiales	19
Concentración	19
Interactuando con Marcadores	19
Búsqueda	20
Intercambio	20
Soltar	20
Recoger	20
El Ocaso y el Despertar	21
Activación de Vampiros	21
Vampiros en habitaciones cerradas	25
Vampiros Ancestrales	25
Reliquias	25
Lords Vampiros	27
Reglas diversas	28
Objetivos y Victoria	28
Opciones de Juego	29
Reglas de Campaña	34
Campaña 1	35
Campaña 2	35
Cacerías	36
La Cabaña	36
Un Antiguo Mal	38
Una Poderosa Presencia	40
¡Atrapados!	42
Golpe de Estado	44
El Lord Vampiro	46
El Almacén	48
Acceso por el Túnel	50
Doble Problema	52
Separados	54
Cara a Cara	56
Confrontación	58
Resumen de Juego	60

LA ORDEN DE LOS CAZADORES DE VAMPIROS

La Orden de los Cazadores de Vampiros es un juego de mesa de uno a cuatro jugadores. Los jugadores controlan a los Cazadores en su batalla contra los Vampiros controlados por la IA, limpiando el Nido de los Vampiros y ganando experiencia por el camino.

La Orden de los Cazadores de Vampiros es un juego con una atmósfera oscura. Piensa en momentos clásicos de la mitología vampírica y estarás recreando esas escenas en el juego:

- ¿Atravesar el corazón de un Vampiro con una estaca?
¡Hecho!
- ¿Echar abajo las cortinas de la ventana y quemar a la horda de vampiros con el Sol?
¡Hecho!
- ¿Perder el control de tu mente por una criatura centenaria?
¡Hecho!
- ¿Ser mordido y convertido en Vampiro tú mismo?
¡Hecho!

La Orden de los Cazadores de Vampiros se puede jugar de diferentes modos, y con diferente cantidad de Cazadores.

- Modo Solitario para un solo jugador.
- Juego equilibrado para 2-4 jugadores.
- Jugar Cacerías aisladas o una campaña.
- Modos Cooperativo o Competitivo.
- Algunas reglas avanzadas que puedes omitir en tus primeras partidas e introducirlas más tarde, cuando estés preparado para una experiencia más enriquecedora.

Todas las opciones del juego están descritas tras las reglas de Modo Cooperativo y puedes encontrarlas al final de este libro. Recomendamos jugar primero una partida independiente de cuatro cazadores en Modo Cooperativo, y aventurarse con una Campaña una vez te hayas familiarizado con las reglas.

La Orden de los Cazadores de Vampiros puede ser jugado con muchas opciones diferentes. A menos que esté claramente especificado, todos los ejemplos son para 4 Cazadores, sin campaña y cooperativo.

Las reglas para el juego avanzado y cualquier cambio para el Modo Competitivo y las Campañas se encuentran al final de libro de reglas.

OLVIDADO EN LA HISTORIA

La gente siempre ha temido la noche y por buenas razones. Cuando surgió la noche, sus criaturas llegaron sin previo aviso, dejando un rastro de muerte y destrucción. Monstruos oscuros y horrendos que ni siquiera las mentes humanas más retorcidas podrían haber imaginado.

No había defensa. Solo abandonando sus casas durante el día, la gente aceptaba que no era más que presas.

Pero el espíritu humano es resistente. Al principio, héroes acérrimos salían en solitario para defender sus aldeas, más tarde se unieron para fortalecerse y, con el tiempo, cazar activamente a estas viles bestias durante el día. De este humilde comienzo, nació la Orden de los Cazadores de Vampiros, entrenados para luchar contra la Noche. A veces victoriosos, a veces perdiendo, los Cazadores fueron transmitiendo sus habilidades secretas de generación en generación, siempre manteniendo la fe. Incluso en los años en que las criaturas de la Noche ganaban poder, los Cazadores eran fuertes de mente y no se amedrentaban. Durante décadas, luego siglos, lucharon hasta que las criaturas fueron reduciéndose

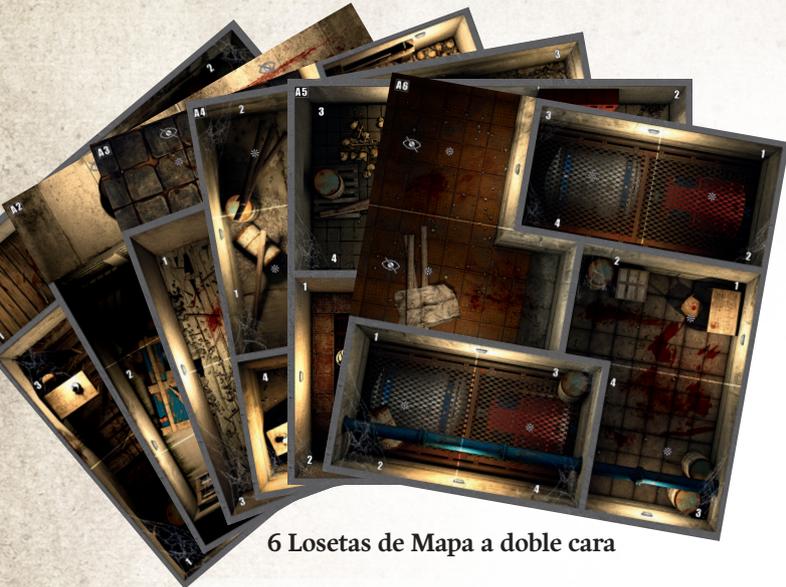
y finalmente desaparecieron por completo. Algunos creían que era la victoria final que tanto habían anhelado, pero para otros, era solo un descanso, muy necesario, antes de que volviera la Noche. En estos años de paz, la importancia de la Orden comenzó a menguar y sus valientes hombres y mujeres quedaron prácticamente en el olvido.

Todo lo que quedaba eran mitos de criaturas malvadas, historias de antes de dormir para asustar a niños traviesos. Estos cuentos se convirtieron en leyendas y el enemigo finalmente ganó un nombre: Vampiros.

Hay un ciclo para todas las cosas y la Noche ha comenzado a regresar. Líderes antiguos y poderosos están despertando a otras criaturas de la Noche. Los Nidos de Vampiros están apareciendo en lugares remotos del mundo, y la Noche está agregando víctimas a la lista de cadáveres... o a sus filas.

La Orden todavía existe como una sociedad pequeña y secreta, atendida por unos pocos descendientes de los miembros fundadores. ¿Puede la Orden recuperar su fuerza anterior y una vez más vencer la marea del mal?

COMPONENTES



6 Losetas de Mapa a doble cara

CAZADORES



Stephan



Sarah



Joshua



Magenta



Pete y "El Extractor"



2 Losetas de Tunel y Habitación pequeña a doble cara

ESBIRROS VAMPIROS



6 Guardianes (Guardians)



6 Murciélagos Gigantes (Giant Bats)



10 Siervos (Thralls)



5 Excavadores (Borrowers)



6 Upyrs



10 Guerreros (Warriors)

VAMPIROS ANCESTRALES



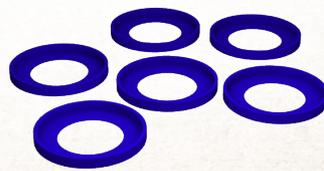
Evaki



Theyr



Kophas



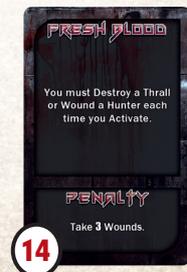
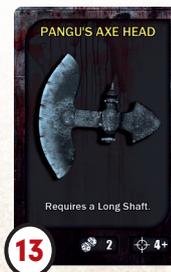
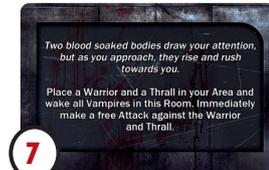
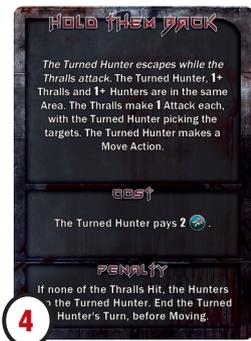
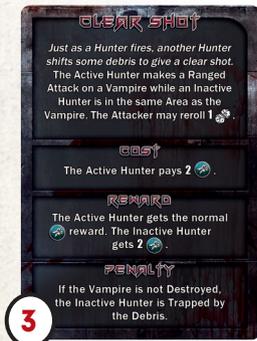
6 Bases azules identificadoras de Cazadores



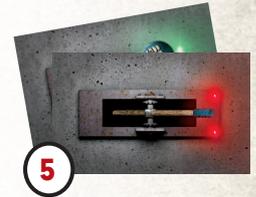
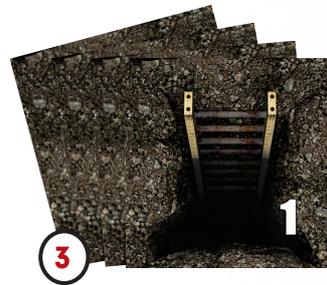
6 Bases rojas identificadoras de Cazadores Convertidos



1. 4 Tarjetas de Cazador a doble cara.
2. 9 Tarjetas de Vampiro.
3. 6 Cartas de Ataque Combinado.
4. 5 Cartas de Ataque Combinado de Cazador Convertido.
5. 4 Cartas de Armas Básicas a doble cara.
6. 15 Cartas de Encuentro.
7. 20 Cartas de Sucesos Terroríficos.
8. 25 Cartas de Influencia Ancestral.
9. 24 Cartas de Habilidad Especial.
10. 45 Cartas de Objetos.
11. 24 Cartas Diurnas y 24 Nocturnas de Activación de Vampiros.
12. 29 Cartas de Equipo.
13. 16 Cartas de Reliquia.
14. 10 Cartas de Compulsión.



1. 1 Reloj.
2. 1 Carta de Arpón.
3. 4 Marcadores de Acceso a Túnel.
4. 4 Cartas de Resumen de Juego.
5. 4 Marcadores de Palanca a doble cara.
6. 6 Marcadores de Ventana a doble cara.
7. 22 Marcadores de Puerta a doble cara, incluyendo Puertas Especiales/Cerradas.
8. 4 Marcadores de Armadura de Cazadores a doble cara, Intacto y Dañado.
9. 4 Tableros a doble cara.
10. 14 Marcadores de Habitación Sin Explorar.
11. 2 Marcadores de Caja.
12. 2 Marcadores de Escombro.
13. 3 Marcadores de Reloj.
14. 2 Marcadores de Cautivo.
15. 4 Marcadores de Objetivo.
16. 42 Marcadores de Concentración.
17. 28 Marcadores de Herida.
18. 9 Dados, incluido el dado personalizado de Rotura.





1. Tablero del Cazador

2. Espacio para la Tarjeta del Cazador.
3. Espacio para carta de Armamento Básico.
4. Espacio para inventario; Objetos, Equipos y Reliquias.

5. Tarjeta de Cazador

6. Nombre e Ilustración.
7. Puntos de Vida. Ver también la Armadura del Cazador más adelante.
8. Fe. El número de dados que se lanzan durante la prueba de Fe.
9. Mente. El número de dados que se lanzan durante la prueba de Mente.
10. Agilidad. El número de dados que se lanzan durante la prueba de Agilidad.
11. Habilidad Especial del Cazador.



5



19



24

12. Cartas de Armamento Básico

13. Nombre del poseedor.
14. Rango. Distancia en Zonas.
15. Dados de Ataque. El número de dados que se lanzan en el Ataque.
16. Precisión. Puntuación igual o mayor necesaria para impactar.
17. Iconos de Efectos Adicionales del Arma.
18. Efecto Especial del Arma. Se activa gastando Concentración antes de lanzar el dado.

19. Cartas de Objetos

20. Icono de Rotura. Lanza el dado de Rotura con el dado de Ataque.
21. Icono de Explosión. Este Arma inflige daño en toda la Zona y puede ocasionar Daño Colateral. Ver Ataque .
22. Icono Ruido. El objeto puede ser ruidoso y despertará a todos los Vampiros en la habitación.
23. Coste de Concentración para fabricar este arma con las piezas encontradas.

24. Cartas de Equipo

25. Icono de un solo uso. Descarta la carta después de usarla.
26. Icono de ventana tapiada. Puede destruir Barricadas de Ventanas.
27. Coste de Concentración para comprar el Equipo durante el Descanso.



12

1. Cartas de Habilidad Especial

- 2. Nombre y Efecto de la Carta.
- 3. Coste de Concentración, se paga cuando el Cazador utiliza la habilidad durante una Cacería.
- 4. Coste de Concentración, se paga cuando el Cazador compra el entrenamiento de esta Habilidad durante el Descanso.

5. Cartas de Reliquia

- 6. Efecto de la carta. Una Carta de Reliquia puede tener Alcance, Dados de Ataque, Precisión y Efecto Especial.

7. Cartas de Ataque Combinado

- 8. Descripción y Efecto de la Carta.
- 9. Coste: pagado por los Cazadores.
- 10. Recompensa: para los Cazadores.
- 11. Penalización: aplicada a los Cazadores.

12. Cartas de Ataque Combinado de Cazadores Convertidos

- 13. Coste: pagado por el Cazador Convertido.
- 14. Penalización: aplicada al Cazador Convertido.

15. Cartas de Compulsión

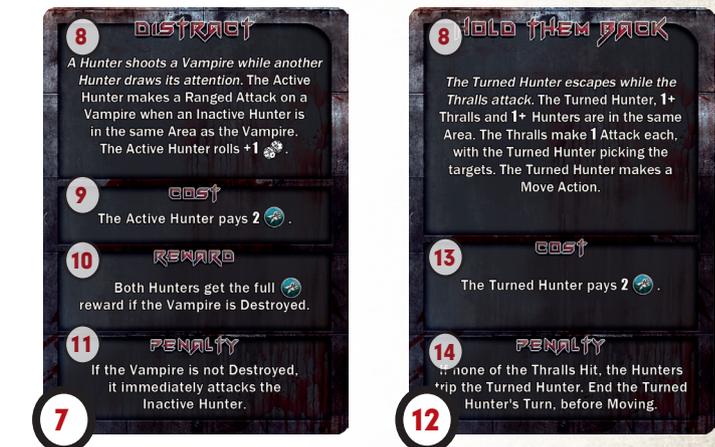
- 16. La acción que debes realizar cada turno.
- 17. Penalización por no completar tu Compulsión.

18. Cartas de Encuentro

- 19. Nivel de la Carta (Nivel 1, 2, 3).
- 20. Barras de colores para escalar según el número de jugadores.
- 21. Vampiros o Cartas que entran en juego.
- 22. La Localización para colocar las miniaturas.

23. Cartas de Suceso Terrorífico

- 24. Descripción de la Carta.
- 25. Efecto de la Carta.

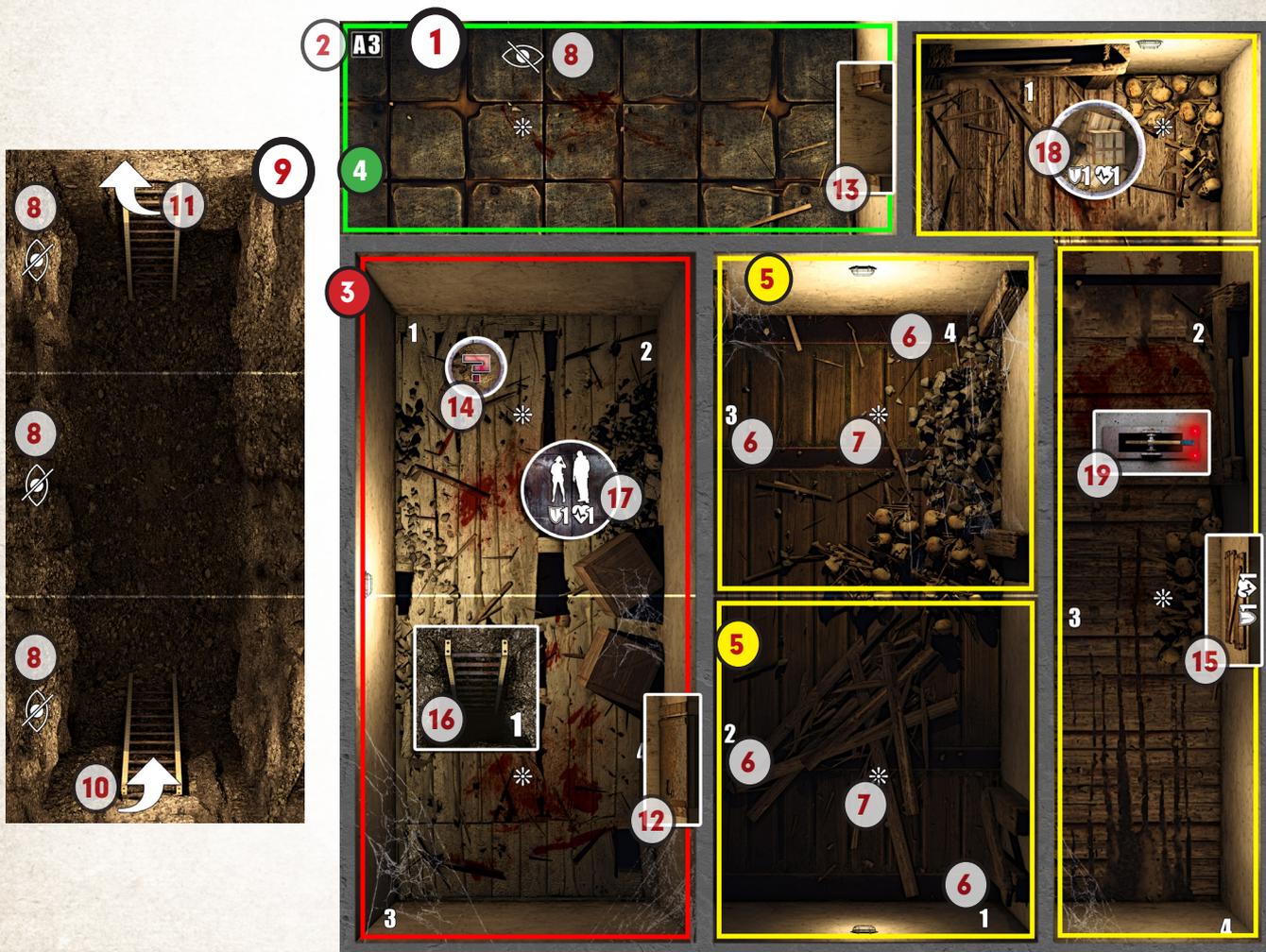




1. **Tarjeta de Vampiro (Diurna)**
2. Nombre e Ilustración.
3. Escudo. Bloquea esta cantidad de impactos.
4. Puntos de Salud.
5. Alcance. Distancia en Zonas.
6. Iniciativa.
7. Dados de Ataque. El número de dados que lanza en su Ataque.
8. Precisión. Puntuación igual o mayor necesaria para impactar.
9. Recompensa Concentración.
10. **Tarjeta de Vampiro (Nocturna)**
11. Poder Especial del Vampiro.
12. **Carta de Influencia del Ancestral**
13. Prueba de Atributo.
14. Descripción de la Carta.
15. Efectos por superarlo o fallarlo.
16. **Cartas de Activación Vampira (Diurna)**
17. **Cartas de Activación Vampira (Nocturna)**
18. Nivel de las Cartas (Nivel 1, 2, 3).
19. Aparición y Acciones Especiales.
20. Movimiento hacia el Cazador Activo
21. Ataque al Cazador Activo.
22. Movimiento General, posiblemente afectando a todos los Vampiros.

Losetas de Mapa y Componentes relacionados

1. Loseta de Mapa.
2. Número identificativo de la Loseta.
3. Habitación. Observa que las habitaciones tienen Puntos de Aparición.
4. Pasillo. Los Pasillos no tienen Puntos de Aparición por lo demás son iguales a las Habitaciones.
5. Zona. Espacios pequeñas dentro de Habitaciones y Pasillos, delimitadas por unas tenues líneas blancas.
6. Puntos de Aparición numerados.
7. Icono de Línea de Visión.
8. Icono de Inexplorable.
9. Loseta de Túnel.
10. Zona de Entrada.
11. Zona de Salida.
12. Marcador de Puerta Cerrada. Los marcadores especiales de Puertas Coloreadas se describen en las Cacerías.
13. Marcador de Puerta Abierta.
14. Marcador de Habitación Sin Explorar.
15. Marcador de Ventana Tapiada.
16. Marcador de Punto de Acceso a Túnel. Algunas cartas harán referencia a este marcador por el número.
17. Marcador de Cautivo.
18. Marcador de Caja.
19. Marcador de Palanca.



PREPARACIÓN

Sigue la explicación de la Cacería para crear el Nido Vampiro:

- Coloca las losetas de doble cara como se muestra en el minimapa de la Cacería. Cada loseta del mapa tiene un número identificativo para ayudarte a colocarlo.
- Coloca los marcadores en las losetas de mapa como se muestran. Esto incluye los marcadores de puertas abiertas y cerradas, habitaciones sin explorar, puntos de acceso a túnel, cautivos, palancas, etc.
- Prepara el mazo de Encuentro y los mazos de Activación de Vampiros Diurna y Nocturna siguiendo las instrucciones del escenario de la Cacería.

Cuando coloques los marcadores de acceso a túnel, asegúrate de que están numerados con 1, 2 y 3. Coloca los marcadores aleatoriamente en las localizaciones indicadas en el minimapa, los números no tienen porqué coincidir. Por ejemplo, el acceso a túnel 1 puede colocarse en cualquiera de las 3 localizaciones mostradas.

Prepara la Zona de juego de cada Cazador. Cada Cazador debe:

- Coger un Tablero de Cazador para organizar la zona de juego de cada Cazador. Usa el lado con 2 zonas para Inventario a menos que se indique otra cosa.
- Coloca la tarjeta de Cazador y sus cartas de Armas Básicas en el Tablero, con el lado del Cazador hacia arriba. Añade el marcador de Armadura a la tarjeta de Cazador, mostrando el lado Intacto.
- Coloca cualquier carta de Equipo en el Tablero. En campaña, el equipo puede mantenerse entre las Cacerías. En partidas independientes, el escenario indicará qué cartas coger.
- Coloca todas tus cartas de Habilidad Especial junto a tu Tablero. En Campaña, las habilidades se mantienen de una Cacería a otra. En partidas independientes el escenario indicará entre qué habilidades puedes escoger.
- Si un Cazador tiene una Reliquia, apila las cartas de Reliquia y colócalas en el Tablero.
- Coge la miniatura del Cazador y colócale una base azul.

Establece los tiempos de inicio y fin en el reloj como se indican en la Cacería.

Separa las Tarjetas de los Vampiros Ancestrales de las de Vampiros comunes y la Tarjeta del Lord Vampiro. Coloca las Tarjetas de los Vampiros y del Lord Vampiro donde se vean fácilmente. Se debe mostrar el lado Diurno. Baraja las restantes Tarjetas de Vampiros Ancestrales, colócalas boca abajo y sitúalas al alcance de todos.

Baraja los siguientes mazos por separado y colócalos al alcance de todos:

- Mazo de Activación de Vampiros Nocturna.
- Mazo de Sucesos Terroríficos.
- Mazo de Activación de Vampiros Diurna.
- Mazo de Búsqueda de Equipos.
- Mazo de Influencia de Vampiro Ancestral.
- Mazo de Encuentros.
- Mazo de Reliquias.

Coloca estas cartas al alcance de todos:

- Cartas de Ataque Combinado
- Cartas de Ataque Combinado de Cazador Convertido

Los jugadores colocan sus Cazadores junto a una entrada, teniendo cuidado de verificar las restricciones de colocación específicas del escenario de Cacería.

Si estás jugando con Pete y “El Extractor”:

- Acordad una posición para Pete en el exterior, en una puerta de entrada o una ventana. Coloca los marcadores del Arpón Extractor cerca de Pete. Los Cazadores nunca empiezan el juego con arpones.

RESUMEN DE REGLAS

Estructura del Turno

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas, con el principio y final de la ronda marcada en el reloj. Durante cada ronda, Cazadores y Vampiros se activan de manera alterna hasta que cada Cazador ha jugado su turno. El orden de turno entre Cazadores y Vampiros depende de si es de día o de noche. Al final hay una breve fase de Ronda Final.

- **Fase de Preparación:** Se realiza una vez, al comenzar la partida.
- **Fase de Activación Alterna:**
 - **Diurna:** El jugador actual activa su Cazador, entonces roba y resuelve una Carta de Activación diurna para los Vampiros, o
 - **Nocturna:** El jugador actual roba y resuelve una Carta de Activación nocturna para los Vampiros, después activan sus Cazadores.
- **Fase Ronda Final:** Avanza el reloj. Realiza el Despertar si es necesario, comprueba si la partida ha finalizado.

Fase de Activación Alternativa

Los jugadores pueden discutir y elegir el orden en el que activar sus Cazadores. El orden no importa, siempre y cuando todos los Cazadores se activen una vez.

En Modo Cooperativo, decidir el correcto orden en el turno maximizará el trabajo en equipo de los jugadores.

Activación de los Cazadores

Cada Cazador puede llevar a cabo hasta 3 acciones combinándolas como quiera, incluyendo realizar la misma acción varias veces. A continuación tienes una lista de las acciones. Más adelante tendrás todos los detalles y ejemplos de las acciones.

Las acciones individuales no se pueden interrumpir. Por ejemplo, no se puede mover un poco, atacar y luego completar la acción de Mover.

Mover	Cavar y quitar Escombros	Buscar	Intercambiar
Atacar	Activar Palanca	Soltar	Recoger

Activación de los Vampiros

Los Vampiros son controlados por las instrucciones indicadas en las cartas de Activación del Vampiro. Cualquiera de los jugadores puede seguir las instrucciones, pero por lo general, el jugador actual activará tanto a su Cazador como a los Vampiros.

El Día y la Noche afectan a la activación de los Vampiros. No sólo cambia el orden, sino que hay dos mazos de activación de Vampiros diferentes; Diurno y Nocturno.

Las instrucciones completas para la resolución de las cartas, con ejemplos, se dan más adelante.

Fase Final de Ronda

Realiza el Despertar al final de la ronda 6, esto incluye retirar todos los marcadores que queden de Habitación Sin Explorar y resolver las cartas de Encuentro, despertando todos los Vampiros y abriendo todas las puertas. Ya es de Noche.

Avanza el Marcador de ronda en el reloj. Si se trataba de la Ronda Final especificada en el escenario de Caza, el juego ha terminado y los jugadores han perdido.

Ganando el Juego

El escenario especifica los objetivos a lograr por los Cazadores. Deberán alcanzar todos los Objetivos Principales para ganar. El juego termina inmediatamente cuando los Cazadores completan el último Objetivo Principal.

MECÁNICAS DEL JUEGO Y TÉRMINOS

Movimiento

La acción de movimiento otorga al Cazador 2 puntos de movimiento (PM) que puede gastar en mover entre zonas y/o abrir puertas.

El movimiento solo está permitido entre zonas abiertas adyacentes del tablero de juego. Las puertas cerradas y muros bloquean el movimiento. Los Cazadores pueden moverse con normalidad a través de zonas que contengan Vampiros aletargados, pero los Vampiros despiertos obstaculizan el movimiento.

Movimiento: Los Cazadores pueden gastar 1 punto de movimiento para moverse entre zonas adyacentes, si el camino está despejado.

