

A detailed illustration of a Bloodborne Hunter character. The character is shown from the back, wearing a dark, ornate helmet with a crown-like top and a long, dark coat. The coat is heavily splattered with bright red blood. The character is holding a large, ornate gun in their right hand and a curved blade in their left. The background is a misty, greyish-blue environment with some faint, glowing patterns.

# Bloodborne

КАРТОЧНАЯ ИГРА

КОШМАР ОХОТНИКА

ПРАВИЛА

## Добро пожаловать в Кошмар охотника!

Это дополнение включает в себя новых монстров, боссов и улучшения, которые вносят еще больше разнообразия и усложняют игру. Также это дополнение добавляет два правила, которые поднимут игру на новый уровень.

Жетоны смерти сделают смерть охотников еще более тяжелой, а руны позволяют охотникам сосредоточиться на разных элементах игры и выработать собственную стратегию.

## СОСТАВ



38 карт улучшений



12 карт рун



17 карт монстров



8 карт главных боссов



8 карт боссов



15 жетонов смерти

## Новые главные боссы

«Кошмар охотника» добавляет в игру 8 новых главных боссов, предоставляя игрокам еще больше выбора во время подготовки к игре.

## Новые карты монстров, боссов и улучшений

Новые улучшения, монстры и боссы добавляют игре разнообразия. Чтобы использовать их, просто замешайте их в соответствующие колоды из базовой игры (улучшений и Подземелья чаши).

## Руны

Мастер по рунам Кэрилл, студент Бюргенверта, расшифровал нечеловечьи звуки Великих и получил то, что теперь зовется рунами Кэрилла. Вырезая эти руны, охотники приобретают невероятную силу.



Во время подготовки к игре после выбора главного босса охотники берут по две случайные карты рун. Посмотрев обе руны, охотники сбрасывают одну из них, а вторую кладут рядом со своим планшетом лицевой стороной вверх. Каждая руна дает владельцу уникальную способность. Эффект руны, описанный на карте, действует всегда.

### СОВЕТ

При выборе руны обратите внимание на эффект главного босса, потому что он может влиять на полезность рун. Некоторые руны работают эффективнее с определенным количеством игроков.



### Жетоны смерти

*В «Кошмаре охотника» смерть приносит новые беды, уменьшая количество призов, которые охотник может заработать.*

Во время подготовки охотники вместе с обычными жетонами призов берут по 3 разных жетона смерти (космического рода, гуманоидов и чудовищ) и кладут их на свой планшет справа от значения «8».

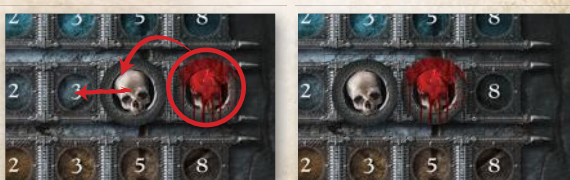


Каждый раз, когда монстр убивает охотника, этот охотник сдвигает все жетоны смерти, соответствующие виду этого монстра, на одно деление влево (начиная со значения «8»).



Каждый раз, когда охотник убивает другого охотника, убитый охотник сдвигает свой жетон смерти любого вида на одно деление влево.

Деления, занятые жетонами смерти и находящиеся справа от них, становятся недоступны до конца игры. Если вы должны сдвинуть жетон смерти, но на этом делении уже лежит жетон приза, сдвиньте жетон приза влево, чтобы освободить место для жетона смерти.



## ПОЯСНЕНИЯ

### Порядок выполнения эффектов, влияющих на количество урона

1. Увеличение и уменьшение урона в 2 раза.
2. Простое увеличение урона и его предотвращение.
3. Ограничение количества получаемого урона.

### Смертельный удар

Некоторые эффекты ссылаются на охотника, нанесшего смертельный удар монстру. Таким охотником считается тот, кто снял последний отголосок крови с карты монстра.

### Пулемет Гатлинга и Гремучий молот

Мгновенный эффект Пулемета Гатлинга наносит 3 урона всем, кто использует Гремучий молот.

### Колесо Логариуса

Во время шага «Трансформация оружия» игроки, сыгравшие Колесо Логариуса, в порядке хода принимают решение, будут ли они трансформировать свое оружие. Затем охотники, решившие трансформировать оружие, раскрывают свои карты одновременно с теми, кто сыграл «Трансформацию».

---

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### АВТОРЫ ДОПОЛНЕНИЯ

Эрик М. Лэнг, Крис Чон

### РАЗРАБОТЧИКИ

Марко Португал (ведущий),  
Лео Алмеида, Фель Баррос,  
Александр Олтяну, Фабио Тола,  
Майкл Шинок

### ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ

Шон Шансе, Фабио ди-Кастро

### ТЕХНОЛОГИ

Тиагу Аранья, Гильерми Голарт,  
Изадора Рибейру, Сержио  
Рома, Ренату Сажделли

### ИЗДАТЕЛЬ

Дэвид Дауст

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

### РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Роман Шамолин, Юрий Мальцев

### ПЕРЕВОДЧИК

Александр Савенков

### КОРРЕКТОР

Татьяна Гошина

### ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО

Александр Леснову