

L'ORDINE DEI CACCIATORI DI VAMPIRI

MODULI DI ESPANSIONE - FERITE GRAVI E INFEZIONE

MAZZO FERITE GRAVI

Le Carte Ferita Grave possono essere utilizzate dai Cacciatori veterani per incrementare la difficoltà del gioco. Tutte le partite saranno più difficili utilizzando questo mazzo, ma i giocatori possono tarare la difficoltà rimuovendo alcune delle carte:

Difficile: Gioca con Livello-1 e Livello-2.


Brutale: Gioca con Livello-1, Livello-2 e Livello-3.

Incubo: Gioca con Livello-2 e Livello-3.

Componi e mescola il mazzo e piazzalo sul tavolo dove tutti possono raggiungerlo facilmente. Quando un Cacciatore riceve 3+ Ferite da un singolo Attacco, pesca una Carta Ferita Grave ed applicane l'effetto.





Puoi rimuovere una Ferita Grave utilizzando una carta o un'Abilità Speciale che ha un effetto di cura. Attiva il potere curativo normalmente seguendone eventuali restrizioni, scarta una Carta Ferita Grave ed ignora tutti gli effetti di cura del potere curativo.

Sanguinamento X: Prendi 1 Ferita alla fine del Turno. Piazza il Segnalino Ferita su questa carta come promemoria. Scarta la carta, ma non le ferite, quando la carta ha X segnalini.

Trauma X: Il tuo valore massimo di  è X.

Emorragia X: Funziona come Sanguinamento X, ad eccezione del fatto che perdi 2 Ferite alla fine del Turno.

Primo Soccorso X: Non puoi compiere nessuna Azione finché hai questa carta. Spendi X Azioni per scartare questa carta. Sia tu che un altro Cacciatore potete spendere le Azioni. Piazza i segnalini sulla carta per tenere traccia dei progressi fatti. Le Azioni possono essere spese in turni differenti.

Shock X: Perdi X  e scarta questa carta. Se non hai X  in questo momento, piazza tutti i tuoi  sulla carta e continua a perdere  a mano a mano che li recuperi, mettendoli su questa carta finché non ci sono X segnalini su di essa.

Hai bisogno d'aiuto X: Scarta questa carta quando altri Cacciatori nella tua Area spendono X Azioni per aiutarti. Piazza dei segnalini sulla carta per tenere traccia dei progressi fatti. Le Azioni possono essere spese in turni differenti.

MAZZO INFEZIONE

Il Mazzo Infestazione è utilizzato per introdurre inganno, tensione e la presenza di un traditore nelle partite competitive. Può essere impiegato solamente con le regole opzionali dei Cacciatori Trasformati e funziona al meglio nelle Caccie singole in modalità competitiva.

Mescola il mazzo e piazzalo dove tutti possono raggiungerlo facilmente. Quando un Cacciatore riceve 2+ Ferite da un singolo Attacco, pesca segretamente una Carta Infezione. Le carte "E' solo un graffio!" non hanno alcun effetto. La carta "Sembra infetto" può essere rivelata in qualsiasi momento durante la tua attivazione, facendoti diventare immediatamente Trasformato. Segui le normali regole sul come diventare un Cacciatore Trasformato. Avvantaggiatene diventando Trasformato quando gli altri meno se lo aspettano!