Puerta Abierta: Los Cazadores pueden gastar 1 punto de movimiento para abrir una puerta cerrada. Hay que tener en cuenta que abrir una puerta no es una acción y no interrumpe la acción mover. Las puertas pueden abrirse desde ambos lados. Voltea el marcador para mostrar el nuevo estado.

Movimiento Obstaculizado: Los Vampiros despiertos ralentizan a los Cazadores. Todos los costes de movimiento se incrementan a 2 puntos de movimiento cuando hay uno o más Vampiros despiertos en la zona del Cazador. Se aplica para mover fuera de la zona o abrir una puerta dentro de la Zona.

Por debajo del nivel principal del Nido de Vampiros, hay un intrincado sistema de túneles, los cuales son útiles para usarse como atajos. Las zonas con un marcador de Acceso a Túnel y la zona de Entrada/Salida de la Loseta del Túnel se consideran adyacentes para el movimiento. Los puntos de acceso están siempre abiertos. Después de mover a través de las zonas del túnel, la zona de Salida conecta con cualquiera de los otros marcadores de acceso adyacentes. Tanto Cazadores como Vampiros pueden usar los túneles.

Las acciones de moverse no pueden ser interrumpidas para llevar a cabo otra acción y posteriormente reanudarse. Si te detienes para realizar otra acción después de moverte una zona, el punto restante de movimiento se pierde. Puedes elegir no gastar ambos puntos de movimiento por cualquier motivo, dando por finalizada la acción moverse antes de tiempo.



Figura 1: Stephan mueve a través del Nido.

En la figura 1, la primera acción de Stephan es abrir una puerta para Magenta y mover una zona. Luego se mueve a una zona con un Guardián. Quiere abrir la puerta trasera, pero debido a que está obstaculizado por el Guardián y solo dispone de 1 punto de movimiento restante en esta acción, tiene que usar por tercera vez la acción moverse. Ambos puntos de movimiento son usados para abrir la Puerta.

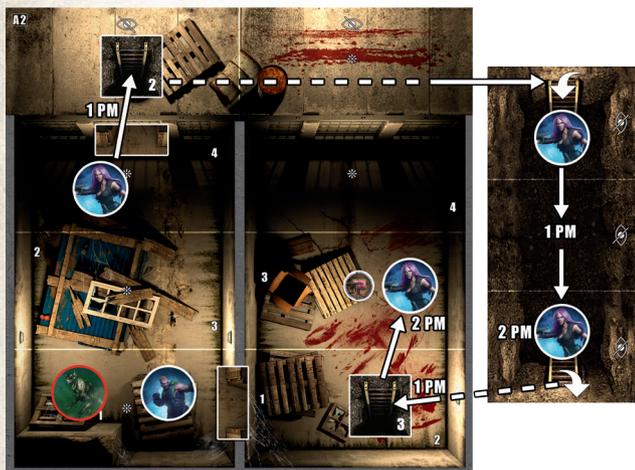


Figura 2: Magenta se mueve a través de los túneles

En la Figura 2 Magenta también realiza 3 acciones de moverse. Primero ella se mueve a la siguiente zona y entra en el Túnel, luego se mueve al otro borde del Túnel. Finalmente, sale del Túnel por un punto de Acceso a Túnel diferente y se mueve a la zona del fondo de la habitación.

Entradas y Salidas

Las puertas de Entrada se representan con marcadores de puertas abiertas colocadas en la parte exterior de las paredes del Nido. Los Cazadores no necesitan gastar una acción para abrir la Entrada y pueden simplemente moverse hacia el interior del Nido.

Algunas Cacerías requieren que los Cazadores abandonen el Nido. Pueden salir a través de cualquier puerta en una pared exterior (incluida las puertas de Entrada) y a través de Ventanas sin tapiar. Las Puertas que conducen hacia fuera son puertas normales, si están cerradas los Cazadores tienen que abrirlas y se abren durante el Despertar.

Ten en cuenta que las puertas de Entrada/Salida están bien cubiertas con cortinas y no dejan que la Luz del Sol pase al Nido cuando están Abiertas.

Puertas Cerradas

En algunas Cacerías, determinadas puertas que están marcadas con un marcador azul de Puerta están cerradas. Cuando una puerta está cerrada, los Cazadores no pueden abrirla. La Cacería indicará cómo desbloquear la puerta, por ejemplo activando 1 o más palancas. Cuando se cumple esta condición, la puerta solo se desbloquea, no se abre. Sin embargo, los Cazadores ahora pueden abrir la Puerta normalmente.

Resolviendo Encuentros

Todas las habitaciones cerradas están infestadas de Vampiros y se representa colocando marcadores de Habitación Sin Explorar durante la preparación de la partida. Cuando los Cazadores terminan una acción de movimiento en cualquier zona de una habitación que contenga un marcador de Habitación Sin Explorar, interrumpe su turno e inmediatamente resuelve el Encuentro. Éste generará Vampiros en Letargo en la habitación. Una vez resuelto, el Cazador puede descartar el marcador de Habitación sin Explorar y continuar su turno normalmente.

Echando un vistazo de nuevo a la figura 2, puedes ver que Stephan abrió una puerta a una habitación sin explorar. Eso no desencadena la resolución del marcador. Incluso aunque Magenta se mueva dentro de la habitación al inicio de su tercera acción, tiene permitido completar la acción. Pero al final de su tercera acción, debe de resolver el marcador.

No olvides que a las Habitaciones se puede entrar a través de Puertas o Túneles. Ambos métodos desencadenarán el Encuentro si es la primera vez que un Cazador entra en la Habitación.

Resolviendo el Encuentro: Retira el marcador de Habitación sin Explorar y coge una carta de Encuentro. Verás una lista de Vampiros que se colocarán en los puntos de Aparición numerados de la Habitación. Cada barra en la lista tiene un código de color para adaptar la partida al número de Cazadores.



Figura 3: Resolviendo una carta de Encuentro.

Coloca el Vampiro cerca del punto de Aparición mostrado por el número a la derecha de la barra, ver Figura 3. Ten en cuenta que algunas zonas tienen más de un punto de Aparición. Trata de colocar los Vampiros cerca del punto de Aparición pero mientras estén en la misma zona, la posición exacta no es problema.

No confundas el número de la carta de Encuentro con el número de Vampiros a colocar. Siempre se coloca un Vampiro por barra de la lista.

Cada barra de la carta de Encuentro está codificada por color para escalar adecuadamente la dificultad del juego al número de jugadores:

- Para 2 Cazadores usa las barras verdes.
- Para 3 Cazadores usa las barras amarillas.
- Para 4 Cazadores usa las barras rojas.

Así, si estás jugando la partida con 3 Cazadores, deberías colocar Vampiros de las barras que contengan el color amarillo. En la figura 3, no deberías colocar el Siervo (Thrall) en la localización 4.

Cuando resuelves un marcador de Encuentro, los nuevos Vampiros están dormidos. Coloca los Vampiros Aletargados tumbados y los Vampiros Despiertos de pie. Hay más detalles sobre la generación de Vampiros Ancestrales más adelante.

Por último, los marcadores de Encuentro pueden decirte que robes y resuelvas una carta de Sucesos Terroríficos. Hay más información sobre los marcadores de Aparición y Sucesos Terroríficos más adelante.



Figura 4: Una carta de Encuentro que genera una carta de Suceso Terrorífico.

Cartas de Sucesos Terroríficos: Todas las cartas de Sucesos Terroríficos son únicas; el texto de la carta describe una situación inmediata y sorpresiva con la que los Cazadores deberán lidiar. Cuando te dicen que robes una carta de Suceso Terrorífico, interrumpe el turno del Cazador, y sigue el texto en la carta para resolver el evento de Terror inmediatamente. A menos que la carta lo especifique, resolver un Suceso Terrorífico no es una acción. Una vez que la carta ha sido resuelta, continúa con el turno del Cazador normalmente.

Sin Miniaturas: Es posible, pero poco probable, que no tengas todas las miniaturas de esbirros que necesites colocar al resolver un Encuentro o cualquier otra carta. Si no puedes colocar una miniatura por algún motivo, coge una miniatura disponible que tenga la siguiente Iniciativa más alta. Por ejemplo, si no puedes colocar un Siervo (Thrall) con Iniciativa 2, coloca un Murciélago Gigante (Giant Bat), Iniciativa: 3.

Si no puedes colocar un esbirro vampiro con la mayor iniciativa, comienza la búsqueda de nuevo, desde la Iniciativa más baja, pero coloca 2 miniaturas. Por ejemplo, si no tienes Upyrs (Iniciativa 7), puedes colocar 2 Guardianes en su lugar.

Esta regla no se aplica para Vampiros Únicos como los Ancestrales o Lords. Si todos los Vampiros Únicos están en juego, simplemente no coloques miniatura.

Ataques

Todos los ataques en La Orden de los Cazadores de Vampiros, ya sean cuerpo a cuerpo o a distancia, hechas por Vampiros o Cazadores, con armas básicas hechas por el hombre o naturales, siguen un sistema básico común. En esencia, lanzaras un conjunto de dados de ataque y causas daño por cada resultado igual o superior al valor de precisión.

Por supuesto, el sistema es algo más complejo que esto. Empieza por comprobar si el objetivo está al alcance y si está dentro de la línea de visión.

Alcance: El objetivo debe estar dentro del alcance. Las armas cuerpo a cuerpo tienen un alcance de 0, esto significa que el objetivo debe estar en la misma zona que el atacante. Las armas a distancia muestran valores para distancias mínimas y máximas para objetivos válidos, medido en zonas. La distancia mínima y máxima puede coincidir, en ese caso se mostrará un solo valor. No se cuenta la zona en la que se encuentra el atacante.

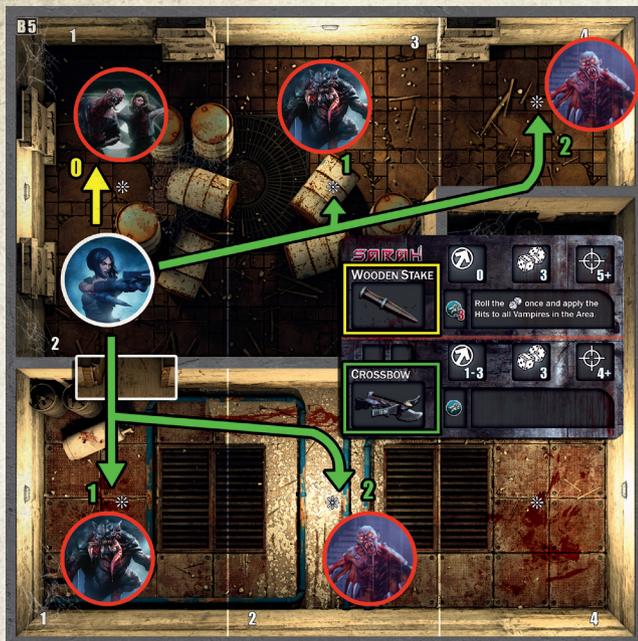


Figura 5: Sarah tiene numerosos Vampiros al Alcance.

En la figura 5 Sarah está rodeada por Vampiros. Ella tiene dos armas, la Estaca de madera con un Alcance de valor 0 y una Ballesta con Alcance 1-3. El Siervo (Thrall) se encuentra en la misma zona que Sarah, de modo que la distancia es 0, ella puede atacarle con su Estaca. Los Excavadores (Burrowers) están a distancia 1 y los Upyrs están a distancia 2. Todos los Vampiros están en el rango de la Ballesta, pero tal y como veremos más adelante, Sarah no tiene línea de visión con todos.

Línea de Visión (LDV): El atacante debe poder ver los objetivos. Sin embargo, en el caos de la Cacería, los Cazadores y los Vampiros están en constante movimiento y es difícil ocultarse en el Nido. Sólo los siguientes objetos bloquean LDV:

- Paredes.
- Puntos de acceso a túneles.
- Puertas cerradas.

Ningún otro objeto bloquea la LDV, incluyendo otras miniaturas y marcadores.

Las armas cuerpo a cuerpo son el caso más simple: la LDV siempre se cumple.

Para armas a distancia, dibuja una línea recta entre los dos iconos de LDV cerca del centro de las zonas que contienen al atacante y al objetivo. Si la línea no se ve interrumpida, el objetivo es válido.

Puertas abiertas: Restringen la LDV. La LDV sólo se extiende a la zona inmediatamente adyacente a una puerta abierta.

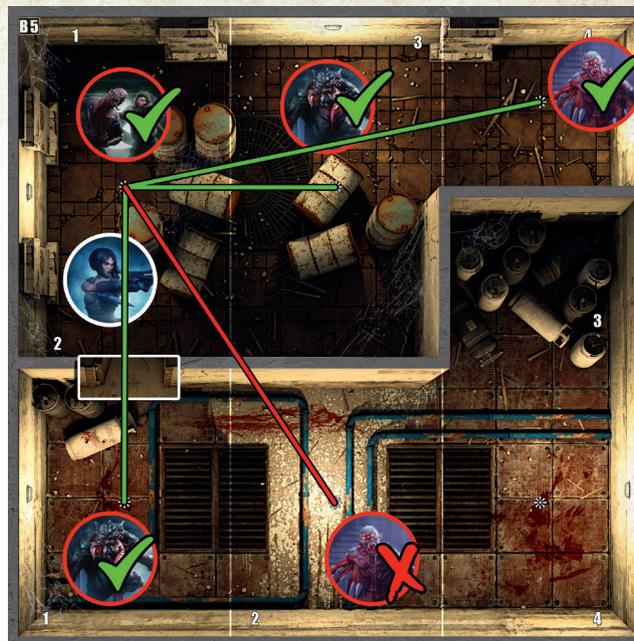


Figura 6: Línea de Visión.

La figura 6 muestra líneas dibujadas entre marcadores de LDV para todas las zonas que contienen Vampiros a los que Sarah puede querer atacar. El atacante siempre tiene LDV con objetivos en su misma zona, de modo que Sarah tiene LDV segura entre ella y el Siervo (Thrall). Dentro de su habitación, ella tiene además LDV con el Excavador (Burrower) y el Upyr. Es evidente que no tiene obstáculos en las líneas verdes verticales.

Sarah puede disparar su ballesta a través de la puerta abierta al Excavador (Burrower) situado en la habitación contigua. La línea horizontal verde pasa a través de una Puerta abierta. Por otro lado, el Upyr en el extremo derecho no puede ser alcanzado. La línea roja atraviesa claramente una pared.

Recuerda que la LDV solo se extiende una zona al otro lado de una Puerta abierta. Incluso si la LDV no estuviera bloqueada, Sarah no tendría LDV con el Upyr final porque está muy lejos de la puerta.

Los marcadores de puerta pueden descolocarse durante el juego. Asegúrate que el marcador está centrada en la sección de la pared antes de comprobar la LDV.

Efectos especiales: incluso el arma más básica puede tener efectos especiales. Estos son activados pagando el coste de Concentración antes de lanzar los dados de ataque, y siguiendo las instrucciones en la carta de Arma.

Dado de ataque y precisión: Cada arma/ataque tiene un número de dados de ataque y un valor de precisión. El atacante lanza el número de dados especificado por el ataque y cada dado igual o superior al valor de precisión es un Impacto.



Figura 7: Realizando un Ataque Joshua y un Siervo (Thrall).

La figura 7 muestra un ataque hecho por Joshua y un Siervo (Thrall). La carta de Arma Básica de Joshua indica que su Estaca usa 2 dados e impacta con 4+. En su tirada obtiene 3 y 4, consigue por tanto un éxito. De manera similar, el ataque del Siervo (Thrall) lanza 3 dados e impacta con 5+. Su tirada es de 1, 2 y 6 por lo que consigue un éxito.

Heridas: Si la Armadura no bloquea el impacto, éste causa una Herida. Asigna al objetivo un marcador de Herida por cada impacto que no haya sido bloqueado, hasta que tenga tantos marcadores de Herida como Puntos de Salud. Si quedan impactos no asignados, se pierden, a no ser que se trate de un arma explosiva, en cuyo caso pueden ser asignados a otros objetivos (mira el icono Explosivo más adelante).

Para miniaturas únicas, como los Cazadores y los Vampiros Ancestrales, se pueden colocar los marcadores en la Tarjeta de Identificación correspondiente. Para miniaturas no únicas, lo mejor es colocar los marcadores de herida junto a la miniatura concreta.



Figura 8: El Ataque de Joshua causa 1 Herida.

La figura 8 muestra el resultado del ataque de Joshua. El Siervo (Thrall) no tiene Armadura, de modo que el resultado de 4 en el dado es un impacto que causa 1 Herida. En este caso sencillo, una herida es suficiente para destruir el Siervo (Thrall) y la miniatura se retira del juego. Si el Vampiro no es destruido, coloca un marcador de Herida adyacente a la miniatura para indicar que está herida.

La Armadura bloquea Impactos y previene que éstos causen Heridas.

Armadura del Cazador: La Armadura de los Cazadores previene todos los daños de un Ataque, pero rápidamente se daña y se pierde. Si estás equipado con una Armadura y sufres daño, simplemente ignora todos los impactos y sigue las siguientes instrucciones:

- Cuando la Armadura está Intacta: Si un Ataque causa 1 o más Impactos, ignóralos todos y da la vuelta al marcador de Armadura al lado Dañado.
- Cuando la Armadura está Dañada: Si un Ataque causa 1 o más Impactos, ignóralos todos y descártate del marcador de Armadura.



Figura 9: Armadura del Cazador.

En la figura 9 dos Upyrs están atacando a Joshua. Él empieza con su Armadura Intacta. El primer ataque del Upyr causa 1 impacto. Después de ignorar este impacto, el Marcador de Armadura se gira al lado Dañada. El segundo Upyr tiene una tirada afortunada en su ataque, causando 3 impactos. El marcador de Armadura todavía evita todos los Impactos, pero debe ser descartado. Aunque Joshua ha perdido su Armadura en un turno, le evitó recibir 4 heridas.

	Icono de Escudo		Icono Explosivo
	Icono de Ruido		Icono de Rotura
	Icono de Un Solo Uso		Icono de Ventana Tapiada

Figura 10: Otros Iconos

Icono de Escudo: Los Vampiros y algunos objetos pueden estar protegidos por una Armadura o ser lo suficientemente fuertes como para absorber algo de daño. Estos objetos tienen un icono de Escudo con un número, a veces se muestra al lado del Icono de los puntos de Salud. El Icono de Escudo X significa que ignoras los primeros X impactos completamente. Si el número no aparece será 1. Si el ataque hace más de X impactos, los impactos sobrantes son convertidos en herida y aplicados normalmente. Esta Armadura no pierde su eficacia durante el juego.

Icono Explosivo: Las armas explosivas pueden impactar a más de un objetivo.

1. Primero aplica todos los impactos al objetivo, hasta que tenga un número de heridas igual a su número de Puntos de Salud.
2. Los impactos que sobran se asignan a cualquier Cazador en la zona objetivo. Aplica un impacto a cada Cazador, aleatoriamente si es necesario.
3. Los impactos que sobran se asignan a cualquier Vampiro (y Cazadores Convertidos) en la zona objetivo. El atacante puede distribuir los impactos si lo considera conveniente.
4. Si todavía sobran impactos, se pierden.

Ten en cuenta que sólo las armas con el Icono Explosivo causan daños colaterales y sólo deben considerarse las tiradas de dados de ataque que son impactos. Los fallos siempre fallan a todos.

Icono de Ruido: Las armas ruidosas siempre despiertan a todos los Vampiros de la habitación cuando se usan. Si un Cazador está disparando a través de una Puerta abierta de una habitación a otra, los Vampiros de ambas habitaciones se despertarán.



Figura 11: El Dado personalizado de Rotura

Icono de Rotura: Si el objeto es frágil, lanza el dado de Rotura cuando lo uses. Si el icono de roto aparece, úsalo con normalidad, y después descarta la carta. Por ejemplo, si es un arma y se rompe, todavía aplicas los impactos obtenidos en el ataque.

Icono de Un Solo Uso: Armas de Un Solo Uso deben descartarse después de realizar un ataque con ellas.

Icono de Ventana Tapiada: Si un arma tiene el icono de Ventana Tapiada, puede usarse para romper las barricadas de la ventana, permitiendo la luz del Sol inundar la habitación, destruyendo a todos los Vampiros.

Si el ataque de un Cazador reduce el marcador de ventana a 0 Puntos de Salud, gira el marcador en la posición de iluminado por el Sol. Durante el día, todos los Vampiros en la habitación son destruidos por la luz del Sol. El Cazador que destapó la ventana conseguirá la Concentración de los vampiros que fueron destruidos.

Recuerda que las normas específicas en las cartas tienen prioridad sobre las normas generales en este manual. Comprueba la Ficha de los Upyr: estos Caminantes Diurnos ignoran todos los efectos de la luz solar.

Deja el marcador de Ventana en el mapa, ya que hay efectos persistentes: Los vampiros no se mueven ni aparecen dentro de Zonas iluminadas. Ver Activación de Vampiros.



Figura 12: Stephan golpea una ventana tapiada.

En la figura 12, Stephan está en una habitación con dos Vampiros, pero tiene planeado destruirlos rápidamente. Stephan golpea a la ventana tapiada usando un hacha doble. Su tirada es desastrosa, solo 1 impacto, que encima es bloqueado por el Escudo de la ventana. Stephan golpea de nuevo, consiguiendo 3 impactos esta vez. El Escudo de 1 sigue bloqueando 1 impacto, pero el ataque logra causar 2 heridas. Solo era necesaria 1 herida para romper las maderas, así que el Marcador se gira para mostrar el lado diurno. La luz solar destruye a los Vampiros de la habitación de manera fulminante, por tanto Stephan está a salvo y recoge 2 puntos de Concentración, 1 de cada Vampiro.

Atacando Vampiros Aletargados: Los Cazadores tienen una gran ventaja si pueden acercarse sigilosamente y atacar a un Vampiro Aletargado. Después de lanzar los dados de ataque, el Cazador puede volver a tirar, sólo una vez, los dados de ataque y/o el dado de Rotura que quiera antes de contar los impactos. El segundo resultado se debe aceptar.

Atacando Vampiros Ancestrales: Hay un paso extra cuando atacamos a Vampiros Ancestrales, véase más adelante.

Cazadores Inconscientes, Muerte y Destrucción

Cazadores: En las reglas básicas, los Cazadores que ven reducidos a 0 sus Puntos de Salud quedan Inconscientes. Ya no seguirán en la partida, excepto que estén jugando una Campaña, en cuyo caso serán rescatados y se recuperarán al final del Escenario.

Las reglas opcionales más adelante permiten a los Cazadores convertirse en Vampiros y jugar como Cazador Convertido. Ver la sección de Cazadores Convertidos para más información.

Vampiros: Los Vampiros con Salud 0... ¡Acaban convirtiéndose en polvo! Retira la miniatura del tablero. Los Cazadores obtienen la recompensa de Concentración que muestra la tarjeta del Vampiro.

Marcadores: Algunos marcadores o fichas pueden ser atacados y destruidos. A las Ventanas Tapiadas se les da la vuelta, pero otros marcadores como los de Cajas, se descartan. El reverso de cada marcador contiene la Recompensa de Concentración, si hay alguna.

Pruebas de Atributo

Cuando los Cazadores son llevados al límite, necesitarán pasar una Prueba de Atributo. Los Cazadores tienen tres atributos: Fe, Mente y Agilidad. Cada Tarjeta de Cazador muestra la cantidad de dados que deben lanzar en cada tipo de Prueba.

Las Pruebas de Atributo se expresan con el Icono de Atributo y el número objetivo. Los Cazadores lanzan la cantidad de dados que indique su Tarjeta de Cazador en ese Atributo. La prueba se supera si al menos un dado consigue sacar un número igual o superior que el número objetivo. La prueba indicará lo que ocurre en caso de Éxito/Fallo y debe resolverse inmediatamente. A menudo, alguna de las instrucciones de Éxito/Fallo no puede cumplirse, esto significa que no tiene ningún efecto concreto.

Realizar una Prueba de Atributo no es una acción, a menos que se indique expresamente en la carta.

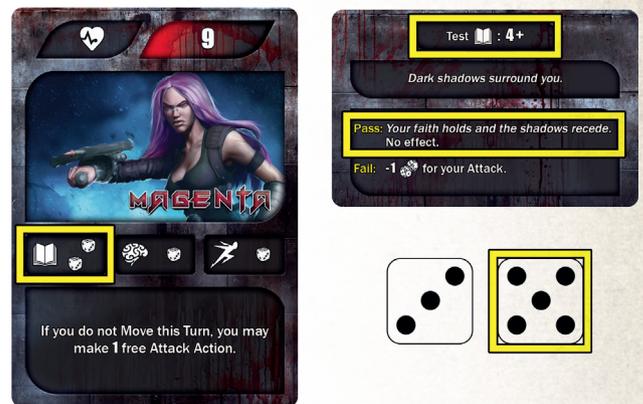


Figura 13: Ejemplo de Prueba de Atributo

En la Figura 13, Magenta roba una carta de Influencia Ancestral. Su reserva de dados de Fe es 2, por tanto lanza 2d6 debiendo obtener 4 o más en al menos un dado. Si no lo consigue, ella pierde un dado de su reserva de dados de Ataque para ese ataque. Si tiene éxito, el ataque se desarrolla sin penalización alguna.

Habilidades Especiales



Figure 14: Habilidades Especiales

Todos los Cazadores comienzan con una Habilidad Especial en su Tarjeta y pueden gastar Concentración en la Fase entre escenarios para aprender nuevas habilidades.

Todas las habilidades son únicas y están descritas en las cartas. A menos que se indique expresamente, utilizar una habilidad no consume acción. Aun así, algunas habilidades pueden necesitar Concentración para poder usarse. Las habilidades que afecten a las tiradas de dados, como las que añaden dados o las que permiten relanzarlos, han de declararse y pagar su coste antes de realizar la tirada.

Concentración

Durante la partida, los Cazadores deben reunir y gastar Concentración. Utiliza los marcadores de Concentración para contabilizar el total de los Cazadores.

Los Cazadores obtienen Concentración cuando llevan a cabo acciones específicas:

- Cuando los Cazadores destruyen Vampiros, obtienen la recompensa de Concentración que marque la Tarjeta del Vampiro.
- Algunos marcadores incluyen recompensas de Concentración en el reverso, por ejemplo las Palancas. Cuando el Cazador interactúa con el marcador se lleva la recompensa que indica.

Los Cazadores utilizan la Concentración para activar muchos efectos especiales:

- Para activar las Habilidades Especiales del Cazador.
- Para activar los efectos especiales de las armas.
- Para construir equipo y armas complejas de piezas que vayan encontrando.
- Para comprar equipo y entrenar nuevas Habilidades entre escenarios, cuando se juegue una campaña.

Los Cazadores pueden gastar Concentración durante una acción pero nunca se considera Acción simplemente el gastar Concentración.

Interactuando con Marcadores

Cajas: Los marcadores de Cajas se colocan en el mapa durante la fase de preparación del escenario y proporciona a los Cazadores la posibilidad de cubrirse.

Un Cazador en la misma zona que una Caja puede esconderse tras ella. Esto no supone una acción. Coloca a la miniatura sobre el marcador para señalar que el Cazador está a cubierto. De igual forma, salir de la cobertura tampoco es una acción.

Cuando se activan los Vampiros, a pesar de todo, se moverán hacia un Cazador a cubierto y lo seleccionarán como objetivo. No obstante, deben destruir la Caja antes de atacar al Cazador directamente. Ellos atacan a las Cajas como se describe anteriormente y el Marcador se retira del juego cuando sus puntos de Salud llegan a cero, dejando expuesto al Cazador.

Una Caja sólo proporciona cobertura a un único Cazador. Los Vampiros jamás se cubren.

Palancas: Las Palancas se utilizan en las cacerías para dominar los objetivos del juego, por ejemplo, para abrir Puertas bloqueadas. Las Palancas se colocan en la posición indicada en el minimapa de la Cacería, con el lado rojo boca arriba.

Los Cazadores que estén en la misma zona que un marcador de Palanca pueden gastar 1 acción para activarla. Dale la vuelta al marcador dejando el lado Verde boca arriba y toma la recompensa de Concentración indicada. Las Palancas pueden activarse una sola vez. También pueden ser activadas incluso cuando haya Vampiros en la misma zona que el Cazador.



Figura 15: Un marcador de Escombros.

Escombros: Los Nidos de Vampiros se hallan en construcciones viejas y derruidas que la mayoría de las veces se desploman en el fragor del combate. La resolución de ciertas cartas te dirá dónde situar estos marcadores de Escombros.

Se coloca un marcador de Escombros bajo el Cazador afectado para recordar que está atrapado por los Escombros. Cuando colocas el marcador, el Cazador recibe 1 impacto, que puede ser bloqueado por la Armadura del Cazador.

El Cazador necesita liberarse antes de realizar cualquier otra Acción. Los Cazadores pueden liberarse a sí mismos o liberar a otros Cazadores en la misma Zona utilizando la acción gratuita de Excavar. Una vez libres, los marcadores se retiran.

Si un Vampiro ataca a un Cazador atrapado por Escombros, podrá volver a lanzar uno de los dados de Ataque.

Búsqueda

Los Cazadores pueden gastar una acción en una zona para buscar equipo útil. Existen algunas restricciones:

- **Vampiros Despiertos:** No se puede buscar en una habitación en la que haya Vampiros despiertos.
- **Icono de Inexplorable:** En esta habitación no se puede buscar sin excepción.

Si el Cazador puede buscar, gasta una acción y roba una carta de equipo del mazo de Búsqueda de Equipo. Ésta debe colocarse en un espacio del inventario o descartarse. Si el inventario está lleno en ese momento, los Cazadores podrán descartar inmediatamente otra carta del inventario para tener un hueco en el que colocar el nuevo Equipo.

Existen muchas cartas de Equipo diferentes, con efectos diversos. Las cartas de Equipo se suelen usar o resolver mientras se realiza otra acción, por ejemplo las armas se usan en el Ataque del Cazador. Utilizar una carta no supone Acción alguna, a menos que se indique expresamente en la misma. Por ejemplo, descartarse de un Kit Médico para curar a un Cazador es una Acción, pero acceder a las cartas almacenadas con la Mochila Vieja (Old Bag) es gratis.



Figura 16: Piezas para construir Equipo y su resultado completado.

Algunas cartas de Objeto representan piezas que deben usarse para construir un Equipo para que éste pueda ser usado. Estas cartas se reconocen por estar divididas en dos partes, con dos secciones contrapuestas. Al principio se incorporan al inventario mostrando la sección de piezas.

Para construir el Equipo, debes gastar la Concentración que se indique en la esquina de la sección de piezas y gira la carta. Esto no supone una acción, pero debe hacerse en el turno del Cazador. Ya se puede utilizar ese Equipo con normalidad.

Intercambio

Si el Cazador activo se encuentra en la misma zona que otro Cazador, ellos pueden gastar una acción para intercambiar Equipo. Hay una restricción:

- **Vampiros Despiertos:** Los Cazadores no pueden hacer Intercambio en una habitación con Vampiros Despiertos.

Solamente pueden intercambiarse las cartas que estén en el espacio de Inventario del Tablero, incluidos los Marcadores de Arpón Extractor. Se pueden cambiar cualquier cantidad de objetos en una dirección u otra. Ambos jugadores también pueden descartarse de cartas para tener espacio libre en su Inventario.

Ten en cuenta que la pila completa de cartas de Reliquia se puede intercambiar, pero esa pila de cartas no se puede modificar de ninguna manera.

Gastar una acción de Intercambio se limita al canje entre el Cazador activo y sólo uno de los demás Cazadores que estén en la misma zona. Si el Cazador activo quiere canjear con un segundo Cazador, tendrá que utilizar otra Acción de Intercambio.

Soltar

El Cazador activo puede soltar cualquier número de cartas de su espacio de Inventario. Estas cartas se colocan en la zona que se encuentre el Cazador y pueden ser recogidas más tarde.

Ten en cuenta que algunos efectos de juego obligan a los Cazadores a soltar objetos de su Inventario, por ejemplo, la Conversión.

Recoger

Si el Cazador Activo se encuentra en la misma zona que cartas que han sido soltadas por otro Cazador, puede gastar una acción para recoger 1 carta y añadirla a su Inventario. Hay una restricción:

- **Vampiros Despiertos:** Los Cazadores no pueden recoger en una habitación en la que haya Vampiros Despiertos.

El jugador puede descartarse de cartas para tener espacio libre en su Inventario. Esto se aplica sólo a las cartas que se encuentran en el Inventario dentro del Tablero, incluidos los marcadores de Arpón Extractor.

Ten en cuenta que la pila completa de cartas de Reliquia se puede recoger por 1 acción, y que esa pila de cartas no puede ser modificada de ninguna manera.

El Ocaso y el Despertar



Figura 17: El reloj, su transcurso por el juego.

El Tiempo es un concepto importante en La Orden de los Cazadores de Vampiros y se sigue mediante el Reloj.

- Muestra si durante el juego es de Día o de Noche, lo que afecta a muchos aspectos del juego. Ver Día y Noche, más adelante en el manual.
- También muestra el Despertar, cuando todos los Vampiros se levantan de su Letargo. Ver el Despertar, más adelante en el manual.

Vampiros en Letargo: Durante el Día, los Vampiros duermen y son poco más que una amenaza para los Cazadores. Para mostrar que un Vampiro está aletargado tumba la miniatura. Cuando el Vampiro despierta, ponla de pie. Aquí tienes un resumen de los efectos en el juego:

- Los Vampiros que están en Letargo no obstaculizan el movimiento de los Cazadores.
- Los atacantes pueden relanzar cualquiera de los dados de ataque una vez cuando ataquen a Vampiros en Letargo.
- No robas cartas de Influencia Ancestral cuando atacas Ancestrales en Letargo, ver Atacando un Ancestral más adelante.
- Los Vampiros en Letargo no mueven ni atacan.

Solo las cartas de Encuentro generan Vampiros en Letargo. Cuando cualquier otro tipo de carta genera Vampiros, se generan siempre Despiertos.

Los Vampiros de una habitación se pueden despertar:

- Si un ataque para destruir a un Vampiro falla, todos los Vampiros de la habitación se despiertan.

- Si un Cazador ataca con un arma ruidosa o utiliza un equipo ruidoso, todos los Vampiros de la habitación se despiertan.
- Si una Carta genera a un Vampiro, o un Vampiro mueve a una habitación, se despertarán todos los Vampiros de esa habitación.

El Despertar: Los Vampiros van acorde con el Sol y se levantan con una rabiosa sed de sangre cuando éste se pone.

Sigue estos pasos al final del sexto turno:

- Resuelve todos los marcadores de Encuentro que haya todavía en el tablero. Ignora los Sucesos Terroríficos que resulten de esos marcadores.
- Despierta a todos los Vampiros. Pon todas las miniaturas de Vampiros en pie.
- Abre todas las puertas normales.
- Dale la vuelta a las Fichas de Vampiro, del lado Diurno al lado Nocturno, descubriendo las características nocturnas y los poderes especiales.

Tras el Despertar, los Vampiros seguirán despiertos hasta el final de la partida. Una vez despierto, el Vampiro ya no volverá a dormirse.

Recuerda que si la partida sigue, el orden de turno se invierte activándose antes los Vampiros que los Cazadores.

Puertas Especiales: Algunas Cacerías tienen puertas especiales, identificadas con un marcador de puerta azul. Si el Despertar se produce mientras esas puertas especiales están cerradas, resuelve el Encuentro de la habitación, pero no abras la puerta, independientemente de si la puerta está cerrada o no. Mira también Vampiros en habitaciones cerradas a continuación.

Activación de Vampiros

Los Vampiros son controlados mediante Cartas de Activación Vampira. Se roba una carta cada vez que se activa un Cazador. Hay dos mazos, uno que se usará durante el Día y otro durante la Noche. Ambos mazos mantienen el mismo formato con instrucciones similares.



Figura 18: 1 carta de activación diurna y 2 cartas de activación nocturnas, con diferentes niveles de dificultad.

Ya que estos mazos controlan a los Vampiros, juegan un importante papel en establecer la dificultad del juego. Cada carta está marcada con un nivel de dificultad en la esquina superior izquierda. La Cacería indicará cuántas cartas de nivel 1, 2 y 3 se agregan a cada mazo. Asegúrate de barajar las cartas bien.

El Cazador Activo roba una carta de la etapa que corresponde durante su turno:

- **Diurna:** Activa a tu Cazador y después roba y resuelve una Carta de Activación Vampira Amarilla.
- **Nocturna:** Roba y resuelve una Carta de Activación Vampira Nocturna azul, después activa tu Cazador.

El Cazador Activo resuelve todas las secciones de la carta en orden, desde arriba hacia abajo. Estas instrucciones sólo se aplican a los Vampiros que se encuentren despiertos, pero si los Vampiros se despiertan mientras la carta está resolviéndose pueden realizar el resto de las acciones de la carta.

Las instrucciones deben seguirse literalmente siempre que sea posible, si existen varias interpretaciones posibles, el Jugador Activo decide que ocurre.

Iconos de cartas de activación: Todas las cartas de Activación Vampira usa estos tres iconos:

	Vampiros al Acecho: Selecciona a los Vampiros que no estén en una zona con un Cazador (cualquiera, no sólo el Cazador Activo). Estos Vampiros están acechando a un Objetivo y las Cartas de Activación los moverán más a menudo.
	Vampiros Luchando: Selecciona a los Vampiros que estén en una zona con uno o más Cazadores. Estos Vampiros se encuentran ya en posición para Atacar a un Objetivo, así que las Cartas de Activación los moverán menos a menudo.
	Este icono significa mueve a los Vampiros.



Figura 19: Secciones de la carta de Activación Vampira.

Generalmente, cada carta está dividida en cuatro secciones, aunque en ciertas cartas alguna sección puede estar vacía, lo que significa que no pasa nada. Las 3 primeras secciones están normalmente relacionadas con el Cazador activo. La última sección normalmente afecta a todos los Cazadores. La última sección está sombreada en rojo para recordar la diferencia. Las cartas se resuelven de la siguiente manera:

- Generar Vampiros o realizar una tarea especial.
- Mover Vampiros a la zona del Cazador Activo.
- Todos los Vampiros en la zona atacan al Cazador Activo.
- Mover a los Vampiros más lejanos para acercarlos a los Cazadores.

Sección 1: Esta sección a menudo contiene instrucciones para generar nuevos Vampiros. Coloca los Vampiros en la zona especificada, por ejemplo: la misma zona que el Cazador Activo, tras un Túnel de Acceso numerado, etc. Estos Vampiros generados están siempre despiertos y despiertan a cualquier Vampiro en Letargo en la misma habitación.

Algunas cartas tienen efectos únicos, a veces asociados a una Prueba de Atributo.

Sección 2: Esta sección indica que Vampiros se moverán a la Zona donde se encuentre el Cazador Activo.

- Empieza usando los iconos rojos y verdes para elegir a los Vampiros. Los Vampiros Luchando, Acechando, o ambos grupos, pueden ser seleccionados.
- El texto especificará la máxima distancia a través de la ruta más corta al Cazador Activo. Cuando midas la distancia no cuentes la zona donde se encuentre el Cazador, por ejemplo si los Vampiros están en una zona adyacente, la distancia es 1.

A continuación mueve los Vampiros que cumplan todas las condiciones de selección, hasta la zona donde se encuentre el Cazador Activo.

Los Vampiros no tienen atributo de movimiento o velocidad. Si los Vampiros son seleccionados por los iconos y el límite de distancia, se moverán siempre a la zona del Cazador Activo.

Sección 3: Todos los Vampiros en la zona atacan al Cazador Activo por orden de iniciativa (los de iniciativa menor van primero).

Los ataques de los Vampiros se realizan de forma normal usando la reserva de dados de ataque y el valor de Precisión indicado en la tarjeta de Vampiro. No olvides que los ataques pueden tener efectos especiales durante la Noche.

Sección 4: Finalmente, los Vampiros acechan a los Cazadores. Todos los Vampiros que están alejados de los Cazadores se acercarán. Esta sección es un poco diferente a las otras tres, porque se aplica a cualquier Vampiro en juego, no sólo a los cercanos al Cazador Activo. La selección se realiza de forma similar a la sección 2:

- Los iconos verdes significa que debes seleccionar Vampiros Acechando.
- Traza el camino más corto desde el Vampiro hasta el Cazador más cercano.
- Al contrario que la Sección 2, el texto indica la distancia mínima entre el Vampiro y el Cazador más cercano. Comprueba que el Vampiro está al menos a esa distancia indicada.
- Finalmente, mueve los Vampiros que satisfacen estas condiciones la distancia indicada en la carta por la ruta más corta hacia el Cazador más cercano.

Ruta más corta: Cuando compruebes la distancia desde el Vampiro hasta el Cazador, selecciona la ruta más corta a través de puertas abiertas y túneles. Los Vampiros no abren puertas cerradas. Los Vampiros pueden mover hacia Cazadores en zonas soleadas, pero se detendrán en la última zona oscura sin entrar en las zonas iluminadas por el Sol.

Cazador más cercano: Siempre significa “más cercano a través de la ruta más corta”. Recuerda que puede haber más de un Cazador considerado como “Cazador más cercano”. Selecciona uno de ellos usando las siguientes reglas:

- Selecciona el Cazador con más Heridas.
- Si sigue habiendo un empate, selecciona el Cazador con menos Concentración.
- Si persiste el empate, selecciona uno al azar.

Aunque pueda parecer que hay muchos pasos que seguir, comprobarás que es rápido con la práctica.

Recuerda, las instrucciones solo se aplican a los Vampiros despiertos.



Figura 20: Magenta roba una carta de Activación Vampira.

Veamos un ejemplo completo. Magenta roba una Carta de Activación Vampira Diurna. Es asaltada por un Guardián. No sólo aparece el Guardián junto a ella, además todos los Vampiros en la habitación se despiertan.



Figura 22: La sección 1 se ha resuelto. La cosa pinta mal para Magenta.

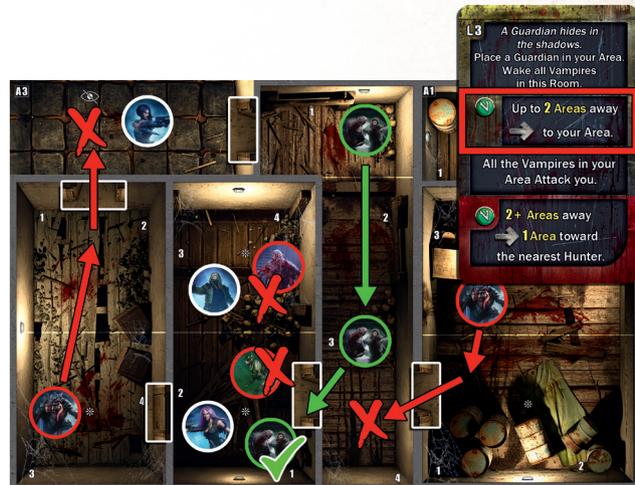


Figura 22: La sección 2 solo afecta al Siervo (Thrall).

La segunda sección indica que hay que mover a los Vampiros al acecho 2 zonas hacia Magenta.

Los Excavadores (Burrowers) a la izquierda están acechando, pero no pueden mover a través de la puerta cerrada, así que la ruta más corta es demasiado larga. Hay más de 2 zonas de distancia a través de la ruta disponible. El Burrower de la derecha está a 3 zonas de distancia. Ninguno de los Excavadores (Burrowers) se mueve.

El Upyr no está al acecho, está con Joshua, y el Guardián ya se encuentra en la misma zona que Magenta, así que ninguno de los dos se mueve.

Esto nos deja el Thrall. Está a 2 zonas de Magenta, justo dentro del alcance. Se mueve hasta la zona con Magenta.



Figura 23: ¡Los Vampiros atacan!

¡Magenta ahora tiene 2 Vampiros con ella y la sección 3 dice que la atacarán! Nos saltaremos las tiradas, pero ¡el Guardián va primero y obtiene 1 impacto! ¡El Siervo (Thrall) también obtiene 1 impacto! Magenta ya había perdido su armadura, así que recibe 2 heridas.

Igual que las secciones 1 y 2, la sección 3 sólo se aplica al Cazador Activo. Hay un Upyr en la zona con Joshua, pero él no es el Cazador Activo, así que no es atacado este turno.



Figura 24: Los Vampiros de todo el tablero avanzan.

Finalmente, la sección de movimiento general hace que los Vampiros se acerquen a cualquier Cazador. Aquí, los Vampiros al acecho que se encuentran a dos o más zonas del Cazador más cercano se mueven una zona hacia ese Cazador.

Algunos Vampiros pueden ser descartados rápidamente. El Guerrero, el Guardián y el Siervo (Thrall) están en zonas con Cazadores y no están acechando a nuevos objetivos. No se selecciona a ninguno.

El Excavador (Burrower) de la izquierda tiene a Sarah como su Cazadora más cercana. Está a 2 zonas de Sarah así que mueve una zona hacia ella.

Sólo mirando la disposición de las zonas, Magenta es la Cazadora más cercana a los Burrowers, pero la distancia se medirá a través de la ruta válido más corta. Los Excavadores (Burrowers) no abren puertas cerradas, así que el camino hacia Magenta es mucho más largo que el de Sarah. Sarah es por tanto la Cazadora más cercana.

Esto sólo nos deja el Excavador (Burrower) al acecho de la derecha, que está a 3 zonas de Magenta. Seleccionamos a Magenta no porque sea la Cazadora Activa, sino porque es la Cazadora más cercana a ese Excavador (Burrower.) El Excavador (Burrower) se acerca 1 zona también.



Figura 25: El resultado final.

Con esta carta de Activación Vampira se ha sufrido bastantes cambios. La mayoría de los Vampiros ya están despiertos. Magenta ha sido acorralada y ha recibido algunas heridas y un Excavador (Burrower) está más cerca de Sarah. Si Sarah roba una carta de Activación ahora, es muy probable que la alcancen. Afortunadamente, es de Día, así que Sarah se activará antes que los Vampiros!



Figura 26: Una carta de Activación Vampira no estándar.

No todas las cartas de Activación Vampira tienen 4 secciones, pero es fácil reconocer y entender estas cartas no habituales. La figura 26 muestra una carta con sólo tres secciones. Como se puede apreciar las secciones 1-3 están presentes mientras que la sección 4 se ha omitido. Existe una Prueba de Atributo adicional que debe ser resuelta en la sección 3 antes de que los Vampiros ataquen de la forma habitual.

Vampiros en habitaciones cerradas

En algunas situaciones, es posible que veas Vampiros en habitaciones cerradas completamente desconectados de los Cazadores. Al resolver cartas, por ejemplo, cartas de Activación Vampira, ignora por completo a todos los Vampiros en habitaciones cerradas. Si la habitación tiene un punto de acceso a Túnel, o una vez que se ha abierto una puerta a la habitación, los Vampiros en esa habitación se activarán normalmente.

Vampiros Ancestrales

Los Vampiros Ancestrales son individuos únicos que han existido por muchos siglos. Cada Vampiro Ancestral tiene habilidades y estadísticas únicas y son representados por su propia miniatura. Sus Tarjetas de Vampiro no son de doble cara porque a estos poderosos adversarios les afecta menos el Día o Noche y siempre tiene acceso a sus poderes especiales.

Durante la preparación de la partida, las Tarjetas de Vampiros Ancestrales se barajan en un pequeño mazo y aleatoriamente se elige una cuando se genera un Ancestral. Coloca la miniatura apropiada en el tablero y deja la carta donde pueda ser vista fácilmente por todos los jugadores.

Si el Vampiro Ancestral es destruido, descarta la tarjeta. Si el mazo de Tarjetas de Ancestrales se agota, baraja las Tarjetas de Ancestrales descartadas para reabastecer el mazo.

Atacando a un Ancestral: Los Vampiros Ancestrales son enemigos aterradores que dominan las mentes de sus enemigos. Las cartas de Influencia de Ancestral muestran cómo afectan estos ataques mentales a los Cazadores.

Cuando un Cazador ataca a un Ancestral despierto, deben especificar el arma que usará y entonces interrumpir el ataque, robar y resolver una carta de Influencia Ancestral, y entonces completar el ataque con ese arma. El ataque puede continuar normalmente o con alguna desventaja, o puede cancelarse. En cualquier caso, el Cazador ha gastado su acción. Este proceso debe ser seguido en cada Acción de Ataque en caso de que el Cazador realice múltiples Acciones de Ataque en un turno.



Figura 27: Una carta de Influencia Ancestral

Para resolver la carta de Influencia Ancestral, el Cazador realiza la Prueba de Atributo de la parte superior de la carta (1), lee el texto de la siguiente sección (2) y aplica los efectos de la sección Éxito o Fallo (3) dependiendo del resultado.

El Lord Vampiro: El Lord Vampiro es un Ancestral especialmente poderoso y se reserva para momentos especiales y la vibrante batalla final. No se generan aleatoriamente como los demás Ancestrales, no mezcles su Tarjeta con las del mazo de Ancestrales.

Las Tarjetas de Lord Vampiro son a doble cara. Ellos no tienen versión Diurna y Nocturna porque los Lords son lo suficientemente poderosos para usar sus poderes durante el día. En vez de eso tienen una versión debilitada y una a plena fuerza. Si el Lord Vampiro está en juego, comienza mostrando la versión a plena fuerza que es la versión con más puntos de salud.

Reliquias

En épocas pasadas, las antiguas Reliquias se usaban para causar gran daño a la Noche, a veces forzándola a pasar a la clandestinidad. En este ciclo de resurgimiento, las Criaturas de la Noche están recolectando y destruyendo en secreto tantas Reliquias como pueden encontrar, antes de que la Orden pueda volver a utilizarlas.

Cuando juegas una campaña, debes recolectar cualquier pieza de Reliquia rota que puedas encontrar, así como otros objetos poderosos que la Noche haya escondido en sus Nidos. La Noche ha hecho un buen trabajo al esparcir los fragmentos para que sea difícil recolectar todas las piezas de una antigua Reliquia. En su lugar, llevarás las piezas que encuentres a la Orden, donde tallarán, remodelarán, fraguarán y ensamblarán las piezas en algo nuevo, pero igual de poderoso. Estarás manejando Reliquias nunca antes vistas.

Mientras estás jugando la Campaña, puedes recibir una carta de Reliquia como recompensa cuando completes con éxito ciertas Cacerías. Esto representa una parte de una antigua Reliquia que has encontrado. La Orden puede crear una nueva Reliquia a partir de varias de estas cartas. Todas las Reliquias deben tener al menos 3 partes:

- Empuñadura (Shaft): mango, agarre, etc.
- Arma (Weapon): hoja de espada o daga, maza o cabeza de martillo, etc.
- Objeto Sagrado (Holy Item): Ropas de un Santo o alguna parte de su cuerpo, etc.

Puedes usar hasta 5 cartas porque a veces es posible tener 2 armas o 2 objetos sagrados:

- Empuñadura + Arma + Objeto sagrado 3 cartas
- Empuñadura + 2 Armas + Objeto sagrado 4 cartas
- Empuñadura + Arma + 2 Objetos sagrados 4 cartas
- Empuñadura + 2 Armas + 2 Objetos sagrados 5 cartas

Cada carta indicará claramente si se pueden usar varias cartas, pero puede usar como máximo 5 cartas para crear una Reliquia.

Cuando los combinas, cada carta contribuye a las estadísticas generales de la Reliquia:

- Empuñadura: Rango.
- Arma: Dados y Precisión. Con varias cartas suma el número de dados pero usa la peor Precisión.
- Objeto Sagrado: Poder especial. Con varias cartas todos los poderes especiales pueden ser activados, si puedes pagar el coste en Concentración de ellos. Aunque la Reliquia es un arma, estos poderes pueden no estar relacionados con el ataque.

Cuando se combinan, las partes crean un arma con una poderosa propiedad única, la habilidad de destruir a los Lords Vampiros. Esto se describe más adelante.

Robar cartas de Reliquia: Muchas Cacerías te dirán que robes una carta de Reliquia si las completas con éxito. Ocasionalmente, habrá reglas especiales, como comenzar en el Nido con la Reliquia e intentar salir. El destino está de tu lado y te ayudará en tu lucha contra la noche: Las primeras 3 cartas que robes del mazo de Reliquias no son completamente aleatorias. Usa estas reglas para asegurarte de que puedes construir una Reliquia a partir de tus 3 primeras cartas. Si robas una carta que no puedes usar, simplemente deséchala. Se mezclará en el mazo de Reliquias cuando prepares la próxima Cacería.

- Primer robo de carta: mantén la primera Empuñadura (Shaft) que robes.
- Segundo robo: mantén la primera Arma (Weapon) que sea compatible con tu Empuñadura.
- Tercer robo: mantén el primer Objeto Sagrado (Holy Item) que sea compatible con tu Empuñadura y Arma.

Es posible que obtengas las cartas para crear una Reliquia completa durante la campaña. Si obtienes más de 3 cartas de Reliquia, a partir de la tercera mantén la primera carta que robes del mazo de Reliquias. Puedes usar esta carta para mejorar tu Reliquia.

Ensamblando la Reliquia: La Orden solo tendrá el tiempo y los recursos necesarios para armar una Reliquia en puntos específicos durante la Campaña. Esto a menudo será justo antes de la Cacería final. En la preparación de la Cacería, te dirá cuando puedes armar tu reliquia.

El número de Reliquias que puedes crear estará limitada por la cantidad de cartas de Reliquia que tengas, ya que cada Reliquia necesita entre 3 y 5 partes. Por ejemplo, con 5 cartas, solo puedes crear una Reliquia, pero si tienes 6 cartas puedes elegir entre hacer 1 o 2 Reliquias. La Campaña controlará la cantidad de cartas de Reliquia que puedes coger. Una vez creada, no puede desmontar una Reliquia para usar las cartas de Reliquia de otra manera.

Cuando creas una Reliquia, selecciona las cartas de Reliquias que quieres usar. Verifica las instrucciones en cada carta, para asegurarse de que la combinación sea legal.

Luego, al inicio de la Cacería, junta las cartas de Reliquias y colócalas en el Tablero de un Cazador en un hueco de inventario. Cuando superpones las cartas, solo necesitas ver las estadísticas en la parte inferior.



Figura 28: Cartas de Reliquia.

Las 3 cartas que se muestran en la figura 28 pueden usarse para crear una Reliquia. Las 3 partes requeridas están presentes y las restricciones del filo del hacha de Pangu se cumplen con la empuñadura de Ascalon. Con ellas se crea la Reliquia mostrada en la figura 29.



Figura 29: Una pila de cartas de Reliquia para completar una Reliquia

Durante el despliegue, tendrás que decidir quién lleva la Reliquia al Nido. Coloca esta pila de cartas en uno de los huecos del Inventario del Cazador.



Figura 30: Una carta de Reliquia que puede usarse de dos formas.

Algunas cartas de Reliquia te dan varias opciones. La figura 30 muestra una carta Reliquia que la Orden puede esculpir y dar forma de dos maneras diferentes cuando crean la nueva Reliquia. Puedes elegir usarlo como empuñadura corta o larga. Simplemente gira la carta cuando la formes la pila de la Reliquia para poder leer el texto de la opción que corresponda.



Figura 31: Una Reliquia hecha con 4 cartas

Como se explicó anteriormente, puedes usar más de 3 cartas de Reliquia en algunas circunstancias. La figura 31 muestra una nueva carta de Reliquias de Objetos Sagrados que siempre puedes agregar a la pila como el segundo elemento sagrado, independientemente de las restricciones en las cartas que estés utilizando. Puedes usarla junto con las 3 cartas anteriores para crear una Reliquia de 4 cartas. La Reliquia ahora tiene 2 habilidades especiales.

Las campañas más largas te darán más opciones. Dependiendo de las cartas que robes, es posible que no puedas incorporarlas a una poderosa Reliquia, pero si tu suerte se mantiene, podrás crear el arma que necesitas para librar al mundo del Lord Vampiro.

Intercambiar, Soltar, Recoger: Puedes pasar una Reliquia entre Cazadores una vez que la Caza haya comenzado usando estas acciones. Si el Cazador que porta la Reliquia muere, la Reliquia cae en su zona y se puede recoger más tarde.

Cazadores Convertidos: Los Cazadores Convertidos no pueden llevar una Reliquia ni ningún otro objeto. Si el Cazador que lleva la Reliquia se convierte, la Reliquia se deja caer en su zona. Como arriba, otro Cazador puede gastar una acción para recoger la Reliquia.

Ten en cuenta que no puedes cambiar las cartas de la pila de la Reliquia cuando se transfiere por alguna de estas acciones.

Destruyendo a los Lords Vampiros: Las Reliquias se pueden usar como armas normales o como elementos que generan poderes especiales. Sin embargo, el verdadero propósito de crear una Reliquia es luchar contra los Lords Vampiros. Solo una Reliquia puede dar el golpe final que destruirá a un Lord Vampiro, como se describe en la sección Lords Vampiros.

Lords Vampiros

Los Lords Vampiros son los más poderosos de los Vampiros Ancestrales. Son extremadamente raros y pocas veces hay más de un Lord activo a la vez. Kophas es el Lord Vampiro en el juego básico.

Kophas no aparece en todas las Cacerías. El Lord Vampiro está reservado para momentos narrativos especiales y la culminante batalla final. No se genera al azar con los otros Ancestrales, así que no mezcles su carta en el mazo Ancestral. En su lugar, las reglas especiales de algunas Cazas indican cuando aparece Kophas.

Todas las reglas de los Ancestrales se aplican al Lord Vampiro, por ejemplo usa cartas de Influencia Ancestral. Además:

- Aunque no le gusta la luz del Sol y rara vez caminan en el día, no tiene ningún efecto sobre él. Está envuelto por la Noche en todas partes.
- Su tarjeta es de doble cara pero esto no está relacionado con el Día y la Noche. Siempre comienza con el lado de la fuerza completa (el lado con el mayor número de puntos de Salud).
- Es demasiado grande para que le afecte el Extractor.
- Un Lord no puede ser destruido con armas normales. Cuando uses el primer lado de la tarjeta del Lord, recibirá el daño normal. Pero cuando el Lord alcanza 0 puntos de salud, consulte la descripción de la Cacería para saber qué sucede. El Lord puede escapar y regenerarse para luchar contra los Cazadores nuevamente.



Figura 32: Tarjeta a doble cara de un Lord Vampiro.

La figura 32 muestra una tarjeta a doble cara de un Lord Vampiro. El lado con fuerza completa, a la izquierda, es el lado que se usa al inicio de la mayoría de las Cacerías. El lado Vulnerable, a la derecha, se usa cuando hay un cambio y puedes destruir al Lord. Puedes revelar esta parte en una batalla.

Destruyendo un Lord Vampiro: Da la vuelta a la tarjeta cuando el Lord llegue a 0 puntos de Salud y continúa después la lucha. Cuando esto sucede:

- Completa el ataque del Cazador.
- Si hay heridas del ataque que no se aplicaron, se pierden.
- Retira todos los marcadores de heridas actualmente aplicados al Lord.
- Da la vuelta a la tarjeta del Lord para mostrar el lado Vulnerable.

El Lord puede luchar en su estado Vulnerable, usando las estadísticas que figuran en el reverso de la tarjeta. La diferencia crucial es que el Lord ahora es inmune a las armas normales y a los efectos de los objetos normales y los efectos especiales del Cazador. La única manera de destruir al Lord es atacarle con una Reliquia. Aplica heridas de ataques con Reliquias con normalidad. Si los puntos de Salud del Lord se reducen a 0, es destruido.

Cazadores Convertidos: Los Cazadores Convertidos no puedes usar Reliquias, pero en su estado sobrenatural sus ataques cuerpo a cuerpo pueden hacer heridas a un Lord vulnerable e incluso destruirlo.

Reglas diversas

Volver a tirar: Cuando un efecto especial permite volver a tirar un dado, todos los dados que se vuelvan a tirar deben tirarse a la vez una sola vez y los nuevos resultados serán los definitivos.

Robar: Cuando una carta dice Roba X recursos, como Salud o Concentración, resuelve esto como robar X monedas en la vida real. El objetivo pierde X recursos, el "ladrón" gana X recursos. Si hay menos de X recursos disponibles, transfiere tantos como sea posible. Si el ladrón cumple con un límite de recursos, por ejemplo, su salud máxima, el objetivo aún pierde tanto como sea posible.

Movimiento y Ataque del Vampiro: Las cartas de Activación Vampira no son las únicas cartas que hacen que los Vampiros ataquen. Si otras cartas, como Eventos Terroríficos, hacen que el Vampiro ataque un objetivo, pero el Vampiro no está en posición de realizar el ataque, mueve al Vampiro a una posición donde el ataque sea posible antes de realizar el Ataque. Por lo general, mueve el Vampiro a la misma zona que el objetivo.



OBJETIVOS Y VICTORIA

Objetivos y Final de una Cacería

Cada Cacería tiene objetivos para los jugadores. Algunos concluyen el escenario, otros simplemente otorgan recompensas adicionales:

Objetivo Principal: Cumplir un Objetivo Principal es la meta fundamental de la Cacería y normalmente la finaliza inmediatamente. Puede haber importantes recompensas, como una carta de Reliquia. Depende del jugador que completa la última parte del Objetivo Principal decidir cómo usar o cómo compartir estas recompensas.

Objetivos Secundarios: Una Cacería puede que no tenga objetivos secundarios. Son opcionales y no finalizan el escenario si se completan.

Las recompensas por completar los objetivos secundarios se otorgan al jugador que completa el objetivo. Es posible que múltiples Cazadores obtengan el mismo objetivo secundario. Esto se indicará claramente en la definición de la Cacería. Independientemente del resultado de la Cacería, si un cazador cumple con las condiciones del objetivo secundario, se le otorgará la recompensa al final de la Cacería.

Hay objetivos diferentes para los Cazadores y los Cazadores Convertidos. Se describe más extensamente en las reglas avanzadas de los Cazadores Convertidos. Cuando se juegue sin los Cazadores Convertidos, ignora estos Objetivos.

Concentración acumulada: La Concentración se otorga durante la Cacería por algunas tareas, por ejemplo, destruir Vampiros y activar Palancas. Esta Concentración se puede gastar durante la Cacería o mantenerse para su uso en el tiempo de inactividad. Al igual que las recompensas por objetivos secundarios, todos los jugadores que reciben Concentración pueden conservarlo después de que finalice la Cacería. No es necesario completar el objetivo principal. Incluso los jugadores que terminan el juego inconscientes obtienen sus recompensas de Concentración y Objetivos Secundarios.

Recompensas en Cacerías Aisladas: En las partidas aisladas en las que no estás jugando una Campaña, tanto modo cooperativo y competitivo, puedes ignorar la asignación de recompensas, ya que no son importantes al jugar en este modo. Las recompensas solo se usan en las Campaña, donde obtienes habilidades y equipo a medida que progresas de Cacería en Cacería.

Una Cacería también termina cuando se acaba el tiempo. Todos los jugadores pierden.

Victoria y Derrota

Primero, no puedes ganar si pierdes:

El Tiempo se agota: Si el juego alcanza el final de último turno y el Objetivo Principal no se ha completado, todos los jugadores pierden inmediatamente. Incluso aunque juegues con tus amigos más competitivos, es vital que trabajéis juntos para completar el Objetivo Principal.

Si no has perdido, ¡quizás hayas ganado! La victoria es sencilla en modo cooperativo:

Modo Cooperativo: Si los Cazadores completan el Objetivo Principal, todos los Cazadores ganan.

Las diversas reglas opcionales que se describen a continuación cambian ligeramente las condiciones de victoria.

OPCIONES DE JUEGO

Introducción

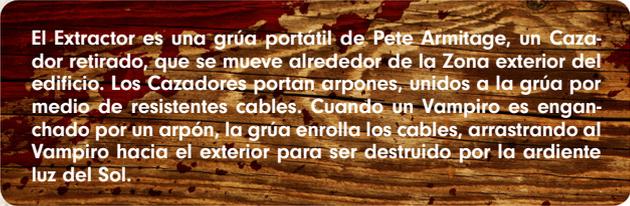
Esta sección describe las opciones para el reglamento de La Orden de los Cazadores de Vampiros.

Empezamos con algunas Reglas Avanzadas. Éstas son parte de la parte cooperativa del juego, pero pueden obviarse mientras aprendes las acciones y cómo activar a los Vampiros durante tus primeras partidas. Rápidamente aprenderás lo básico y una vez pruebes las Reglas Avanzadas, estamos seguros que querrás jugar siempre con ellas.

Además, hay varias opciones para jugar con distinto número de jugadores, modo competitivo, partida independiente, campaña y añadir Cazadores Convertidos. Todos ellos están basados en el Reglamento Básico.

Reglas Avanzadas

El Extractor



El Extractor es una grúa portátil de Pete Armitage, un Cazador retirado, que se mueve alrededor de la Zona exterior del edificio. Los Cazadores portan arpones, unidos a la grúa por medio de resistentes cables. Cuando un Vampiro es enganchado por un arpón, la grúa enrolla los cables, arrastrando al Vampiro hacia el exterior para ser destruido por la ardiente luz del Sol.

Aunque el Extractor es capaz de destruir Vampiros fácilmente, existen numerosas cuestiones que deben tenerse en cuenta al utilizarlo:

- El Extractor sólo puede utilizarse durante el Día. Descarta cualquier marcador de Arpón durante el Despertar.
- El Cazador tiene que portar un Arpón equipado.

- El Arpón es un arma cuerpo a cuerpo, por lo que el Vampiro objetivo debe estar en la misma Zona que el Cazador.
- El cable tiene un alcance de sólo 5 Zonas. El Vampiro debe estar situado, como máximo, a 5 Zonas de la salida con el Extractor. Si un Cazador se mueve a 6 o más Zonas de la salida, deberán descartar su Marcador de Arpón. Colócalo junto a Pete, para indicar que los Cazadores pueden mover hasta allí y recogerlo.

Pete puede moverse entre salidas, de nuevo, con restricciones:

- Pete puede colocarse en cualquier Entrada/Salida abierta o cualquier ventana abierta.
- Pete sólo puede moverse cuando ningún Cazador está equipado con Arpones. Los cables entre Pete y los Cazadores impiden que éste se mueva.

Hay una nueva acción específica al usar el Extractor:

Activar Extractor: Si un Cazador cumple los requisitos anteriores, puede usar una Acción para enganchar a un Vampiro con un Arpón y llamar a Pete para arrastrar al Vampiro hacia el exterior. El Vampiro es destruido inmediatamente como consecuencia de la luz solar y el Cazador recoge la Recompensa de Concentración situada en la Ficha de Vampiro. Coloca el marcador de Arpón junto a Pete para indicar que cualquier Cazador puede ir y recogerlo.

El Extractor es un arma ruidosa. Los gritos del Vampiro despertarán todos los Vampiros en letargo en la zona inicial y todas las zonas por las que atravesase hasta la salida.

Incluso los Uprys son destruidos por el Extractor. ¡Pete puede encargarse de un Upry desorientado!

Hay además 2 acciones que los Cazadores pueden realizar como acciones gratis.

Recolocar a Pete: Si no hay ningún Cazador portando Arpones, un Cazador puede usar una acción gratuita para recolocar a Pete en cualquier salida o ventana abierta.

Coger un Arpón: Cuando un Cazador está en una zona adyacente a Pete, junto a una salida o una ventana abierta, el Cazador puede usar una acción gratuita para coger un Arpón si ningún otro Cazador lo tiene. Ésta con frecuencia puede ser tu primera acción en el juego, ya que los Cazadores empiezan sin Arpón equipado. Sólo 1 Cazador puede portar el Arpón. Coloca el marcador de Arpón sobre el Tablero de Cazador en un hueco del inventario para indicar que lleva equipado el Arpón.

Recuerda que los Cazadores pueden pasarse el Arpón de uno a otro como parte de la acción de Intercambio..

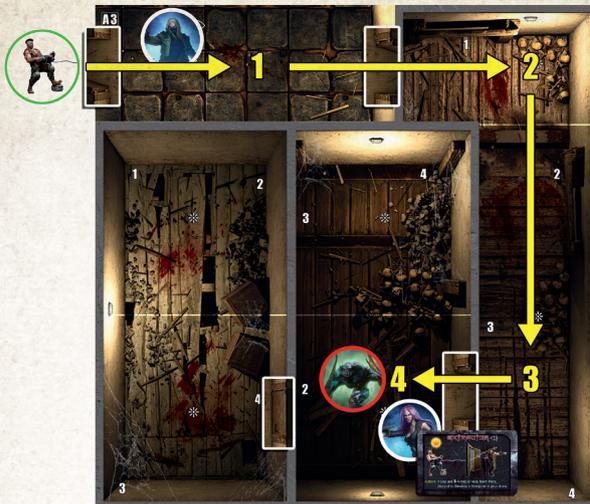


Figura 33: El Extractor - inicio de turno.

La figura 33 muestra 2 Cazadores que interactúan con Pete durante 1 ronda. Solo se analizan las acciones relacionadas con el Extractor.

Magenta está en una posición perfecta para usar el Extractor. Ella tiene un Arpón, está a solo 4 zonas de Pete y en la misma zona que un poderoso Ancestral que normalmente sería difícil de matar. Ella gasta una acción para clavar el Arpón en el muslo carnoso del Vampiro y llama a Pete para que lo arrastre afuera a una ardiente muerte. Si hubiera Vampiros en Letargo en la ruta amarilla, esta acción ruidosa los despertaría.

Joshua es el último en este ejemplo. Comenzó el turno sin una carta de Arpón, pero está en posición de poder coger una de Pete. Él coge un Arpón y ahora está listo para regresar al Nido. Como coger un Arpón de Pete es una acción gratuita, Joshua todavía tiene 3 acciones disponibles.

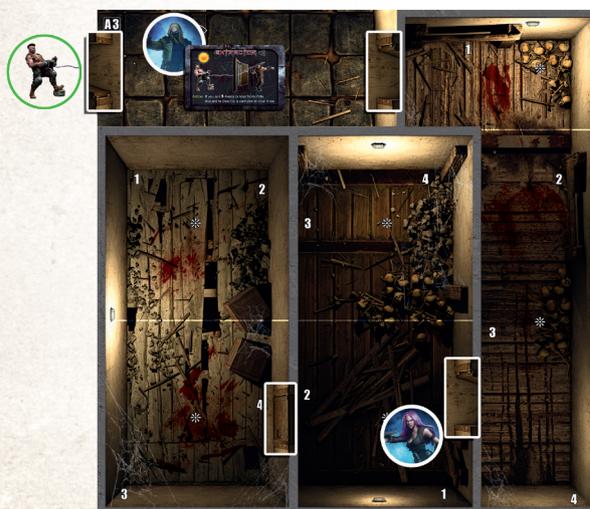


Figura 34: El Extractor - Después de las acciones descritas arriba.

Ataques Combinados



Varios Cazadores pueden trabajar juntos para atacar a un Vampiro. Hay muchas cartas de Ataque Combinado, que describen exactamente cómo los Cazadores pueden atacar a los Vampiros. Aquí están los elementos comunes:

1. La descripción especificará la disposición de los Cazadores y el Objetivo. Por ejemplo, todos pueden necesitar estar en la misma zona para algunos Ataques Combinados, pero para otros, los Cazadores deben estar separados. Puede haber otras condiciones más específicas. Si las condiciones no se cumplen, no se puede usar el Ataque Combinado.

El Cazador Activo gasta una acción para iniciar el Ataque Combinado siguiendo todas las reglas en la sección de Ataque e incluyendo cualquier bonificación en esta carta. La descripción puede restringir el tipo de ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia.

Obviamente, uno o más de los Cazadores no serán el Cazador Activo. Deben poder participar, por ejemplo, no pueden estar atrapados por Escombros. También deben aceptar participar. Estos Cazadores no gastan una acción para tomar parte en el Ataque.

2. También habrá un costo de Concentración. La carta indicará quién paga y cuánto. De nuevo, si no se puede pagar el coste, no se puede usar el Ataque Combinado.
3. Los Ataques Combinados dan una mejor recompensa que destruir un Vampiro con un ataque normal. Esto se describe en la sección Recompensa de la carta.
4. Finalmente, hay algún riesgo. Los Ataques Combinados a menudo requieren que uno de los Cazadores se acerque al Vampiro. Si el Vampiro no es destruido por el Ataque Combinado, es posible que pueda contraatacar de inmediato. Esto se describe en la sección de Penalización de la carta.

Jugando con Cazadores Convertidos

Jugar como un Cazador Convertido es el mayor cambio realizado en el juego por una regla opcional. Se puede incluir tanto en el Modo Cooperativo como el Competitivo, así como cuando se juegan Cacerías Aisladas o Campañas. Sin embargo, dado que es un cambio bastante significativo, asegúrate de entender tanto el juego base como estas reglas antes de aplicarlo.

No hay ninguna buena historia de vampiros que no incluya un personaje principal convertido en un Vampiro. Cuando tus puntos de Salud lleguen a 0, en lugar de estar inconsciente, comenzarás a convertirte en un Vampiro y continuarás jugando como un Cazador Convertido con

nuevos Objetivos y Compulsiones. Piensa en esto como una última oportunidad para jugar y ganar. El juego será difícil, pero al menos no has perdido todavía.

Explicaremos los cambios generales y cómo esto afecta los diversos modos de juego:

Conversión: Cuando reducen a 0 tus puntos de Salud, interrumpe el juego mientras te conviertes en un Vampiro. Tu Tarjeta de Cazador y tus cartas de arma básica tienen doble cara, voltéalas al lado de Vampiro. Cambia tu Base identificadora azul de Cazador por la roja de Cazador Convertido, para que todos los jugadores puedan ver claramente que has sido Convertido. Coloca todas las cartas de Objetos, Equipo y Reliquia en la zona con el Cazador Convertido. Como Cazador Convertido, no podrás usar armas u otros objetos. Otros Cazadores pueden usar la acción de Recoger para recuperarlos más tarde. Si tiene alguna carta de Habilidad Especial en juego, colócala a un lado. Puedes usarlas en una Cacería posterior una vez que estés curado. Retira todos los marcadores de heridas, pero conserva tus marcadores de Concentración. Roba una carta de Compulsión, mira a continuación. Si un Vampiro te está atacando actualmente, detén el ataque y no te hace más heridas. Si eres el Jugador Activo, juega tus acciones restantes como un Cazador Convertido.



Figura 35: ¡Joshua en versión vampiral!

La figura 35 muestra la Tarjeta y la carta de Arma Básica de Joshua después de su conversión.

1. Puntos de Salud
2. Nombre e ilustración
3. Habilidad Especial
4. Recompensa en Concentración para el Cazador que derrote a Joshua Convertido.

Jugar como un Vampiro: Ahora eres un Vampiro, aunque controlas tus propias acciones en lugar de estar controlado por una carta de Activación Vampira. Tu lista de acciones es mucho más pequeña:

- **Movimiento:** Todavía tienes dos puntos de movimiento y puedes abrir puertas. Aún eres obstaculizado por los Vampiros.
- **Morder Cautivos:** Como acción, puedes morder a los Cautivos. Usando las estadísticas del marcador, el Cazador Convertido debe realizar un ataque exitoso

contra los Cautivos. Voltea el marcador Cautivo, recoge la recompensa de Concentración que figura en el reverso y descarta el marcador. ¡Los Cautivos están muertos!

- **Activar Palanca:** Es exactamente la misma acción que la del Cazador. Si la palanca está vinculada a efectos especiales en el juego, como desbloquear una puerta, los efectos tienen lugar independientemente de quién active la palanca.

No robas carta de Activación Vampira, ya que los Vampiros ya no reaccionan a tu presencia. Cuando otros Cazadores resuelven las cartas de Activación Vampira, los Vampiros ignoran por completo a todos los Cazadores Convertidos. Juega las acciones de Vampiro como si los Cazadores Convertidos ni siquiera estuvieran en el tablero de juego.

Como eres un Vampiro, los Cazadores no pueden buscar, intercambiar, recoger artículos, etc., cuando estás en la misma habitación que ellos. Los Cazadores pueden atacar a los Cazadores Convertidos, como cualquier otro Vampiro.

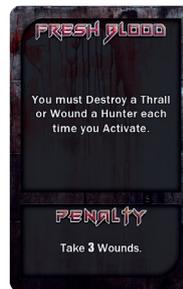


Figura 36: Una carta de Compulsión.

Compulsión: A medida que tu mente se deforma, debes ceder a nuevas y extrañas compulsiones. ¿Son estos remanentes de tu mente humana o deseos sangrientos de tu nuevo lado oscuro? Tu compulsión única se describe en tu carta de Compulsión. Cada carta describe las tareas que debe completar cada turno y la penalización que sufre al final de tu activación, si no las completa.

Tu Compulsión puede obligarte a atacar Vampiros. Si este es el caso, solo actúa para satisfacer su Compulsión. Si es destruir a los Siervos (Thrall), no puedes atacar a los Guerreros. Si tu Compulsión es herir a un Vampiro, una vez que hieras a un Vampiro no puedes atacar a otro, etc.

Debido a que tu Compulsión puede obligarte a atacar Vampiros, es posible que los Cazadores Convertidos ataquen Vampiros Ancestrales. Esto es especialmente peligroso ya que los Ancestrales ejercen un fuerte control sobre los Vampiros en su Nido, incluidos los Cazadores recién Convertidos. Durante el ataque, sigue todos los pasos normalmente, pero cuando resuelvas la carta de Influencia Ancestral, aplica siempre el efecto de "Falló".

Ataque Combinado de Cazadores Convertidos: Son similares a los Ataques Combinados de Cazador, excepto que los Cazadores Convertidos consiguen que los Vampiros cumplan sus órdenes. No hay sección de recompensa, el beneficio es simplemente el ataque potenciado.

Nuevo Equipo con nuevos Objetivos: Ahora estás jugando como uno de los Cazadores Convertido. Puedes ser el primer Cazador Convertido en el juego, o puedes unirte a otros Cazadores que ya han sido Convertidos.

Como Cazador Convertidos, estarás tratando de lograr los Objetivos de Cazador Convertido en la Cacería. Puede haber cierta superposición entre ambos conjuntos de Objetivos. Por ejemplo, los Cazadores pueden estar tratando de desbloquear la puerta a un Ancestral para entrar y destruirlo. Los Cazadores Convertidos pueden estar tratando de desbloquear la puerta para liberar al Ancestral. En estos casos, no importa qué equipo realice la acción para completar parte de su Objetivo, cuenta como completado para ambos equipos.

Un Cazador Convertido recibirá las recompensas por cualquier Objetivo Secundario que cumpliera antes de ser Convertido.

Secuencia del Turno: Durante el Día, los Cazadores se activan antes que los Cazadores Convertidos. Con la Noche, los Cazadores Convertidos se activan antes que los Cazadores.

Concentración: Los Cazadores Convertidos mantienen la Concentración que ganaron como Cazadores y pueden continuar consiguiendo más. Pero, los Cazadores Convertidos obtienen la Concentración con diferentes tareas:

- Los Cazadores Convertidos ganan 3 de Concentración matando Cazadores.
- Además, cuando atacan a un Cazador, los Cazadores Convertidos reciben 1 punto de Concentración por cada 6 natural obtenido en la tirada de Ataque.
- Los Cazadores Convertidos ganan Concentración mordiendo Cautivos y activando Palancas.
- Los Cazadores Convertidos ganan la Concentración normal por destruir Vampiros.

Recuerda, un Cazador Convertido no puede normalmente atacar Vampiros. Sólo puede hacerlo si su Compulsión le fuerza a hacerlo.

0 puntos de Salud: Si los puntos de Salud del Cazador Convertido se reducen a 0, queda inconsciente y fuera del juego. Si estás jugando una Campaña, ses llevado de vuelta a la Orden y allí pueden pagar la cura de la forma habitual, al final de la Cacería.

Victoria: Como los Cazadores, no puedes ganar a menos que consigas tu Objetivo Principal. Por lo tanto, con 2 equipos que tienen 2 objetivos Principales diferentes, solo 1 equipo ganará. Por supuesto, si se agota el tiempo sin que ninguno de los equipos complete su Objetivo Principal, ambos equipos perderán.

Estas nuevas reglas se usan en todos los modos de juego. Aquí tienes algunas aclaraciones:

Modo Cooperativo: Siga las reglas normales del orden de turno del Modo Cooperativo con cada equipo. Los Caza-

dores deciden en qué orden juegan los Cazadores. Los Cazadores Convertidos deciden en qué orden juegan los Cazadores Convertidos. Pero un grupo va antes que el otro, dependiendo de si es de Día o de Noche.

Los Cazadores y los Cazadores Convertidos juegan como equipos diferentes, pero los Cazadores aún cooperan completamente entre sí y los Cazadores Convertidos cooperan con cualquier otro Cazadores Convertido.

Los jugadores ganan o pierden como un equipo. El equipo que completa activamente su Objetivo Principal gana. Si se acaba el tiempo, ambos equipos pierden.

Modo Competitivo: Los detalles para el modo competitivo los encontrarás a continuación. Sigue las reglas normales de orden de turno en el modo Competitivo con cada equipo. Comienza con el que tenga el marcador de Primer Jugador y sigue en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Tendrás que hacer 2 barridos alrededor de la mesa para que tanto Cazadores como los Cazadores Convertidos se activen.

El jugador ganador debe estar en el equipo que completa su Objetivo Principal. Por ejemplo, un juego termina cuando Joshua completa el Objetivo Principal de Cazadores Convertidos

- Joshua (Cazador Convertido) – 4 Concentración
- Sarah (Cazador) – 4 Concentración
- Stephan (Cazador Convertido) – 3 Concentración
- Magenta (Cazador) – 6 Concentración

Ten en cuenta que Magenta tiene la Concentración más alta y los Cazadores tienen más Concentración en total que los Cazadores Convertidos. Todo esto es irrelevante para determinar el ganador. Los Cazadores Convertidos completaron su Objetivo Principal y Joshua es el Cazador Convertido con más Concentración. Él es el ganador.

Campaña: Al final de la Cacería, los Cazadores Convertidos son capturados, llevados de vuelta a la Orden y tratados con transfusiones de sangre, lámparas de rayos UVA y píldoras de nitrato de plata. La Humanidad vuelve a ser restaurada dentro de los Cazadores Convertidos, ya que el Vampirismo necesita tiempo para tomar el control total de sus víctimas. En la siguiente Cacería, están listos para jugar como Cazadores normales.

Número de Jugadores

Jugando con 2-4 Jugadores

Cada jugador debe elegir 1 Cazador y seguir las reglas para escalar el número de Vampiros generados para que coincida con la cantidad de jugadores. Ver la sección Resolver Encuentros.

Opcionalmente, 2 jugadores experimentados pueden controlar 2 Cazadores cada uno y comenzar cada Cacería con 4 Cazadores. Esta opción funcionará mejor para el Modo Cooperativo.

Solitario

El modo Solitario es donde solo 1 jugador controla a todos los Cazadores. Decide si quieres 2-4 Cazadores en el juego. Cuanto más experimentado seas, más fácil te resultará controlar un mayor número de personajes a la vez. Nuevamente, esto funciona mejor con el Modo Cooperativo.

Modos de Juego

Modo Cooperativo

Con un equipo de Cazadores internándose en el Nido de Vampiros, La Orden de los Cazadores de Vampiros es, naturalmente, un juego cooperativo. En Modo Cooperativo, los Cazadores deben planear su turno juntos, realizar Ataques Combinados e intercambiar objetos durante la Cacería o el tiempo de Descanso de una campaña.

Modo Competitivo

¿Quieres un desafío aún mayor? ¡Vamos a descubrir quién es el mejor Cazador!

El Modo Competitivo no es tan diferente como puede parecer. Todavía sois una banda de Cazadores que intentan librar al mundo de los Vampiros, por lo que no hay Ataques de Cazador contra Cazador. La diferencia es que tienes una manera de puntuar las Cacerías, por lo que hay un ganador individual. También establece la expectativa de que los Cazadores jueguen más por sí mismos, por ejemplo, con menos Intercambios.

Sin embargo, sigue siendo necesario cierto nivel de cooperación. Por mucho que quieras alardear de tus logros en la Cacería, todos perderéis si no se puede completar el Objetivo Principal. Además, por ejemplo, si Joshua y Stephan ocupan el tercer y cuarto lugar en Concentración, pueden ponerse al día rápidamente si hacen algunos ataques combinados. Si acumulas para ti todo el Equipo que obtienes durante el Descanso, el grupo no podrá completar Cacerías posteriores. Por lo tanto, es posible que haya algo de Intercambio, incluso en Modo Competitivo.

Cambio de Regla: En el Modo Competitivo, el juego comienza con el Primer Jugador y continúa en el sentido de las agujas del reloj. Durante la preparación de la Cacería, entrega el marcador de Primer Jugador al jugador que ganó más Concentración en la Cacería anterior (resolver los empates con una tirada de dados). En su turno, los jugadores van colocando a sus Cazadores en las entradas. El Primer Jugador coloca a Pete, si se usa el Extractor.

Durante la Fase Final, entrega el marcador del Primer Jugador hacia la derecha al siguiente Jugador.

Cambio de Regla: Una vez que finaliza la Cacería, el Cazador con más Concentración gana, si su Objetivo Principal se ha completado. Esto cambiará tu estilo de juego, ya que no querrás usar toda tu Concentración para activar Ataques y Habilidades.

Modos de Juego en Cacerías Aisladas y Campañas

Cacería Aislada

Simplemente selecciona una Cacería y juega. En Modo Cooperativo, no hay absolutamente ninguna necesidad de reservar Concentración o Objetos para más adelante, o guardar armas frágiles para la siguiente Cacería. Así que utiliza todo tu Concentración para activar tus ataques y utiliza tus mejores armas sin preocupación.

Incluso en el Modo Competitivo, no hay ningún beneficio en terminar con una gran cantidad de Concentración, ya que no adquirirás Equipo y Entrenamiento. Usa un poco de tu Concentración para fortalecerte y vencer a los Vampiros. ¡Con simplemente superar en 1 punto de Concentración al resto ya ganarás el juego!

Campañas

Las campañas agregan otro nivel de estrategia. No solo quieres trabajar para obtener una victoria durante esta Cacería, sino que quieres ganar suficiente Concentración y Equipo para ayudarte con la siguiente.

En las campañas de Modo Cooperativo, puedes intercambiar inventario y se comparten las recompensas de Concentración durante la Cacería, pero no olvides que también puedes cambiar el equipo durante el Descanso.

Lo contrario suele suceder en el Modo Competitivo, donde es posible que desees acumular para ti el mejor equipo. Recuerda, puede que tengas que darles algo a los otros Cazadores, para asegurarte de que podáis superar las Cacerías más difíciles.

El juego de campaña se describe en la siguiente sección ya que introduce una fase completamente nueva del juego, el Descanso.

Ajustando la Dificultad

Puede ajustar la dificultad para adaptarla a tu grupo:

Cambio de mazos: Al construir los mazos de Activación Vampira y Encuentros, agrega más cartas de nivel inferior para facilitar el juego, o más cartas de nivel más alto para hacerlo más difícil.

Cambiar las horas del Día/Noche: Mueve los marcadores de Inicio y Fin en el reloj para cambiar el número de rondas en el Día y la Noche. Desplaza los marcadores de Inicio y Fin 1 ronda más temprana para hacer el juego más fácil o 1 ronda más tarde para hacer el juego más difícil. Si agotas un mazo de Activación Vampira, baraja las cartas descartadas para formar una nueva baraja.

Generar más Vampiros: Coloca el doble de Vampiros que se muestran en la barra verde de la carta de encuentro para hacer el juego más difícil.

REGIAS DE CAMPAÑA

Visión General

Las campañas son un conjunto de Cacerías vinculadas de dificultad creciente. Los cazadores ganan Concentración durante cada Cacería y adquieren Equipo y Habilidades antes de partir para la próxima Cacería.

Estructura de la campaña: Piense en la Campaña como una gran partida. Tiene su propia estructura de juego:

1. Seleccione la Campaña.
2. Juega una Cacería.
3. Mejora el Equipo. Usa la Concentración ganada en la Cacería anterior para preparar a tu equipo para luchar nuevamente. Si hay más Cacerías normales, vaya al paso 2, de lo contrario, continúa con el paso 4.
4. Juega la batalla final. Puede haber algunas condiciones especiales para realizar esta Cacería.

Elegir una Campaña

Al inicio de una nueva campaña, los jugadores elegirán el Mapa de Campaña.

Mapa de Campaña: Tienes muchas Cacerías que se describen a continuación en la sección de Cacerías. Se pueden jugar de forma independiente o encadenadas para formar una campaña. El juego básico contiene 2 Mapas de Campaña, que indican qué Cacerías se deben jugar y en qué orden.

Jugando las Cacerías

Comienza en la primera Cacería y juega a través de todas ellas en secuencia. Para la primera Cacería, comienzas con el Tablero Pequeño de Cazador. Tampoco tendrás ninguna carta de Equipo.

A medida que progresa la Campaña, puedes usar la Concentración para adquirir Equipo que poder usar en la Cacería y puedes aprender más Habilidades. Si completaste con éxito la última Cacería, puedes usar el Tablero Grande. Utiliza los huecos de inventario para guardar las cartas de Equipo y coloca las cartas de Habilidades especiales cerca de tu área de juego.

Descanso

Después de la Cacería, los Cazadores tienen la oportunidad de gastar su Concentración para mejorar sus capacidades antes de que comience la próxima Cacería. Una vez que la Cacería termina, los Cazadores completan los siguientes pasos en orden:

1. Descarta todas las cartas de Objeto, pero mantén las cartas de Equipo, Reliquia y Habilidad Especial.
2. Si un Cazador ha sido Convertido, debe ser curado. Tiene que gastar su Concentración para pagar el Coste de Transformación, que se da en la definición de la Cacería recién finalizada. Si no tienes suficiente Concentración, el coste es toda la Concentración que tienes. Siempre estarás curado..
3. Adquiere Equipamiento y aprende Habilidades Especiales. Cada Cazador extrae al azar un total de 4 cartas del mazo de Equipo y de Habilidad Especial, en cualquier combinación: 4 Equipos o 4 Habilidades Especiales o algo intermedio. Sin embargo, la Cacería puede restringir lo que puedes adquirir, por lo tanto, coge estas cartas en consecuencia. Puedes adquirir una, varias o todas estas 4 cartas, siempre que cumplas con las restricciones de la Cacería y puedas pagar el coste de Concentración.
4. Descártate de la Concentración no usada.
5. Intercambia cualquier Equipo con los Cazadores.
6. Descártate de cualquier carta de Equipo que no tenga hueco en tu Tablero.

Ten en cuenta que estos pasos son los mismos para los juegos Competitivo y Cooperativo. En ambos casos, las cartas deben ser adquiridas por los Cazadores individuales, sin compartir Concentración. Además, el Equipo se puede comercializar libremente. Sin embargo, es de esperar que haya más comercio en los juegos Cooperativos. En los juegos Competitivos, la discusión y el intercambio pueden limitarse a acuerdos interesados y garantizar que haya un nivel mínimo de equilibrio en el equipo.

Las Habilidades Especiales representan habilidades aprendidas. No se pueden intercambiar y las Cacerías pueden imponer restricciones al aprendizaje de Habilidades Especiales.

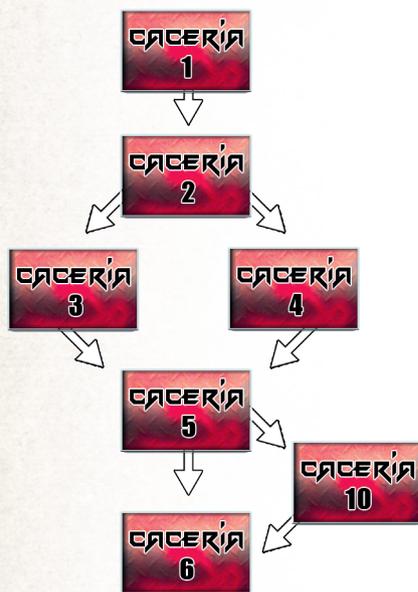
Jugando la Batalla Final

La Batalla Final es la última Cacería en la Campaña. La configuración y el juego son exactamente iguales a los de otras Cacerías, pero el Objetivo final será matar a una criatura poderosa. A menudo habrá una restricción, como tener una Reliquia. Si no cumples con la restricción, no podrás jugar la Batalla final y habrás perdido la Campaña.

CAMPAÑA 1

Entrenar en el complejo de la Orden de Cazadores de Vampiros sólo os llevará hasta un cierto nivel. En algún momento tendréis que enfrentaros a vuestra primera Cacería. Es un momento que los nuevos Cazadores ansían tanto como temen. ¿Será vuestra primera y última Cacería? ¿O será el primer paso hasta convertíos en una leyenda de la Orden?

Este mapa de campaña muestra cómo organizar las Cacerías individuales de la Campaña nº1. Sigue las flechas para formar una ruta desde la Cacería 1 a la Cacería 6.

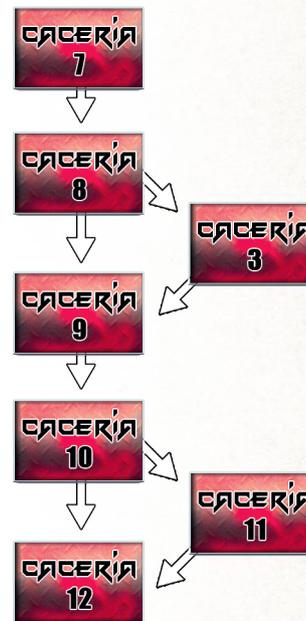


- No está permitido repetir una Cacería. Puedes completar el combate final contra Kophas sin ganar todas las Cacerías pero, si pierdes demasiadas, la campaña fracasará.
- Puedes optar por jugar la Cacería 3 o la Cacería 4 pero no ambas.
- La Cacería 10 será obligatoria si sólo tienes dos partes de tu Reliquia. En cualquier caso, siempre puedes intentar superar esta cacería para lograr más equipamiento u otra carta de Reliquia.
- No puedes intentar superar la Cacería 6 a menos que tengas una Reliquia completa.

CAMPAÑA 2

La Orden os ha dado lecciones acerca de las Reliquias, poderosas armas sagradas que se usaron en el pasado contra la Noche. Pero ya superasteis el estudio de libros. Vuestra primera Cacería será recuperar parte de una Reliquia rota, un mero fragmento de una vieja arma que la Orden cree que probablemente no tiene ningún valor; de lo contrario, no enviarían reclutas sin formar en la misión. Pero secretamente esperáis que el objeto sea más poderoso de lo que cree la Orden. ¡Imaginad, encontrando parte del arma que se usará para destruir a un Lord Vampiro! Vuestro nombre formaría parte de las leyendas.

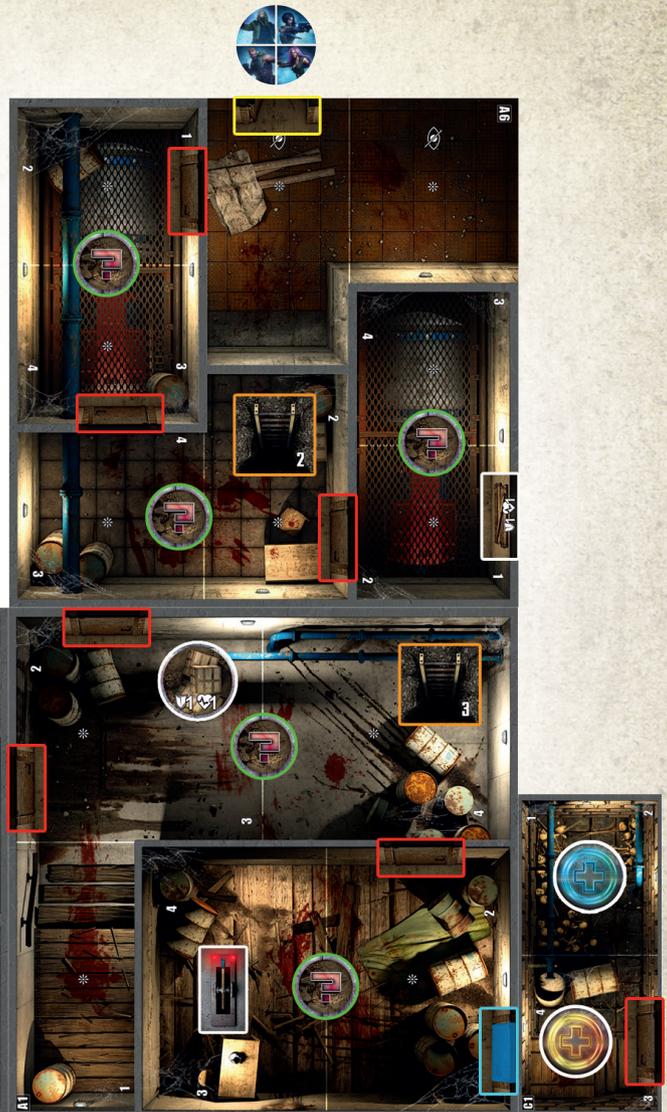
Este mapa de campaña muestra cómo organizar las Cacerías individuales de la Campaña nº2. Sigue las flechas para formar una ruta desde la Cacería 7 a la Cacería 12.



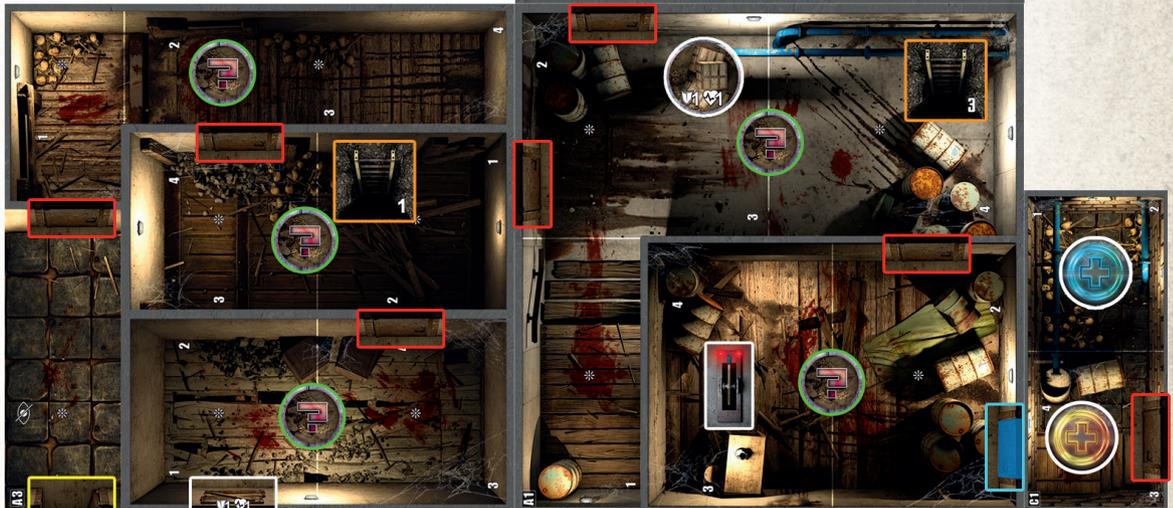
- No está permitido repetir una Cacería. Puedes completar el combate final contra Kophas sin ganar todas las Cacerías pero, si pierdes demasiadas, la campaña fracasará.
- La Cacería 3 es opcional.
- La Cacería 11 será obligatoria si sólo tienes dos partes de tu Reliquia. En cualquier caso, siempre puedes intentar superar esta Cacería para lograr más equipamiento u otra carta de Reliquia.
- No puedes intentar superar la Cacería 12 a menos que tengas una Reliquia completa.

CACERÍA I LA CABAÑA

Habéis completado vuestro entrenamiento básico y finalmente ha llegado el momento de enfrentaros a vuestra primera misión. La Orden ha localizado una simple cabaña - un Nido abandonado que ha sido reocupado por toda clase de Vampiros sin la supervisión de un Vampiro Ancestral que los gobierne. Se trata de un descubrimiento muy raro y podría ser nuestra oportunidad de reunir información sobre ellos. Debe haber una razón por la cual han regresado a este lugar, tal vez cuando lo abandonaron dejaron atrás algo importante. Id a la cabaña y averiguar que está ocurriendo.



T A6
A3 A1 C1



Entrada:	Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca cada grupo en una entrada.
Reloj:	Inicio 4, Fin 8.
Mazo de Encuentros:	8 cartas de Encuentro de Nivel-1.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 7 Nivel-2 y 3 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	2 Nivel-1, 3 Nivel-2 y 3 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	No Disponible.
Tablero de Cazador:	Los Cazadores usarán el Tablero Pequeño en esta Cacería.
Partida Suelta:	Los Cazadores empiezan sin Habilidad Especial ni Cartas de Equipo.

-  ENCUENTRO X8
-  PUERTA CERRADA X10
-  PUERTA ABIERTA X2
-  ACCESO A TÚNEL 1, 2, & 3
-  VENTANA X2
-  ENTRADA X2
-  PALANCA X1
-  CAVA X1
-  PUERTA AZUL X1
-  OBJETIVO 1 X1
-  OBJETIVO 2 X1

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa la palanca para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Una pista acerca de la localización de la Reliquia está señalada por el marcador de objetivo número 1. Los Cazadores pueden usar la acción de recoger para apoderarse del marcador de objetivo y colocarlo en un espacio del inventario. El marcador de objetivo puede intercambiarse, soltarse o recogerse como un objeto.

Los Cazadores Convertidos intentarán encontrar al Vampiro Ancestral para tomar su lugar. Pueden percibir el rastro del Ancestral desde su lecho, señalado por el marcador de objetivo 2. Un Cazador Convertido puede gastar una acción en la zona en que está situado el marcador de objetivo 2 para rastrear el lecho. Para comenzar a perseguir al Ancestral se colocará el marcador en la zona de juego del Cazador Convertido. Esta información no puede compartirse ni soltarse.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si un Cazador abandona el Nido con el marcador de objetivo 1, los Cazadores ganan la recompensa **Localización de la Reliquia**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Si un Cazador Convertido que rastrea el lecho del Ancestral abandona el Nido, los Cazadores Convertidos ganan la recompensa **Localización del Ancestral**.

Objetivos Secundarios de los Cazadores: Estos objetivos secundarios confieren recompensas a cada Cazador por llevar a cabo determinadas acciones. Los Cazadores Convertidos ya no podrán completar objetivos secundarios pero conservarán los adquiridos antes de convertirse.

- Construye un arma para ganar la recompensa **Artesano**.
- Usa un poder especial con éxito para ganar la recompensa **Poderoso**.
- Participa en un ataque combinado y ambos Cazadores ganarán **Jugador en Equipo**.

Recompensas y Descanso

Los nervios de la primera misión abruman a los Cazadores y obtienen menos experiencia de lo normal:

- Descarta toda la Concentración que hayas obtenido durante la Cacería.
- Añade como recompensa la Concentración obtenida procedente de Objetivos Secundarios. (Ver más abajo)

Localización de Reliquia: Si los Cazadores completan su Objetivo Principal, conocerán la localización de una pieza oculta de la Reliquia. La Orden la recuperará mientras los Cazadores descansan y entrenan. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

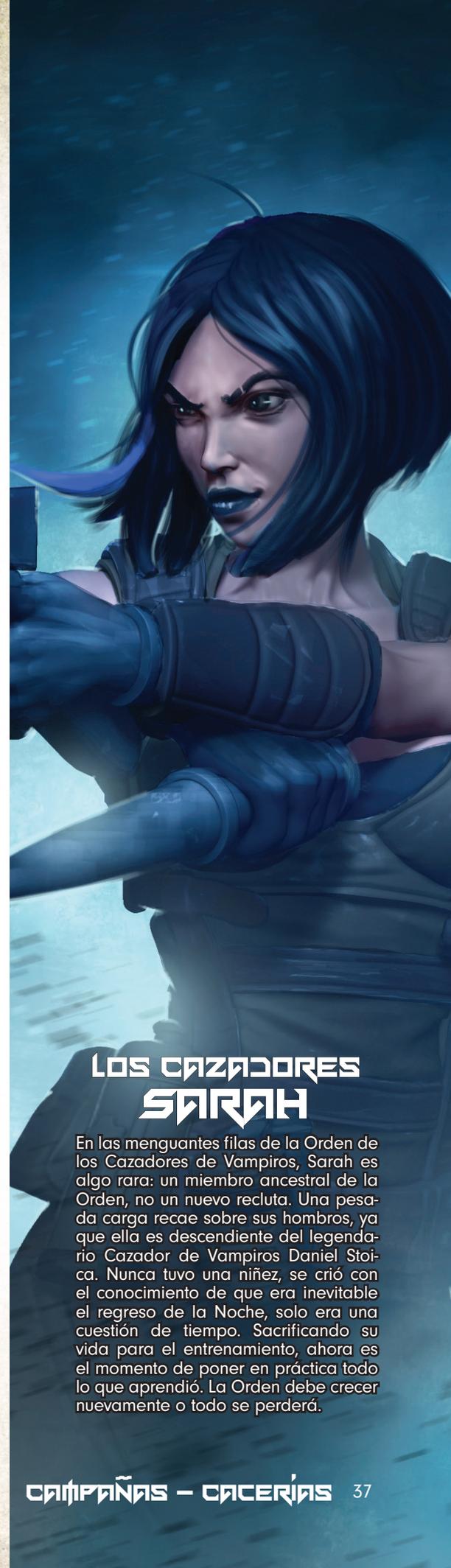
Localización Ancestral: Los recién recuperados Cazadores retienen una vaga idea de la localización del Vampiro Ancestral e informan de ésta a la Orden. Esto confirma la información previa de que disponía la Orden e investigan mientras los Cazadores se recuperan de su periplo. Finalmente llegan a un callejón sin salida; un Nido vacío. A pesar de ello pueden usar la información recabada allí para localizar una pieza de Reliquia. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Artesano, Poderoso, Jugador en Equipo: Los Cazadores ganan 1 de Concentración por cada Objetivo Secundario completado. Cada Cazador solo puede ganar cada recompensa una vez pero varios Cazadores pueden ganar cada una de ellas.

Coste de Transformación: -1 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima Cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los Cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.



LOS CAZADORES SARAH

En las manguantes filas de la Orden de los Cazadores de Vampiros, Sarah es algo rara: un miembro ancestral de la Orden, no un nuevo recluta. Una pesada carga recae sobre sus hombros, ya que ella es descendiente del legendario Cazador de Vampiros Daniel Stoica. Nunca tuvo una niñez, se crió con el conocimiento de que era inevitable el regreso de la Noche, solo era una cuestión de tiempo. Sacrificando su vida para el entrenamiento, ahora es el momento de poner en práctica todo lo que aprendió. La Orden debe crecer nuevamente o todo se perderá.

CACERÍA 2 UN ANTIGUO MAL

Hicisteis un buen trabajo al encontrar una parte de una Reliquia, era algo totalmente inesperado. Parece ser que solo era el principio. La Orden ha tenido conocimiento de más denuncias de desapariciones, lo que nos indica que están reclutando Siervos para engrosar las filas de la Noche. No podemos permitir que aumenten en número. Vais a ir a uno de sus nuevos Nidos para limpiarlo. Sed rápidos y precisos pero no toméis ningún riesgo, debe haber un Vampiro Ancestral en este Nido si están creando Siervos. Salvad a cualquiera que no esté infectado y no dejéis escapar a ningún Vampiro. Avisadnos cuando el trabajo esté terminado para poder investigar detenidamente el lugar.



Entrada:	Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca cada grupo en una entrada.
Reloj:	Inicio 4, Fin 9.
Mazo de Encuentros:	8 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 1 carta de Encuentro de Nivel-2.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 6 Nivel-2 y 4 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	2 Nivel-1, 5 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería.
Tablero de Cazador:	Los Cazadores usarán el Tablero Pequeño en esta Cacería.
Partida Suelta:	Cada Cazador coge al azar una Habilidad Especial y una Carta de Equipo.

	ENCUENTRO X 8		CAJA X 2
	PUERTA CERRADA X 11		CAUTIVO X 1
	PUERTA ABIERTA X 2		VENTANA X 2
	ACCESO A TÚNEL 1, 2, & 3		
	ENTRADA X 2		

Reglas Especiales

Los Cazadores Convertidos pueden atacar a cualquier Vampiro Ancestral en el Nido.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si los Cazadores destruyen a todos los Vampiros ganan la recompensa **Nido Limpio**.

Objetivo Secundario de los Cazadores: Si un Cazador tiene 7 puntos o más de Concentración al final de la Cacería, ese Cazador obtiene la recompensa **Tablero Grande**.

Objetivos Principales de los Cazadores Convertidos:

- Parte 1: Los Cazadores Convertidos intentan aumentar la fuerza de su grupo. Debe haber más de un Cazador Convertido cuando la Cacería termine.
- Parte 2: Los Cazadores Convertidos están intentando averiguar la fuerza de los Vampiros Ancestrales. Para averiguar su fuerza un Cazador Convertido debe atacar a al Vampiro Ancestral.

Si ambas partes se cumplen en cualquier orden, los Cazadores Convertidos ganan la recompensa **Intimidar**.

Objetivo Secundario 1 de los Cazadores Convertidos: Si un Cazador Convertido tiene 7 o más de Concentración antes de convertirse, el Cazador Convertido obtiene el **Tablero Grande** de Cazador.

Objetivo Secundario 2 de los Cazadores Convertidos: Si los Cazadores Convertidos hieren al menos a un Cazador, ganan la recompensa **Tácticas de Combate**.

Recompensas y Descanso

Nido Limpio: Después de que los Cazadores hayan despejado el Nido, la Orden entra y recupera cualquier objeto valioso. Finalmente encuentran en un compartimento oculto una parte de una Reliquia. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

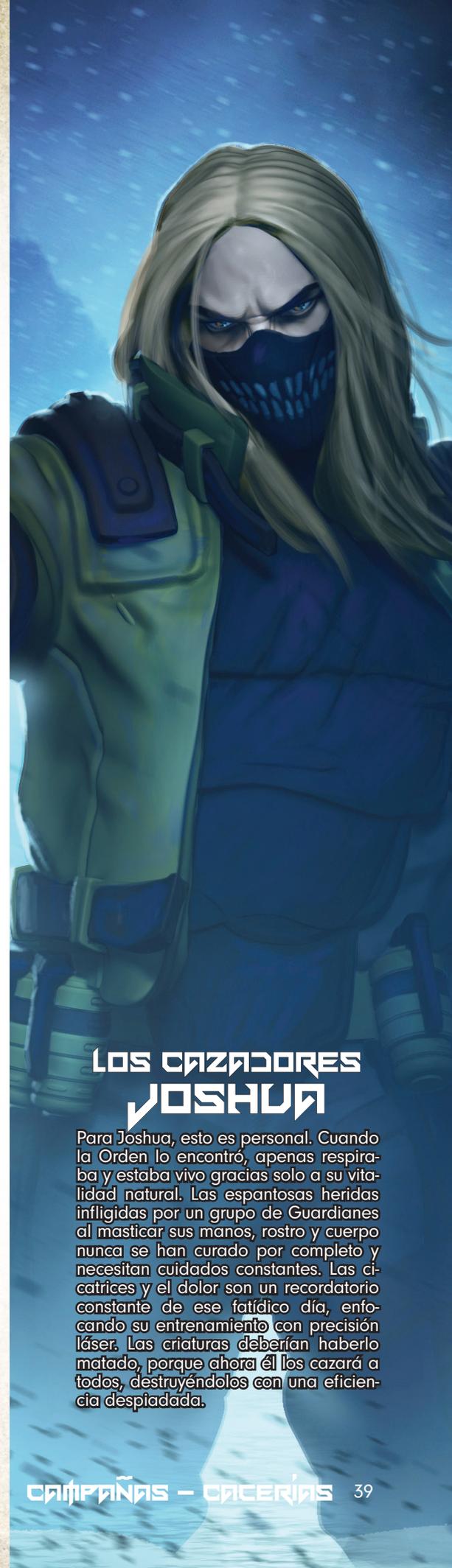
Intimidar: Los Vampiros Ancestrales sienten algún tipo de fuerza oculta en los Cazadores Convertidos que les plantaron cara. En las primeras horas de la mañana, los exploradores de la Orden avistan un Vampiro Ancestral alejándose del Nido llevando a sus esbirros consigo. La Orden está de suerte, ahora pueden registrar el Nido. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Tablero Grande: Este Cazador comienza la próxima cacería con un Tablero Grande de Cazador.

Tácticas de Combate: Los Cazadores analizan el enfrentamiento entre Cazadores y Cazadores Convertidos. Al mirarlo desde ambos puntos de vista encuentran métodos para mejorar su defensa. Todos los Cazadores ganan 1 de Concentración por cada Cazador herido por los Cazadores Convertidos.

Coste de Transformación: -3 Concentración.

Entrenamiento y Equipamiento: La Orden tiene una misión importante para ti. Puedes usar Concentración para adquirir Equipo pero no hay tiempo de entrenar nuevas Habilidades Especiales.



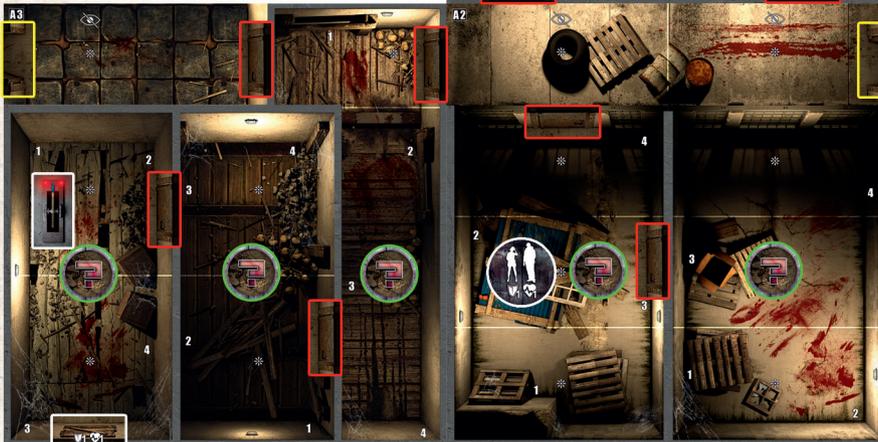
LOS CAZADORES JOSHUA

Para Joshua, esto es personal. Cuando la Orden lo encontró, apenas respiraba y estaba vivo gracias solo a su vitalidad natural. Las espantosas heridas infligidas por un grupo de Guardianes al masticar sus manos, rostro y cuerpo nunca se han curado por completo y necesitan cuidados constantes. Las cicatrices y el dolor son un recordatorio constante de ese fatídico día, enfocando su entrenamiento con precisión láser. Las criaturas deberían haberlo matado, porque ahora él los cazará a todos, destruyéndolos con una eficiencia despiadada.

CACERÍA 3 UNA PODEROSA PRESENCIA

Sois enviados a limpiar otro Nido pero mientras os preparáis afuera, percibís una atmósfera muy diferente. Con cada paso hacia la entrada la sensación de maldad se hace más fuerte, casi opresiva. Parece como si una presencia en vuestra mente jugara con vuestros sentidos. A medida que os acercáis incrementa vuestro malestar, se os tensan los músculos y os duelen las manos de lo fuerte que apretáis las armas. Una presencia tan fuerte como antigua está ahí, esperando, ansiando vuestra sangre.

T A4 B1
A3 A2 C1



Entrada:

Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca cada grupo en una entrada.

Reloj:

Inicio 3, Fin 9.

Mazo de Encuentro:

10 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 1 carta de Encuentro de Nivel 2.

Mazo de Activación Diurna Vampira:

3 Nivel-1, 8 Nivel-2 y 5 Nivel-3.

Mazo de Activación Nocturna Vampira:

3 Nivel-1, 4 Nivel-2 y 5 Nivel-3.

Pete y el Extractor:

Pete participa en la Cacería.

Partida Suelta:

Cada Cazador coge al azar una Habilidad Especial y 2 cartas de Equipo.



ENCUENTRO X11



PUERTA CERRADA X12



PUERTA ABIERTA X2



ACCESO A TÚNEL 1, 2, 3 & 3



VENTANA X2



VER INTERLUDIO 1



PALANCA X2



CAJA X2



PUERTA AZUL X1



CAUTIVO X2



ENTRADA X2

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Cuando abras la puerta azul, interrumpe la partida y lee el Interludio 1.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si los Cazadores recogen el marcador de objetivo 1, ganan la recompensa Reliquia.

Objetivo Secundario de los Cazadores: Si un Cazador tiene 7 o más de Concentración al terminar la Cacería, gana el Tablero Grande de Cazador. Sin embargo si tiene 2 o menos de Concentración, es penalizado con el Tablero Pequeño.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos:

- Parte 1: Morder a todos los cautivos.
- Parte 2: Todos los Cazadores Convertidos deben abandonar el Nido.

Si ambas partes se cumplen, los Cazadores Convertidos ganan la recompensa **Sangre compartida**.

Objetivo Secundario de los Cazadores Convertidos: Si un Cazador Convertido tiene 7 o más de Concentración antes de convertirse, gana el Tablero Grande de Cazador. Sin embargo si tiene 2 o menos de Concentración, es penalizado con el Tablero Pequeño de Cazador.

Interludio 1 Abriendo la puerta

Abrís la puerta con la expectativa de hallar una pieza de Reliquia. En su lugar contempláis en su inmensidad al más gigantesco Vampiro que hayáis visto jamás, rodeado de un aura de maldad. Tras la sorpresa recuperaréis la compostura y comprendéis que se trata del mismísimo Kophas, el poderoso Lord Vampiro. Podéis adivinar que se encuentra aquí en busca de la pieza de Reliquia e incluso para poner en su sitio al Ancestral que regenta el lugar. Vuestro entrenamiento aún no está completo pero no podéis dejar pasar la oportunidad. Esta podría ser la noche en que Kophas sea destruido, propinando un golpe devastador a La Noche.

Coloca a Kophas en la zona marcada con una X en el minimapa. Utiliza solo el lado de fuerza completa de la Tarjeta de Vampiro en esta Cacería. Cuando derrotas a Kophas, interrumpe el ataque, descarta las heridas no asignadas y lee el Interludio 2.

Interludio 2 La derrota de Kophas

Kophas tropieza y suelta la pieza de la Reliquia que tiene. Se estremece y exhala un inmeso aliento, mientras una oleada de maldad os deja paralizados. A medida que el aire infla su pecho, Kophas lentamente se pone de pie, rompe un agujero en la pared y sale corriendo del Nido.

Coloca el marcador de Objetivo 1 en la zona con Kophas y retira su miniatura del juego.

Recompensas y Descanso

Reliquia: Los Cazadores encuentran una pieza de Reliquia. Al informar a los maestros de la Orden acerca de lo sucedido os explican que es necesaria una Reliquia completa para hacer frente a un Lord Vampiro como Kophas. No había oportunidad alguna de ganar el combate y por suerte para vosotros, Kophas abandonó el Nido. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Sangre Compartida: Después de alimentarte de los cautivos en el Nido, la comida que involuntariamente compartiste con el clan vampiro fortalece tu vínculo con ellos. Tu previa determinación de recuperar la Reliquia te permite ver mentalmente donde la escondió Kophas. Una vez recuperado compartes tus visiones con la Orden permitiéndoles recuperarla. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Tablero Grande: El Cazador comenzará la siguiente Cacería con el Tablero Grande de Cazador.

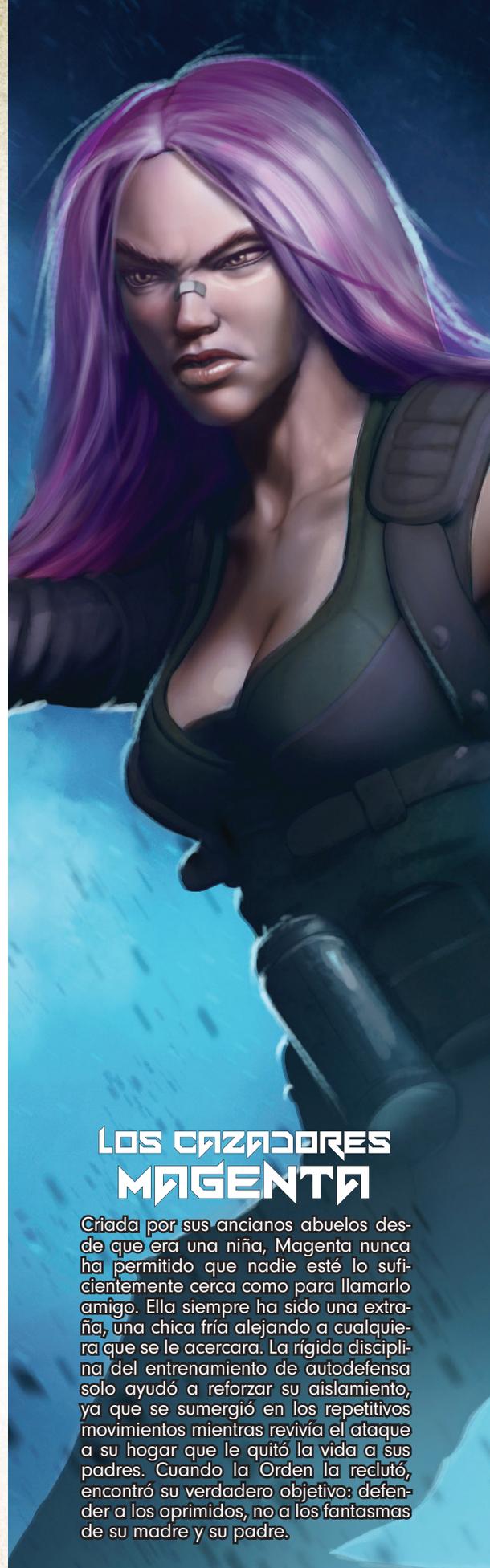
Tablero Pequeño: El Cazador comenzará la siguiente cacería con el Tablero Pequeño de Cazador.

Si no ganas ninguna de estas recompensas, entonces continúa usando el tablero que usaste esta cacería.

Coste de Transformación: Tu proximidad con Kophas hace que la Cura sea más complicada esta vez, el coste es de -4 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima Cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los Cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.

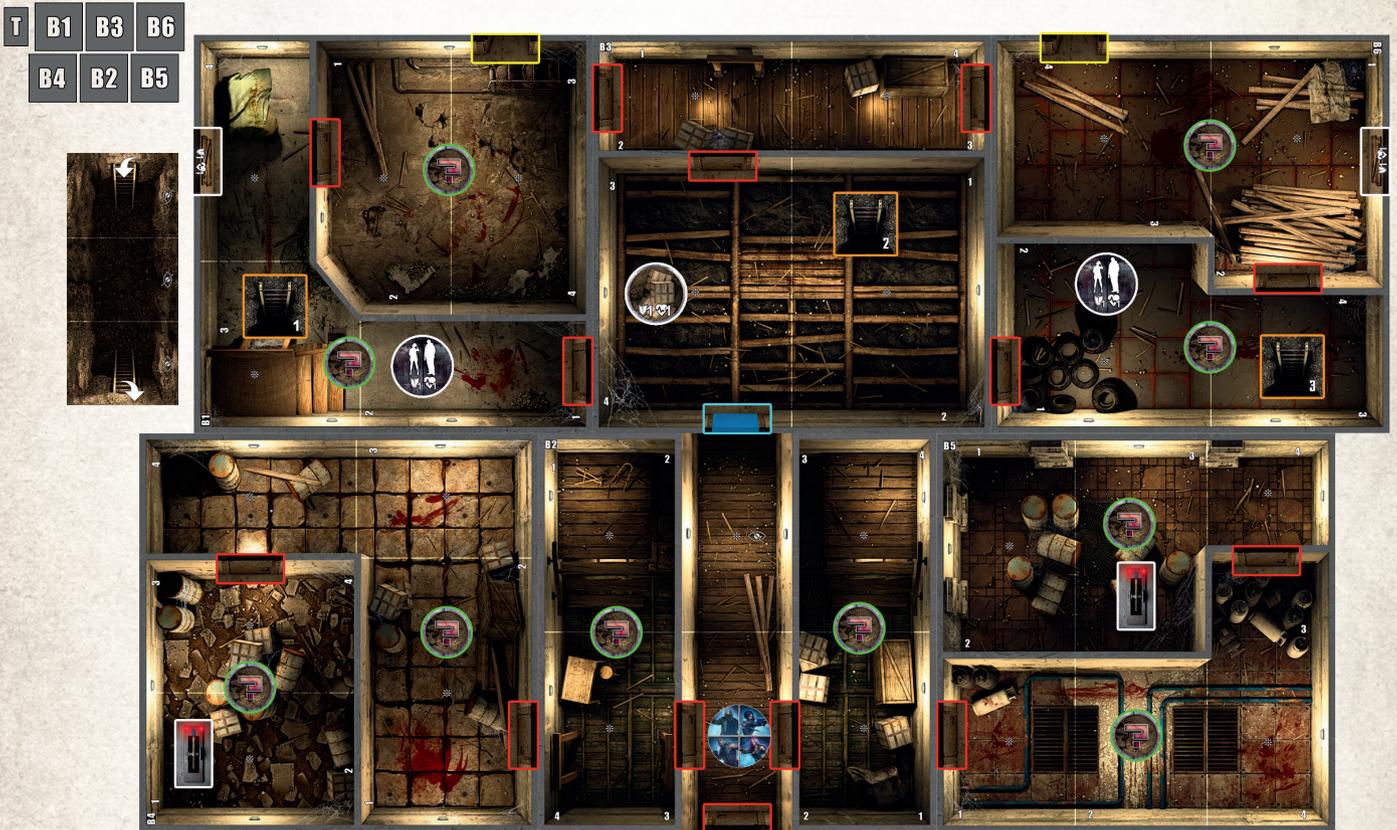


LOS CAZADORES MAGENTA

Críada por sus ancianos abuelos desde que era una niña, Magenta nunca ha permitido que nadie esté lo suficientemente cerca como para llamarlo amigo. Ella siempre ha sido una extraña, una chica fría alejando a cualquiera que se le acercara. La rígida disciplina del entrenamiento de autodefensa solo ayudó a reforzar su aislamiento, ya que se sumergió en los repetitivos movimientos mientras revivía el ataque a su hogar que le quitó la vida a sus padres. Cuando la Orden la reclutó, encontró su verdadero objetivo: defender a los oprimidos, no a los fantasmas de su madre y su padre.

CACERÍA 4 ¡ATRAPADOS!

El plan era sencillo. Colarse dentro, recuperar la Reliquia y salir de puntillas. Al menos la información era correcta; había una entrada secreta para acceder al edificio. Desde ahí no fue difícil encontrar la pieza de la Reliquia y meterla en la mochila de un compañero. Fue fácil... demasiado fácil. Justo antes de salir la tierra comienza a temblar y a sacudirse violentamente. El techo colapsa ante vuestros propios ojos obstruyendo la salida. Solo hay una salida: atravesar el Nido.



Entrada:	Coloca a todos los Cazadores en la zona de inicio del Nido tal y como muestra el minimapa.
Reloj:	Inicio 4, Fin 10.
Mazo de Encuentro:	8 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 2 cartas de Encuentro de Nivel-2.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 5 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	4 Nivel-1, 7 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	No disponible.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar una Habilidad Especial y 2 Cartas de Equipo.

-  ENCUENTRO X10
-  PUERTA CERRADA X14
-  PUERTA ABIERTA X2
-  ACCESO A TÚNEL 1, 2, & 3
-  VENTANA X2
-  ZONA DE INICIO CAZADORES
-  PALANCA X2
-  CAJA X1
-  PUERTA AZUL X1
-  CAUTIVO X2

Reglas Especiales

Coloca un marcador de objetivo 1 en un hueco del inventario de un Cazador.

La pieza de Reliquia está a buen recaudo. No puede ser intercambiada ni soltada. Si el Cazador que la porta se convierte, el Cazador Convertido seguirá llevándola ignorante de su valor.

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si los Cazadores recogen el marcador de objetivo 1 y abandona el Nido, ganan la recompensa **Recuperada**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Los Cazadores Convertidos detectan el rastro de 2 Vampiros Ancestrales en cuanto se convierten. Saben que no pueden usurpar el poder a dos Vampiros Ancestrales a la vez y sienten que deben abandonar el Nido. Si todos los Cazadores Convertidos abandonan el Nido, ganan la recompensa **Retirada**. **Nota:** Si todos los Cazadores Convertidos abandonan el Nido, pero aún hay Cazadores en el Nido no termina el juego, ya que alguno de ellos podría convertirse.

En esta Cacería es posible que ambos Objetivos Primarios se cumplan.

En la confusión que sigue al colapso del túnel no hay tiempo para **Objetivos Secundarios**.

Recompensas y Descanso

Recuperada: Los Cazadores recuperan exitosamente la Reliquia del Nido. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Retirada: Los Cazadores Convertidos salvan el pellejo. La Orden rastrea a todos los Cazadores Convertidos y deshace la transformación. La Orden está doblemente satisfecha. No solo los Cazadores vuelven a la normalidad sino que además si la Reliquia ha sido recuperada involuntariamente por un Cazador Convertido. Coged una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Nota: Si ninguno de los Objetivos Principales es alcanzado, la Reliquia de alguna manera acaba perdida en la confusión.

Tableros: Si acabaste la partida como Cazador y los Cazadores lograron su Objetivo Principal, comienzan la siguiente Cacería con un Tablero Grande. Si terminaste la Cacería como Cazador Convertido y conseguiste tu Objetivo Principal también comenzarás con un Tablero Grande. En cualquier otro caso, comienzas con un Tablero Pequeño.

Coste de Transformación: Después de pasar más tiempo como un Vampiro, la Cura se hace más difícil. El coste de transformación es -3 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima Cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los Cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.

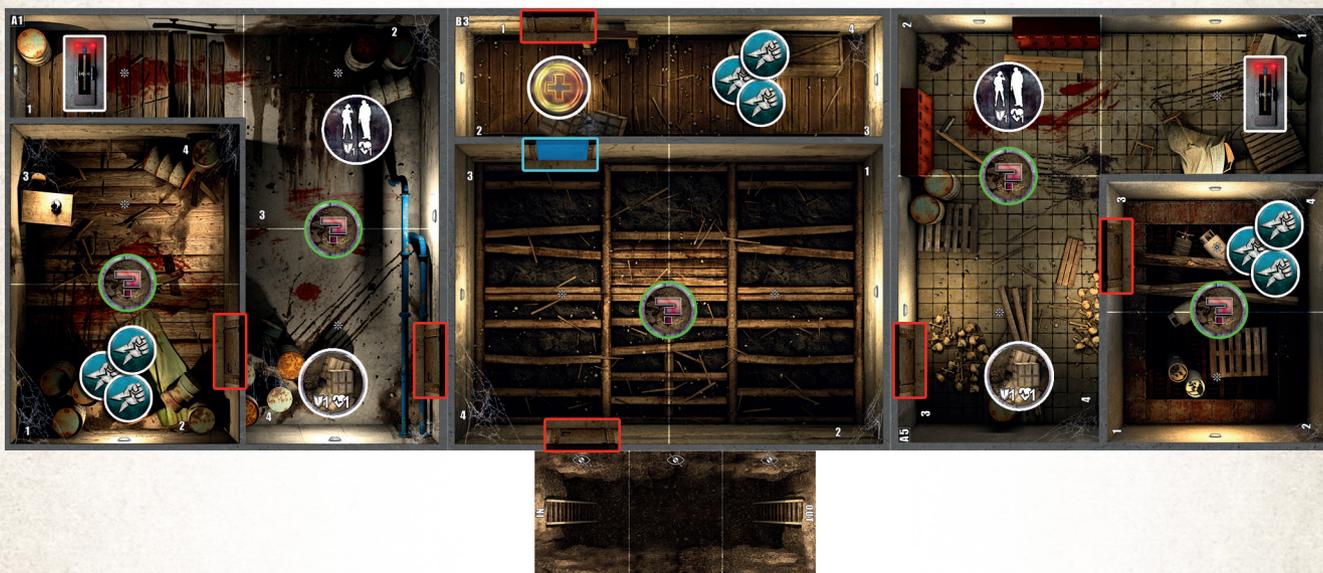


LOS CAZADORES STEPHAN

Stephan era un mercenario de primer nivel, reconocido en la red oscura por llevar misiones exóticas y peligrosas por todo el mundo. Cuando finalmente intentó colgar su arma, su mundo estaba contaminado. Se sentía desconocido e incómodo en su nueva vida civil y su familia y viejos amigos actuaban de forma diferente a su alrededor. La guerra había cambiado al hombre y realmente necesitaba el vínculo de camaradería y la adrenalina. Su vida hogareña se desmoronaba cuando la Orden se le acercó. Fue una elección fácil inscribirse nuevamente, esta vez con un propósito más elevado: vencer a la Noche.

CACERÍA 5 GOPE DE ESTADO

La Noche es una fuerza de la más pura maldad, de modo que la traición entre sus filas es de esperar. La Orden ha localizado un Nido donde los Ancestrales trabajan para derrocar a Kophas. Esta podría ser la oportunidad que hemos estado esperando. Si este clan está tramando un golpe de estado, puede que sepan dónde se esconde Kophas. Necesitamos toda la información que podamos encontrar en el Nido. Tened cuidado, si son tan fuertes como para rebelarse contra Kophas estamos ante la más dura Cacería hasta la fecha.



B1 B3 B6
T
B4 C1 B2



Entrada:

Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca cada grupo en una entrada.

Reloj:

Inicio 3, Fin 10.

Mazo de Encuentro:

10 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 2 cartas de Encuentro de Nivel-2.

Mazo de Activación Diurna Vampira:

4 Nivel-1, 7 Nivel-2 y 5 Nivel-3.

Mazo de Activación Nocturna Vampira:

3 Nivel-1, 6 Nivel-2 y 7 Nivel-3.

Pete y el Extractor:

Pete participa en la Cacería.

Cacería Aislada:

Cada Cazador coge al azar 2 Habilidades Especiales y 2 Cartas de Equipo.



ENCUENTRO
X12



PUERTA CERRADA
X14



PUERTA ABIERTA
X2



ACCESO A TÚNEL
1, 2, 3



VENTANA
X2



CONCENTRACIÓN
X9



OBJETIVO 1
X1



PALANCA
X3



CAJA
X2



PUERTA AZUL
X1



CAUTIVO
X2



ENTRADA
X2

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 3 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Las pistas para localizar a Kophas están diseminadas por el Nido y representadas por los marcadores de Concentración en el minimapa. Los Cazadores pueden gastar una activación para resolver una pista y recoger como recompensa todos los marcadores de Concentración en la zona. Los Cazadores no pueden realizar esta acción si hay Vampiros despiertos en la habitación.

La Cacería no acaba cuando se completa un Objetivo Principal. En su lugar la Cacería acaba cuando un Cazador sale del Nido con el marcador de objetivo 1 o cuando todos los personajes caen inconscientes.

Los Cazadores Convertidos sienten el clima general de rebelión y se mantienen fieles a Kophas volviéndose hostiles contra los Vampiros del Nido durante esta Cacería.

Cazadores Convertidos Hostiles: Los Cazadores Convertidos pueden atacar a los Vampiros. Cogen cartas de Activación Vampira y los Vampiros reaccionarán ante ellos como si de Cazadores se tratara. Los Cazadores Convertidos también podrán atacar a los Cazadores y viceversa.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si los Cazadores resuelven todas las pistas que se encuentran en el Nido, ganan la recompensa **Localización de Kophas**. La Cacería no termina aún.

Objetivo Secundario de los Cazadores: Si un Cazador abandona el Nido con un marcador de objetivo 1, los Cazadores ganan la recompensa **Reliquia**. Fin de la cacería.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Si un Cazador Convertido da el golpe de gracia o destruye a cualquiera de los Ancestrales, pueden entrar en la mente del Ancestral y ganar la recompensa **Localización de Kophas**.

Objetivo Secundario de los Cazadores

Convertidos: Si un Cazador Convertido muerde a un cautivo, el Cazador Convertido conserva el marcador y además gana la recompensa **Conocimientos Secretos**

Recompensas y Descanso

Localización de Kophas: De una forma u otra, el equipo ha descubierto el paradero de Kophas. Puedes continuar a la Cacería 6 si así lo deseas. Si no logras esta recompensa deberás realizar antes la Cacería 10.

Reliquia: Los Cazadores recobran una pieza de Reliquia del Nido. Coge una carta de Reliquia siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

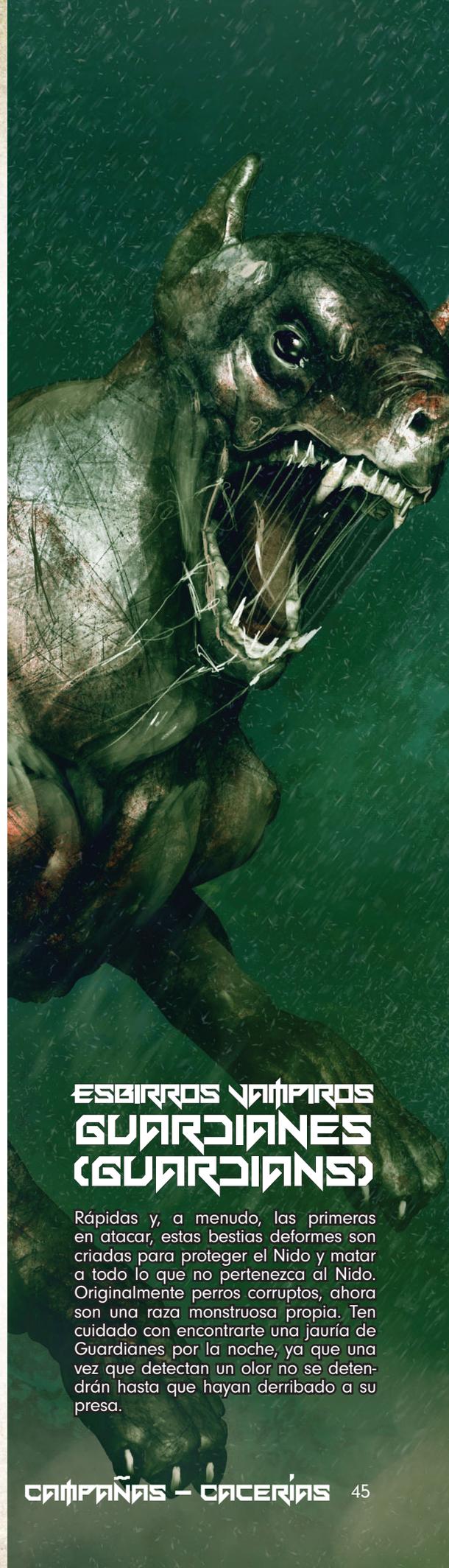
Conocimientos Secretos: Cuando te curan te das cuenta de que absorbiste información útil que los cautivos escucharon durante su cautiverio en el Nido. Ganas +1 a la Concentración por cada marcador de cautivo en tu poder.

Tableros: Si terminaste el juego como Cazador y se completó el Objetivo Principal de los Cazadores, comienza la nueva Cacería con el Tablero Grande. Si terminaste como Cazador Convertido y se completó el Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos también comenzarás la Cacería con un Tablero Grande. En cualquier otro caso, comienza con el Tablero Pequeño.

Coste de Transformación: -4 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.



ESBIRROS VAMPIROS GUARDIANES (GUARDIANS)

Rápidas y, a menudo, las primeras en atacar, estas bestias deformes son criadas para proteger el Nido y matar a todo lo que no pertenezca al Nido. Originalmente perros corruptos, ahora son una raza monstruosa propia. Ten cuidado con encontrarte una jauría de Guardianes por la noche, ya que una vez que detectan un olor no se detendrán hasta que hayan derribado a su presa.

CACERÍA 6 EL LORD VAMPIRO

Es hora de que todas las heridas, huesos rotos y pérdidas valgan la pena. La Orden toma las piezas de Reliquias rotas que encontrasteis en vuestras Cacerías y las examina cuidadosamente. Lo que una vez se rompió puede ser reparado. Siguiendo la tradición que solo conoce la Orden de los Cazadores de Vampiros, os forjan un arma poderosa que puede destruir a un Lord Vampiro.

Con el conocimiento de la ubicación del Nido, estáis listo para la batalla más difícil. Ahora tenéis que hacer uso de todo lo que habéis aprendido durante los últimos meses. Inspirando profundamente y armándoos de valor y fuerza de voluntad para la lucha que está por venir, recogéis vuestro equipo y camináis hacia el Nido. ¿Será esta vuestra victoria personal en la guerra contra la Noche o la caída de la humanidad?

T		
A1	B3	B4
B5	B6	B1



Entrada:	Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca cada grupo en una entrada.
Reloj:	Inicio 4, Fin 11.
Mazo de Encuentro:	9 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 2 cartas de Encuentro de Nivel-2.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 5 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	5 Nivel-1, 7 Nivel-2 y 8 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar 2 Cartas de Equipo y 2 Habilidades Especiales. Roba 3 cartas del mazo de Reliquia siguiendo las reglas de obtención de cartas de Reliquia para crear una Reliquia.

-  ENCUENTRO X11
-  PUERTA CERRADA X10
-  PUERTA ABIERTA X2
-  ACCESO TÚNEL 1, 2, & 3
-  VENTANA X2
-  ZONA DE INICIO CAZADORES
-  PALANCA X2
-  CATA X2
-  PUERTA AZUL X1
-  KOPHAS

Reglas Especiales

Debes tener al menos una Reliquia ensamblada para intentar esta Cacería. Si no recuperaste suficientes piezas de Reliquia en tus Cacerías anteriores, la Orden ha perdido esta Campaña.

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Después de su entrenamiento intensivo, los Cazadores Convertidos atacarán instintivamente a Kophas, sin ningún otro cambio en las reglas de Cazadores Convertidos. Los ataques del Cazador Convertido pueden herir a Kophas cuando está en cualquier forma. Sin embargo, sus garras son relativamente ineficaces: Kophas tira 1D6 por cada Impacto recibido por Cazadores Convertidos y evita una Herida por cada resultado de 5+.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Debes destruir a Kophas. Finaliza la Cacería y lee el Epílogo 1.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Debes destruir a Kophas. Finaliza la Cacería y lee el Epílogo 2.

Si Lord Kophas no es destruido lee el Epílogo 3.

Resolución

Para un mayor disfrute de la Cacería, te sugerimos que no leas los Epílogos hasta que no haya finalizado la Cacería.

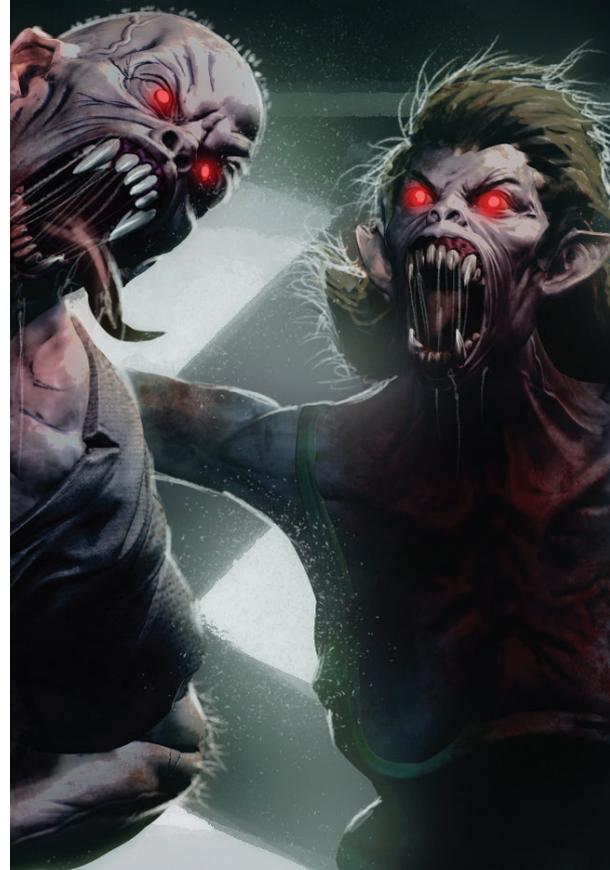
***Epílogo 1:** Jadeantes y desplomándose agotados en el suelo, los Cazadores necesitan unos segundos para darse cuenta de lo que acaba de suceder. Han derrotado a Kophas y sus esbirros. Mirándose los unos a los otros, una sensación de triunfo se extiende entre los Cazadores, pero no dura mucho. Todavía hay otros Ancestrales ahí fuera y este instante de silencio y paz es solo la calma antes de la tormenta. La humanidad no está segura hasta que la Noche haya sido erradicada. Los Cazadores se levantan, reúnen lo que queda de su equipo y abandonan este matadero.*

***Epílogo 2:** Había rumores, pero nadie podría haber estado seguro sobre los posibles riesgos de ser un Convertido en presencia de una maldad tan fuerte como Kophas, pero esto es algo que nadie esperaba en absoluto. Justo cuando el Cazador Convertido da el golpe de gracia final que destruye a Kophas, comienzan a cambiar, creciendo en estatura y fuerza. La corrupción los convierte en lo que juraron destruir... un Lord Vampiro.*

Nuestras campañas están destinadas a jugarse independientes. Sin embargo, si tienes más miniaturas disponibles, tal vez quieras retirar a los Cazadores que se convirtieron en este escenario y/o jugar la próxima Campaña con un nuevo Lord Vampiro que represente al Lord nacido aquí.

***Epílogo 3:** Con facilidad, Kophas rompe la espalda del último Cazador que quedaba en pie, dejándolo caer impotente al suelo, donde la sangre de su cuerpo fluye sin cesar, uniéndose a la de los otros Cazadores. Algunos apenas están conscientes, la impotencia es visible en sus miradas mientras conocen el cruel destino que les espera. Los gritos de los Vampiros se pueden escuchar, cada vez más fuerte a medida que se acercan. La fiesta está a punto de comenzar.*

Nuestras campañas están destinadas a jugarse independientes. Sin embargo, es posible que desee extender esta historia en tu próxima campaña al continuar usando Kophas como el Lord Vampiro siguiendo la trama de esta historia. Si tienes miniaturas de Cazadores adicionales, incluso podrías retirar a los Cazadores que perdieron la batalla con Kophas hoy.



ESBIROS VAMPIROS SIERVOS (THRASS)

Convertidos en contra de su voluntad, los Siervos son víctimas de las primeras etapas de transformación. Los Siervos son de los Esbirros Vampiros más débiles que te enfrentarás, son muy comunes en los Nidos. Cuidado con su mordisco. Los grupos de Siervos pueden ralentizar incluso al Cazador más veloz hasta que lleguen los Guerreros o Ancestrales.

CACERÍA 7, EL ALMACÉN

Finalmente habéis llegado a la ciudad, nerviosos y entusiasmados con vuestra primera Cacería. La Orden ha localizado la pieza de una Reliquia en un almacén abandonado en el distrito industrial. Para esta búsqueda, estáis en una misión de recuperación: encontrar la Reliquia y llevarla a casa. No hay indicios de actividad de los Ancestrales, solo los Esbirros Vampiros habituales de los que habéis oído hablar durante el entrenamiento, pero tened cuidado de todos modos.



Entrada:	Coloca todos los Cazadores en la entrada.
Reloj:	Inicio 4, Fin 8.
Mazo de Encuentro:	8 Cartas de Encuentro de Nivel-1.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 7 Nivel-2 y 3 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	2 Nivel-1, 3 Nivel-2 y 3 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería.
Tablero de Cazador:	Los Cazadores usarán el Tablero Pequeño en esta Cacería.
Cacería Aislada:	Los Cazadores empiezan sin Habilidad Especial ni Cartas de Equipo.

- 
ENCUENTRO
X 8
- 
PALANCA
X 2
- 
PUERTA CERRADA
X 10
- 
CAJA
X 1
- 
PUERTA ABIERTA
X 1
- 
PUERTA AZUL
X 1
- 
ACCESO A TÚNEL
1, 2, & 3
- 
CAUTIVO
X 1
- 
VENTANA
X 2
- 
OBJETIVO 1
X 1
- 
ENTRADA
X 1

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Si no hay Vampiros Despiertos en la habitación secreta, un Cazador puede utilizar la acción de Recoger para tomar el marcador de objetivo 1. Colócalo en una hueco libre del Inventario como una carta de Equipo.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si un Cazador abandona el Nido con el marcador de objetivo 1, los Cazadores ganan la recompensa **Reliquia Robada**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Si un Cazador Convertido muerde al Cautivo, los Cazadores Convertidos ganan la recompensa **Encuentro Sorpresa**.

Objetivo Secundario: Cada Cazador debe llevar la cuenta del número de Upyr que destruya. Consulta la Habilidad de Combate cuando la Cacería haya terminado. Los Cazadores Convertidos pueden obtener esta recompensa contando los Upyr que hayan destruido antes de la Transformación.

Descanso

Reliquia Robada: Cuando los Cazadores buscan en la Sala Secreta de los Ancestrales, encuentran una caja sucia y manchada que una vez tuvo una valiosa Reliquia. Por el estado de conservación en que está la caja, parece que los Cazadores han llegado demasiado tarde y la Reliquia ha sido destruida. Sin embargo, después de la batalla, descubren que el cautivo es el verdadero héroe. ¡El Cautivo reconoció la importancia de la pieza de la Reliquia y logró guardársela!. Coge una carta siguiendo las reglas de obtención de cartas de Reliquia.

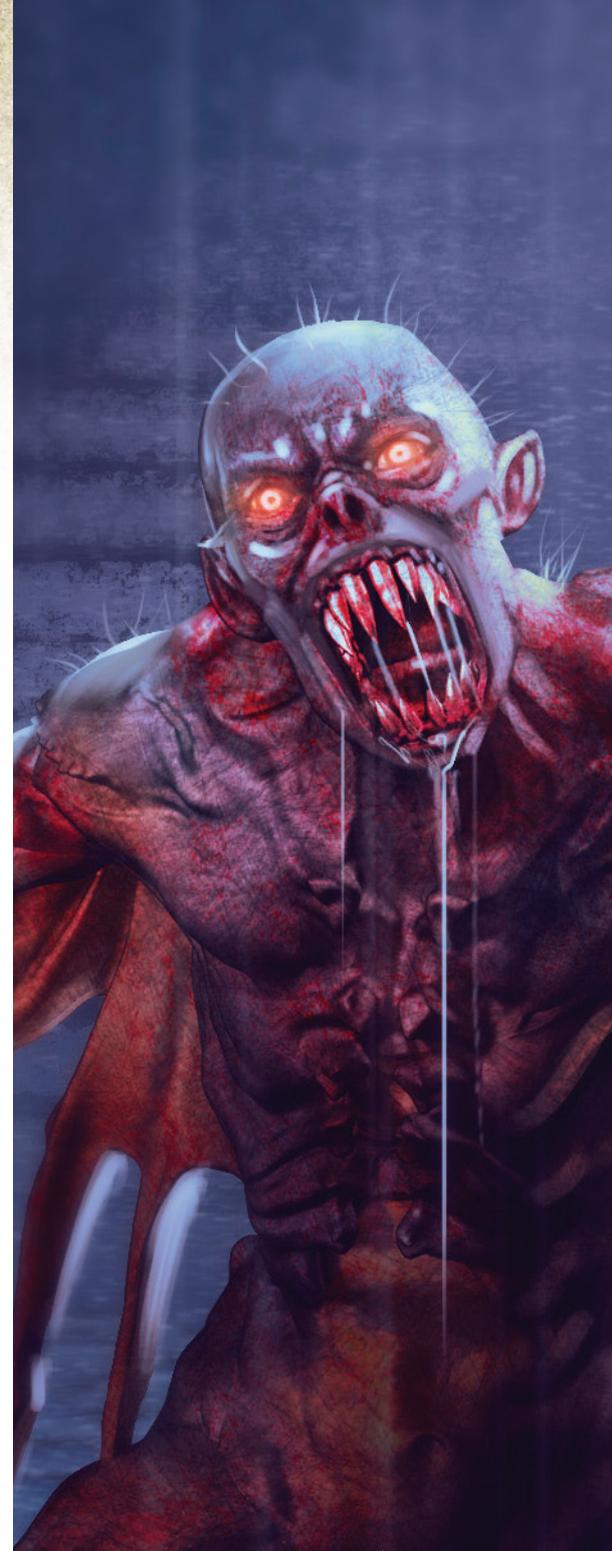
Encuentro Sorpresa: Impulsados por la transformación, los Cazadores Convertidos rugen mientras se alimentan del Cautivo. Cualquier Vampiro huye aterrizado y cualquier otro Cazador Convertido se une a la fiesta. Finalmente saciados, los Cazadores Convertidos caen en letargo y son fácilmente capturados por la Orden. Mientras se retira el cuerpo del Cautivo, realizan un descubrimiento. Una pieza de Reliquia se encontraba escondida en la ropa del Cautivo. Deben haberlo encontrado mientras los Vampiros jugaban con ellos. Coger una carta siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Habilidad de Combate: Cada Cazador que destruya 2 o más Upyr comenzará la siguiente Cacería con el Tablero Grande de Cazador. Los Cazadores Convertidos conservan su experiencia y pueden todavía recibir esta recompensa. El resto de Cazadores comenzarán con el Tablero Pequeño de Cazador.

Coste de Transformación: -2 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima Cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los Cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.



ESBIRROS VAMPIROS UPYRS

Los Upyrs son caminantes diurnos, pueden salir del Nido durante el día y moverse impunes bajo el Sol. Sangrientos y malvados, son extremadamente peligrosos en una pelea. Se dice que pueden morder a través del hueso para llegar hasta el corazón de la víctima. Incluso parecen regenerarse durante la batalla. En algunas ocasiones, la cautela es la mejor parte del valor.

CACERÍA B ACCESO POR EL TÚNEL

La Orden ha localizado a uno de los Ancestrales y está bastante segura de que está guardando una pieza de Reliquia. La misión será más fácil si podéis encontrar el objeto sin involucrar al Ancestral, así que dividíos para buscar en el lugar más rápido y salir tan pronto como lo tengáis. Algunos podéis entrar por los túneles. Solo hacед frente al Ancestral si no podéis obtener la Reliquia de otra manera ... pero si lucháis contra él, será una gran experiencia.

B5 A4 B1
C1 T



Entrada:	Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca un grupo en la entrada y el otro en la zona central de la loseta de Túnel.
Despliegue:	Coloca la miniatura de Evaki en letargo en la zona mostrada en el minimapa y pon la Tarjeta del Ancestral Evaki al alcance de los jugadores.
Reloj:	Inicio 4, Fin 8.
Mazo de Encuentro:	8 cartas de Encuentro de Nivel-1.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 4 Nivel-2 y 6 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	2 Nivel-1, 3 Nivel-2 y 3 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería en la Entrada.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar 1 cartas de Equipo y 1 Habilidad Especial.

-  ENCUENTRO X8
-  PUERTA CERRADA X8
-  PUERTA ABIERTA X1
-  ACCESO A TÚNEL 1, 2, & 3
-  ENTRADA X1
ZONA DE INICIO CAZADORES X1
-  PALANCA X2
-  CAVA X1
-  PUERTA AZUL X1
-  EVAKI X1

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

La Cacería termina cuando el reloj llega a su fin o todos los personajes están inconscientes. Verifica que los Objetivos se alcancen al final del juego, lo que permitirá a los Cazadores y los Cazadores Convertidos cumplir sus Objetivos.

La zona central del túnel puede utilizarse como salida durante la Cacería, pero Pete no puede usar el Extractor en esa localización.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si un Cazador destruye al Ancestral, los Cazadores ganan la recompensa **Reliquia Recuperación**.

Objetivo Secundario de los Cazadores: Si un Cazador hiere al Ancestral, todos los Cazadores ganan la recompensa **Golpe Heroico**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Los Cazadores Convertidos sienten la abrumadora presencia del Ancestral y deben tratar de escapar. Cada Cazador Convertido que salió del Nido gana la recompensa **Huir**.

Recompensas y Descanso

Reliquia Recuperada: El cuerpo del Ancestral yace sangrante en el suelo mientras los Cazadores saquean la habitación. Justo cuando se dan por vencidos, se encuentra cubierto de sujeción un fragmento de una poderosa Reliquia. Los Cazadores esperan que la Orden pueda encontrar una manera de usarlo. Coger una carta siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

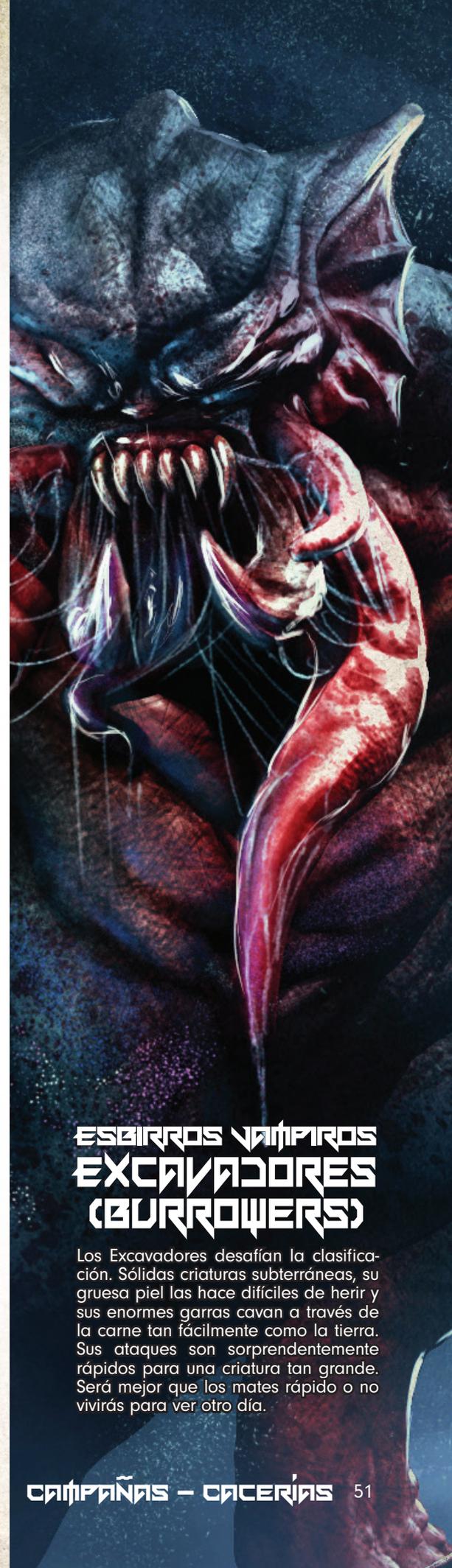
Golpe Heroico: Cada Cazador que hiera al Ancestral inicia la siguiente Cacería con el Tablero Grande, incluso si el Cazador se convierte posteriormente en esta Batalla. Los otros Cazadores continúan usando el mismo Tablero que usaron en esta Cacería.

Huir: Los Cazadores Convertidos que salen del Nido van directamente a la Orden esperando afuera. La Curación se inicia inmediatamente, disminuyendo el Coste de Transformación a -1 Concentración. Los Cazadores Convertidos que permanecen en el Nido se transforman aún más por la presencia perversa del mal y el coste de transformación aumenta a -4 Concentración.

Coste de Transformación: -1 ó -4 Concentración, ver **Huir**.

Entrenamiento y Equipamiento: La Orden acude a ti con una misión especial. Si la aceptas, existe la posibilidad de que encuentres otra pieza de Reliquia, pero debes irte de inmediato. Es tu elección:

- Ves a la Cacería 3 inmediatamente, pero solo podrás adquirir Equipo, no hay tiempo para entrenar. Luego ves a la Cacería 9. (Tendrás la oportunidad de entrenar y obtener equipo tal y como se describe en la Cacería 3).
- Inviertes tu tiempo entrenando. Usa la Concentración para conseguir un máximo de 1 Habilidad cada uno y Equipamiento al coste normal, ignora la Cacería 3 y ve a la Cacería 9.



ESBIRROS VAMPIROS EXCAVADORES (BURROWERS)

Los Excavadores desafían la clasificación. Sólidas criaturas subterráneas, su gruesa piel las hace difíciles de herir y sus enormes garras cavan a través de la carne tan fácilmente como la tierra. Sus ataques son sorprendentemente rápidos para una criatura tan grande. Será mejor que los mates rápido o no vivirás para ver otro día.

CACERÍA 9 DOBLE PROBLEMA

Sobrevivisteis a un Nido con un Ancestral, pero la Noche ha visto vuestra creciente experiencia y está ofreciendo menos oportunidades. La Orden ha localizado un Nido que tiene dos Ancestrales que van y vienen. Debe haber algo que valga la pena si el Nido está tan bien defendido. Id temprano para que la mayoría de las bestias duerman, pero no tardéis demasiado o la situación se puede poner cuesta arriba rápidamente.



Entrada:	Coloca todos los Cazadores en la entrada.
Despliegue:	Coloca a Evaki y Theyr tal y como se muestra en el minimapa. Ellos empiezan la Cacería en Letargo.
Reloj:	Inicio 3, Fin 9.
Mazo de Encuentro:	9 Cartas de Encuentro de Nivel-1.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	4 Nivel-1, 7 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	2 Nivel-1, 5 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar 2 cartas de Equipo y 1 Habilidad Especial.

-  **ENCUENTRO**
X 9
-  **PUERTA CERRADA**
X 9
-  **PUERTA ABIERTA**
X 1
-  **ACCESO A TÚNEL**
1, 2, & 3
-  **VENTANA**
X 2
-  **EVAKI**
X 1
-  **ENTRANDA**
X 1
-  **PAIANCA**
X 2
-  **CAJA**
X 2
-  **PUERTA AZUL**
X 1
-  **CAUTIVO**
X 2
-  **THEYR**
X 1
-  **OBJETIVO 1**
X 1

Reglas Especiales

La puerta azul está desbloqueada y abierta. Si los Cazadores activan ambas palancas, en cualquier orden, la puerta azul se cerrará y bloqueará permanentemente.

El Objetivo Principal de los Cazadores cambia después del Despertar. No pueden cumplir el objetivo diurno durante la noche ni el objetivo nocturno durante el día.

Los Cazadores Convertidos están vinculados psíquicamente a los Ancestrales y pueden percibir ideas vagas sin llegar a comprenderlas por completo. Los Cazadores Convertidos sienten la importancia de la pieza de la Reliquia que los Ancestrales vigilan y están fascinados por ello. Los Cazadores Convertidos pueden gastar una acción para Robar la Reliquia, incluso si hay Vampiros en la habitación. Si un Cazador Convertido intenta esta acción, atrae la atención del Ancestral: mueve a todos los Ancestrales que estén actualmente en el Nido a la zona del Cazador Convertido y luego atácale. Si el Cazador Convertido sobrevive, recoge el marcador de objetivo 1.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores (Día): Si los Cazadores pueden recoger el marcador de objetivo 1, sacarlo del Nido de Ancestrales y luego bloquear la puerta azul mientras ambos Ancestrales todavía están en el Nido antes del Despertar, ganan la recompensa de **Ancestrales Atrapados**.

Objetivo Principal de los Cazadores (Noche): Si los Cazadores consiguen destruir ambos Ancestrales y recoger el marcador de objetivo 1, ganan la recompensa **Ancestrales Derrotados**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Si un Cazador Convertido consigue robar el marcador de objetivo 1, ganan la recompensa **Macho Alfa**.

Objetivo Secundario compartido: Anota cuántas veces tu personaje fue atacado con éxito por un Ancestral. Si te atacan con éxito al menos una vez, obtienes la recompensa de **Cicatrices de Batalla**. Tanto los Cazadores como los Cazadores Convertidos pueden obtener esta recompensa.

Recompensas y Descanso

Ancestrales Atrapados: Los Cazadores logran una victoria heroica, encerrando a los Ancestrales en su Nido durante el Día. Es fácil para los Cazadores y otros miembros de la Orden ingresar al Nido y limpiarlo rápidamente. Coge una carta siguiendo las reglas de obtención de cartas de Reliquia. Todos los Cazadores ganan +2 Concentración mientras repasan su rápida táctica.

Ancestrales Derrotados: El Nido permanece silencioso cuando la batalla termina. Los Vampiros restantes se esfuman hacia la Noche, demasiado asustados para enfrentarse a los Cazadores sin los Ancestrales para comandarlos. Coger una carta siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Macho Alfa: Los Cazadores Convertidos rugen mientras el poder de la Reliquia fluye a través de ellos. Los Ancestrales y sus esbirros se dispersan en la oscuridad, pero el poder rápidamente abrumba a los Cazadores Convertidos y, a medida que su aullido va aumentando hasta doler los oídos, se desmayan. Coger una carta siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Cicatrices de Batalla: En la calma de los pasillos de la Orden, reflexionas sobre tu lucha con los Ancestrales. A través de tus heridas, obtienes una idea de cómo defenderte de estas monstruosas bestias, lo que te convierte en un mejor cazador en general. Gana 1 Concentración por cada ataque exitoso que los Ancestrales hicieron contra ti. Si fuiste herido por los Ancestrales, comienza la próxima Cacería con el Tablero Grande, de lo contrario continúa usando el mismo Tablero que usaste en esta Cacería.

Coste de Transformación: -4 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima Cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los Cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.

ESBIRROS, VAMPIROS MURCIÉLAGOS GIGANTES (GIANT BATS)

Su tamaño te dirá que estos no son murciélagos normales. Un enemigo formidable, usando su ecolocación, los Murciélagos Gigantes pueden descender desde arriba, clavando sus afiladas garras profundamente en sus víctimas. Siempre en vuelo, sus ataques pueden dañar no solo a un Cazador, sino a muchos, si están cerca. Es mejor vigilar las vigas y destruirlas antes, en lugar de más tarde.



CACERÍA 10 SEPARADOS

Vuestra estrategia ha funcionado hasta ahora, dividiéndoos y atacando el Nido en dos grupos. Pero tan pronto como entráis en este Nido, dais un paso en falso y oís el clic de un interruptor de presión y el rechinar de los engranajes. ¡Es una trampa! La mitad de vosotros estáis encerrada y no podéis escapar por vuestra cuenta. Si las cabezas frías prevalecen, el trabajo en equipo aún podría permitirnos salvar esta misión.



Entrada:	Divide a los Cazadores en dos grupos del mismo tamaño en caso de ser posible. Coloca ambos grupo dentro del Nido tal y como se muestra en el minimapa.
Reloj:	Inicio 4, Fin 9.
Mazo de Encuentro:	9 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 2 cartas de Encuentro de Nivel-2..
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 4 Nivel-2 y 6 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	2 Nivel-1, 6 Nivel-2 y 4 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar 2 cartas de Equipo y 2 Habilidades Especiales.

-  **ENCUENTRO**
X 11
-  **PALANCA**
X 2
-  **PUERTA CERRADA**
X 12
-  **CAJA**
X 2
-  **PUERTA ABIERTA**
X 1
-  **PUERTA AZUL**
X 1
-  **ACCESO A TÚNEL**
1, 2, & 8
-  **CAUTIVO**
X 2
-  **VENTANA**
X 2
-  **ZONA DE INICIO CAZADORES**
X 2
-  **OBJETIVO 1**
X 1

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si un Cazador abandona el Nido con el marcador de objetivo 1, los Cazadores obtienen la recompensa **Retirada Segura**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Si todos los Cazadores son Convertidos, los Cazadores Convertidos ganan la recompensa, **Nueva Estirpe**.

Objetivo Secundario compartido: Si un Cazador destruye un Ancestral, obtiene la recompensa **Luchador Feroz**. Los Cazadores Convertidos pueden obtener también esta recompensa destruyendo un Ancestral antes de la Conversión.

Recompensas y Descanso

Retirada Segura: ¡Tu trabajo en equipo ha valido la pena! Rescatas a los Cazadores atrapados y obtienes una pieza de Reliquia. Coger una carta siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Nueva Estirpe: Los Cazadores Convertidos están unidos por la influencia residual de su Entrenamiento como Cazadores. Los Vampiros reconocen la fuerza de este nuevo grupo y aban-

donan el Nido. Una vez que la Orden somete a los Cazadores Convertidos, tienen mucho tiempo para buscar en el Nido y localizar la pieza de Reliquia. Coger una carta siguiendo las **reglas de obtención de cartas de Reliquia**.

Luchador Feroz: Si destruyes un Ancestral, empieza la siguiente Cacería con el Tablero Grande de Cazador. En caso contrario continua usando el mismo Tablero que utilizaste en esta Cacería.

Coste de Transformación: -4 Concentración.

Entrenamiento: Hay suficiente tiempo para aprender una nueva Habilidad Especial antes de la próxima Cacería. Sigue las reglas acerca de aprender Habilidades Especiales, pero cada Cazador solo podrá aprender un máximo de una esta vez.

Equipamiento: Los Cazadores pueden usar su Concentración para adquirir Equipo con normalidad.

Siguiente Misión en Campaña 2: La Orden ha localizado posiblemente a Kophas. Creen que conocen el lugar donde está el Nido del Lord, pero la criatura a menudo visita otro sitio. La Orden te da una difícil elección. Si tienes las piezas para crear una Reliquia, la crearán ahora y puedes dirigirte directamente a la Cacería 12: Confrontación. Si no puedes crear una Reliquia o si desea la experiencia de otra Cacería, puedes ir a la Cacería 11: Cara a cara.

Siguiente Misión en Campaña 1: Continúa con la Cacería 6: El Lord Vampiro.

ESBIRROS VAMPIROS GUERREROS

Los Guerreros son fuertes, especialmente cuando luchan como grupo. Cuando te enfrentas a un Guerrero, puedes estar seguro de que otros no andan muy lejos, acechando en la oscuridad. Su deseo de sangre es abrumador, y siempre están buscando presas. Un Nido nunca morirá mientras haya Guerreros que encuentren víctimas que convertir en nuevos Vampiros.

CACERÍA II CARA A CARA

T B3
B4 B2 B5



Sabíais desde el principio que era un riesgo, pero uno que teníais que tomar. Sin sacrificios, no podéis vencer a la Noche. Al principio, el sitio parecía tranquilo y abandonado; tal vez Kophas no estaba aquí después de todo. Pero tan pronto como entráis al Nido os dais cuenta de que es una emboscada. Oleadas de maldad os alertan de su presencia momentos antes de que Kophas desvanezca la ilusión de la habitación vacía. ¡La batalla ha comenzado!



Entrada:	Coloca todos los Cazadores en la Zona de Inicio del Nido, tal y como se muestra en el minimapa.
Despliegue:	Coloca a Kophas y los Murciélagos Gigantes (Giant Bats) en el Nido, tal y como se muestra en el minimapa. Los 3 Vampiros están despiertos.
Reloj:	Inicio 4, Fin 9.
Mazo de Encuentro:	6 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 1 carta de Encuentro de Nivel-2.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 5 Nivel-2 y 5 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	3 Nivel-1, 5 Nivel-2 y 4 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	No disponible.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar 2 cartas de Equipo y 2 Habilidades Especiales.



ENCUENTRO
X7



PUERTA CERRADA
X9



ACCESO A TÚNEL
1, 2, & 3



VENTANA
X2



ZONA INICIO
CAZADORES
X1



MURCIÉLAGO
GIGANTE
X2



PALANCA
X2



CAJA
X2



PUERTA AZUL
X1



CAUTIVO
X2



KOPHAS
X1



OBJETIVO 1
X1

Reglas Especiales

La puerta azul está bloqueada al comienzo de la Cacería. Activa las 2 palancas, en cualquier orden, para desbloquear la puerta azul. Una vez desbloqueada, puede abrirse normalmente.

Kophas solo usa el lado de Fuerza Completa de su Tarjeta de Vampiro en esta Cacería. Cuando derrotes a Kophas, interrumpe el ataque, descarta las heridas no asignadas y lee el Interludio 1.

A través de todo su entrenamiento, los Cazadores Convertidos sabe de algún modo que Kophas es su enemigo. Los Vampiros en el Nido reaccionan ante esto y todos los Cazadores Convertidos son hostiles durante esta Cacería.

Cazadores Convertidos Hostiles: Los Cazadores Convertidos pueden atacar a los Vampiros. Cogen cartas de Activación Vámpira y los Vampiros reaccionarán ante ellos como si de Cazadores se tratara. Los Cazadores Convertidos también podrán atacar a los Cazadores y viceversa.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Si un Cazador abandona el Nido con el marcador de objetivo 1, los Cazadores ganan la recompensa **Premio Valioso**.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Todos los Cazadores Convertidos deben sobrevivir y estar en una de las zonas de túnel al final del juego. Los Cazadores Convertidos obtienen la recompensa **Resistencia**. Este objetivo no finaliza el juego. Juega hasta el final de la ronda 9 y luego verifica si los Cazadores Convertidos han logrado el objetivo.

Tanto los Cazadores como los Cazadores Convertidos pueden alcanzar sus Objetivos Principales respectivos. Continúa jugando hasta que todos hayan salido del Nido o la Ronda 9 haya terminado.

Interludio 1

¡Vuestro ataque es un éxito! Kophas se estremece, y retuerce sangrante. Pero antes de que puedas reaccionar de ninguna manera, Kophas se alza, a pesar de las heridas abiertas. Oleadas de maldad te hacen retroceder cuando Kophas rompe la tarima de madera y golpea el suelo repetidamente. Kophas irrumpe en los túneles de abajo y desaparece, moviéndose más rápido de lo que podéis imaginar.

Miráis dentro de los túneles. Están húmedos, sucios y oscuros. Seguir a Kophas sería temerario, pero quizás esta es la oportunidad que habéis estado esperando. Entonces notáis que en su prisa, Kophas ha dejado algo tras él: otro fragmento de Reliquia. Cambiáis de planes, escapar del Nido con esta valiosa pieza es un logro suficiente.

Retira a Kophas del Nido.

Recompensas y Descanso

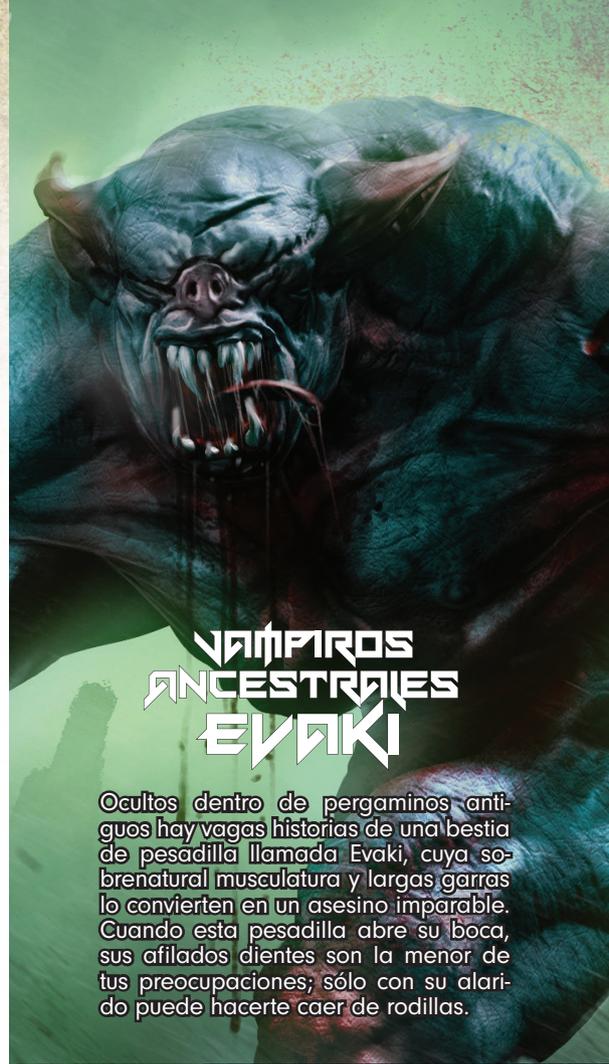
Premio Valioso: Contáis a la Orden la historia de vuestro enfrentamiento con Kophas y le mostráis la Reliquia que habéis recuperado. Están impresionados con vuestra madurez; muchos Cazadores se habrían arriesgado a seguir a Kophas. Coge una carta siguiendo las reglas de obtención de cartas de Reliquia. También los Cazadores que obtienen esta recompensa comienzan la próxima Cacería con el Tablero Grande.

Resistencia: Los Cazadores Convertidos resisten con éxito algunos de los efectos de la Conversión. El coste de Transformación se reduce a -3 Concentración. También los Cazadores que obtienen esta recompensa comienzan la próxima Cacería con el Tablero Grande.

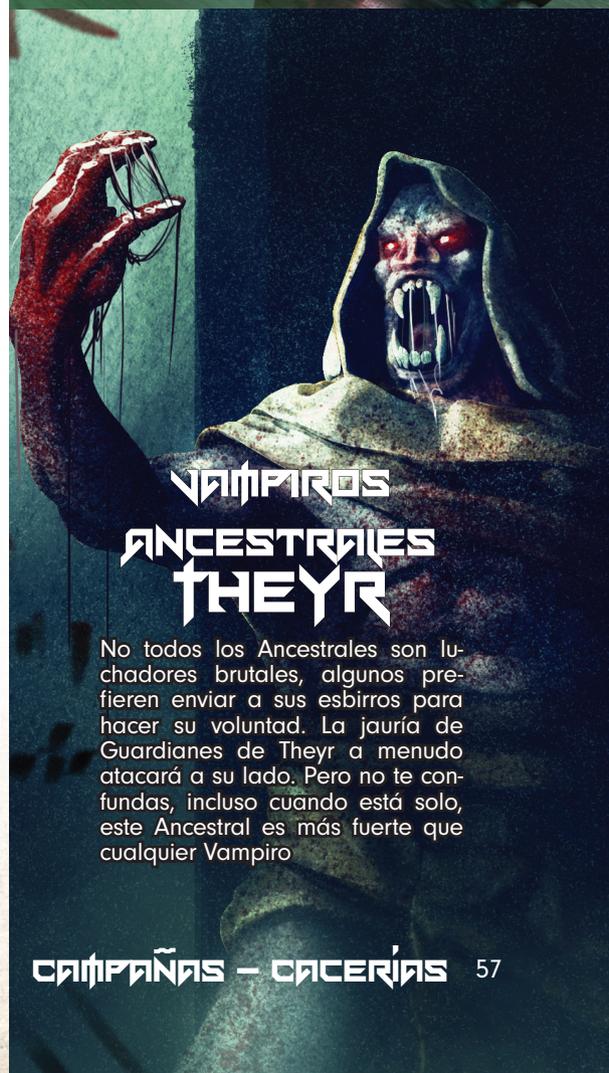
Tablero: Si no obtienes el Tablero Grande por una recompensa, el tamaño de tu Tablero no cambia al inicio de tu siguiente Cacería.

Coste de Transformación: Si los Cazadores Convertidos tienen **Resistencia**, el Coste de Transformación es de -3 Concentración. En otro caso es -5 Concentración.

Entrenamiento y Equipamiento: Conocéis la ubicación de Kophas y tenéis que proceder rápidamente antes de que pueda mudarse a un nuevo Nido. Puedes adquirir Equipo ahora, pero no hay tiempo para entrenar nuevas Habilidades Especiales antes de salir.



Ocultos dentro de pergaminos antiguos hay vagas historias de una bestia de pesadilla llamada Evaki, cuya sobrenatural musculatura y largas garras lo convierten en un asesino imparable. Cuando esta pesadilla abre su boca, sus afilados dientes son la menor de tus preocupaciones; sólo con su alarido puede hacerte caer de rodillas.



No todos los Ancestrales son luchadores brutales, algunos prefieren enviar a sus esbirros para hacer su voluntad. La jauría de Guardianes de Theyr a menudo atacará a su lado. Pero no te confundas, incluso cuando está solo, este Ancestral es más fuerte que cualquier Vampiro.

CACERÍA 12 CONFRONTACIÓN

Habéis rastreado a Lord Kophas hasta este Nido. Al observar el sitio encontraréis cuatro posibles salidas. No os podéis arriesgar a que Kophas pueda escapar, por lo que os tenéis que dividir para cubrir tantas rutas como sea posible. Lo más probable es que Kophas tenga a otros Ancestrales defendiendo el Nido, por lo que asumís un gran riesgo, pero esta es tu mejor oportunidad para paralizar la Noche. Tenéis que hacerlo.



Entrada:	Hay 4 Zonas de Inicio en este Nido. Divide a los Cazadores para que puedan cubrir todas las localizaciones en la medida que sea posible.
Despliegue:	Coloca a Kophas como se muestra en el minimapa. Kophas está en Letargo.
Reloj:	Inicio 4, Fin 9.
Mazo de Encuentro:	11 cartas de Encuentro de Nivel-1 y 2 carta de Encuentro de Nivel-2.
Mazo de Activación Diurna Vampira:	2 Nivel-1, 6 Nivel-2 y 4 Nivel-3.
Mazo de Activación Nocturna Vampira:	3 Nivel-1, 6 Nivel-2 y 3 Nivel-3.
Pete y el Extractor:	Pete participa en la Cacería pero no puede empezar en la entrada del Túnel.
Cacería Aislada:	Cada Cazador coge al azar 2 Cartas de Equipo y 2 Habilidades Especiales. Roba 3 cartas del mazo de Reliquias siguiendo las reglas de obtención de cartas de Reliquia para crear una Reliquia.

Reglas Especiales

Debes tener al menos una Reliquia ensamblada para intentar esta Cacería. Si no recuperaste suficientes piezas de Reliquia en tus batallas anteriores, la Orden ha perdido esta Campaña.

Después de su entrenamiento intensivo, los Cazadores Convertidos atacarán instintivamente a Kophas, sin ningún otro cambio en las reglas de Cazadores Convertidos. Los ataques del Cazador Convertido pueden herir a Kophas cuando está en cualquier forma. Sin embargo, sus garras son relativamente ineficaces: Kophas tira 1D6 por cada Impacto recibido por Cazadores Convertidos y evita una Herida por cada resultado de 5+.

Objetivos

Objetivo Principal de los Cazadores: Debes destruir a Kophas. Finaliza la Cacería y lee el Epílogo 1.

Objetivo Principal de los Cazadores Convertidos: Debes destruir a Kophas. Finaliza la Cacería y lee el Epílogo 2.

Si Kophas no es destruido, lee el Epílogo 3.

Resolución

Para un mayor disfrute de la Cacería, te sugerimos que no leas los Epílogos hasta que no haya finalizado la Cacería.

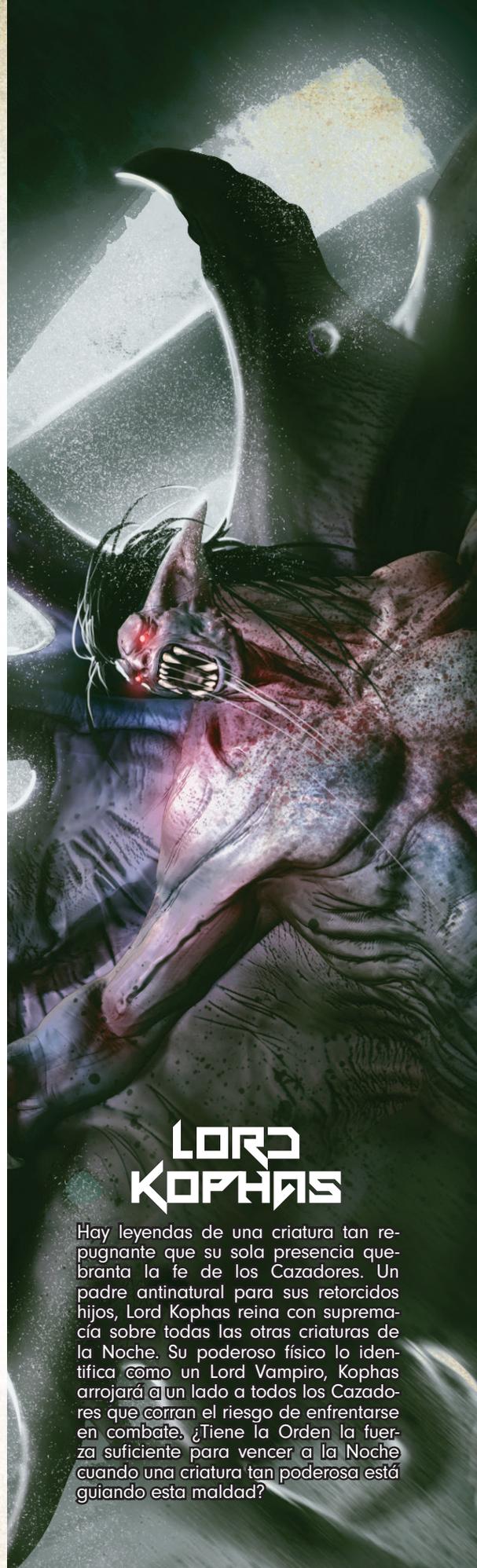
Epílogo 1: Consumiendo sus últimas energías, el Cazador alza la Reliquia y lanza el golpe final antes de caer exhausto al suelo. Lanzando un grito sobrenatural, el cuerpo del Lord Vampiro comienza a cambiar, envejeciendo y debilitándose antes de convertirse en polvo. El líder de la Noche finalmente ha sido derrotado, pero este no es el final: otros Ancestrales darán un paso adelante y derramarán sangre en venganza. Solo los muertos pueden descansar.

Epílogo 2: El Cazador Convertido grita de dolor, cayendo de rodillas, presionando sus manos contra su cabeza. Este dolor no es natural, desgarrándole por dentro. El Cazador Convertido no está muriéndose, pero está experimentando una segunda transformación, creciendo en estatura a medida que el dolor se convierte en odio y sed de sangre. Este renacimiento es tan cruel como bello: un nuevo Lord Vampiro ha entrado en este mundo.

Nuestras campañas están destinadas a jugarse independientes. Sin embargo, si tienes más miniaturas disponibles, tal vez quieras retirar a los Cazadores que se convirtieron en este escenario y/o jugar la próxima Campaña con un nuevo Lord Vampiro que represente al Lord nacido aquí.

Epílogo 3: Un grito salvaje surge de la garganta de Kophas cuando el último de sus enemigos sucumbe a las heridas infligidas por las garras de Kophas. El cuerpo cae sin vida al suelo y el olor de la sangre aún caliente llena el aire, atrayendo a los Vampiros de sus escondites. Babeando, esperan que su Lord les permita darse un banquete. Cuando Kophas se da la vuelta, los esbirros pelean por los restos de los Cazadores y devoran su carne y su sangre.

Nuestras campañas están destinadas a jugarse independientes. Sin embargo, es posible que desee extender esta historia en tu próxima campaña al continuar usando Kophas como el Lord de Vampiro siguiendo la trama de esta historia. Si tienes miniaturas de Cazadores adicionales, incluso podrías retirar a los Cazadores que perdieron la batalla con Kophas hoy.



LORD KOPHAS

Hay leyendas de una criatura tan repugnante que su sola presencia quebranta la fe de los Cazadores. Un padre antinatural para sus retorcidos hijos, Lord Kophas reina con supremacía sobre todas las otras criaturas de la Noche. Su poderoso físico lo identifica como un Lord Vampiro, Kophas arrojará a un lado a todos los Cazadores que corran el riesgo de enfrentarse en combate. ¿Tiene la Orden la fuerza suficiente para vencer a la Noche cuando una criatura tan poderosa está guiando esta maldad?

RESUMEN DE JUEGO

Estructura del Turno

Preparación

- Orden de Activación:
- Modo Cooperativo - Los jugadores eligen el orden.
 - Modo Competitivo - Desde el primer jugador en orden en sentido de las agujas del reloj.

Día

- Los Cazadores actúan antes que los Cazadores Convertidos.
- Activa un Cazador.
- El Cazador roba una carta de Activación Vampira Diurna.

Noche

- Los Cazadores Convertidos actúan antes que los Cazadores.
- Un Cazador roba una carta de Activación Vampira Nocturna.
- Activa el Cazador

Acciones

Acciones Cazador	Acciones Cazador	Acciones Cazador Convertido
Activar el Extractor	Mover - 2 MP	Activar Palanza
Activar Palanca	Mover a una zona adyacente - 1MP	Atacar
Ataque	Introducirse en un Túnel- 1MP	Morder Cautivos
Cavar - <i>Gratis</i>	Salir de un Túnel - 1MP	Mover - Ver Cazador
Soltar	Abrir una puerta- 1MP	
Recoger		
Buscar	Relocar a Pete - <i>Gratis</i>	
Intercambiar	Recoger Arpón - <i>Gratis</i>	

Ganar Concentración

Cazadores

Destruyendo Vampiros

Activando Palancas

Cazadores Convertidos

Derrotando a Cazadores

Sacando un 6 cuando ataca a un Cazador

Destruyendo Vampiros

Mordiendo Cautivos

Activando Palancas

Reglas Especiales

Ancestrales: Resuelve una carta de Influencia Ancestral antes de realizar el ataque de los Cazadores.

Arpón: Los Cazadores pueden alejarse de Pete hasta un máximo de 5 áreas cuando llevan el arpón. Cuando usan el Arpón, éste tiene un rango de 0.

Luz del Sol: Destruye todos los Vampiros en la habitación. Los Vampiros no aparecen ni entran en Habitaciones iluminadas.

Vampiros en Letargo: Se colocan mediante cartas de Encuentro. Éstos no se mueven, atacan o impiden el movimiento. Los Cazadores pueden volver a tirar una vez los dados de Ataque.

Despertar Vampiros: Ataques fallidos. Armas Ruidosas. Vampiros que entren en la habitación. Cartas de Encuentro que hagan aparecer Vampiros despiertos, despertaran a todos los vampiros en Letargo en la misma habitación.

Vampiros Despiertos: Impiden movimiento, gasta 2 puntos de movimiento para separarte de Vampiros Despiertos.

El Despertar: Resuelve todos los Encuentros restantes. Despierta a todos los Vampiros. Abre todas las puertas normales.