THE ORDER OF
VAMPIRE HUNTERS
L'ORDINE DEI CACCIATORI DI VAMPIRI

CREDITS

Lead Game Design
Filippo Chirico

Game Design Aggiuntivo
Tony Neville

Scrittura
Tony Neville, Tracey Smart, Peer Lagerpusch

Editing
Tracey Smart

Concept delle miniature e Scultore
Alexei Popovici

Copertina
Soufiane Idrassi

Mappe
Filippo Chirico

Altre illustrazioni
Leonardo Leg Giordano, Filippo Chirico , Soufiane Idrassi

Game Design del Regolamento
design by Salandra

Coordinatore della Linea di Produzione
Emiliano Mancini

Playtesters
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

Ringraziamenti Speciali
A tutti i nostri finanziatori di Kickstarter, Nicola Mauriello, Gaetano Punzo, Steven Tudor, Geoffrey Briggs, Macs Gallo, Andrea Roccella, Nelson Cravo

Ringraziamenti Speciali "Entra nel Gioco"
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

Traduzione in Italiano
Gaetano Punzo

CONTENUTO

L'ordine dei Cacciatori di Vampiri 3
Componenti 4
Preparazione 11
Sommario Regole 11
Meccaniche di Gioco e Termini Chiave 12
Movimento 12
Ingressi ed Uscite 13
Porte chiuse a chiave 13
Risolvere gli incontri 13
Attaccare 14
Cacciatori privi di conoscenza, Morte e Distruzione 18
Prove di caratteristica 18
Abilità Speciali 19
Concentrazione 19
Cercare 20
Scambi 20
Lasciar cadere oggetti 20
Raccogliere oggetti 20
Tramonto e Risveglio 21
Attivazione Vampiri 21
Vampiri in stanze chiuse a chiave 25
Vampiri Antichi 25
Reliquie 25
Signori dei Vampiri 27
Regole Varie 28
Obiettivi e Vittoria 28
Scelte di Gioco 29
Regole della Campagna 34
Campagna 1 35
Campagna 2 35
Missioni di Caccia 36
Missioni di Caccia 36
Male Antico 38
Una presenza Potente 40
In Trappola! 42
Colpo di Stato 44
Il Signore dei Vampiri 46
Il Magazzino 48
L'Ingresso del Tunnel 50
Doppio Guaio 52
Divisi 54
Faccia a Faccia 56
Scontro 58

L'ORDINE DEI CACCIATORI DI VAMPIRI

L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri è un Gioco da Tavolo da 1-4 giocatori. Questi, controllano i Cacciatori, combattono i Vampiri gestiti dall'Intelligenza Artificiale (AI), ripulendo i loro covi e guadagnando esperienza lungo il cammino.

L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri è un gioco ricco di atmosfere oscure. Basti pensare che è possibile ricreare in gioco i momenti più classici della Mitologia dei Vampiri. Impalare al cuore i queste creature? Si può fare! Abbattere le coperture delle finestre e bruciare orde di Vampiri con la luce del sole? Si può fare! Perdere il controllo della propria mente a causa di una creatura non morta vecchia di secoli? Si può fare! Essere morso e trasformato in un Vampiro? Si può fare!

Questo titolo può essere giocato in modalità differenti con un diverso numero di Cacciatori. Il gioco include:

- Regole per giocare in solitario.
- Regolamento bilanciato per 2-4 giocatori.
- Modalità Campagna o Missioni Singole.
- Modalità Cooperativa o Competitiva.
- Alcune regole avanzate che è possibile omettere le prime partite ed inserire poi successivamente quando si è pronti per un'esperienza di gioco più intensa.

Tutte le opzioni di gioco sono descritte dopo le regole per la Modalità Cooperativa alla fine di questo manuale. Il suggerimento è di giocare prima una Missione Singola con 4 Cacciatori in Modalità Cooperativa, per poi avviare una Campagna più avventurosa una volta acquisita familiarità con le regole.

L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri può essere giocato in modalità differenti. Dove non specificato chiaramente, tutti gli esempi si riferiscono a Missioni Singole, Modalità Cooperativa con 4 Cacciatori.

Le regole addizionali per modalità Competitiva e modalità Campagna, sono riportate alla fine di questo manuale.

LA STORIA FIN QUI

Le persone hanno sempre temuto la Notte e per un buon motivo.

Quando Essa apparve per la prima volta, comparvero anche le sue creature senza alcun preavviso, lasciando una scia di morte e distruzione. Oscuri, ripugnanti mostri che neanche la mente umana più contorta avrebbe potuto immaginare.

Non c'era difesa. Soltanto lasciando le loro case di giorno, le persone accettarono il fatto di essere nient'altro che prede.

Lo spirito umano però è resiliente. All'inizio, uscirono allo scoperto eroi leali che combatterono da soli per difendere i propri villaggi, successivamente, in gruppi per essere più forti e cacciare queste bestie durante il giorno. Da questo semplice inizio, nacque l'Ordine dei Cacciatori di Vampiri, addestrati per reagire contro la Notte. Attraverso vittorie e sconfitte, i Cacciatori trasmettevano le loro abilità segrete di generazione in generazione mantenendo salda la fede. Persino negli anni in cui le creature della Notte divennero più influenti, i Cacciatori mantennero una mente salda e non vacillarono. Per decadi, quindi secoli, combatterono fino a che le creature divennero poche e non scomparvero del tutto. Per alcuni, fu come la vittoria finale che avevano sempre agognato, ma per altri soltanto il riposo di cui avevano più bisogno prima del ritorno della Notte. In questi anni di pace, diminuì l'importanza dell'Ordine e i suoi coraggiosi componenti quasi dimenticati.

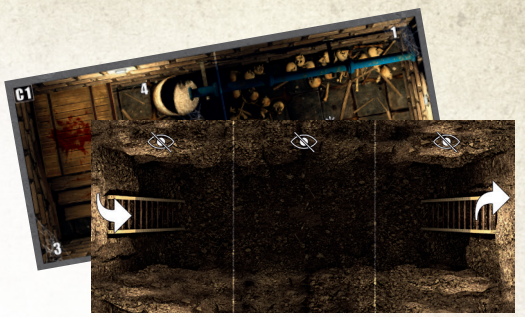
Rimasero soltanto miti di creature malvagie , racconti della buonanotte per spaventare i bambini cattivi. Queste storie divennero leggende e i nemici finalmente si guadagnarono il nome di: Vampiri.

C'è un ciclo per ogni cosa e la Notte inizia a tornare. Antichi e potenti capi si stanno risvegliando, incitando le altre creature della Notte. Covi di Vampiri stanno comparendo nei luoghi isolati del mondo e la Notte sta aggiungendo corpi al conto delle vittime.....o dei suoi ranghi.

L'Ordine esiste ancora come una piccola società segreta, composta da pochi discendenti dei membri fondatori. Potrà esso riguadagnare l'antica forza e ancora una volta sconfiggere la marea di malvagità che si avvicina?

COMPONENTI

6 Tessere Mappa a doppia faccia



2 Tessere Tunnel e Piccola Stanza a doppia faccia

CACCIATORI

Stephan

Sarah

Joshua

Magenta

Pete e l'Estrattore

SERVI DEI VAMPIRI

6 Guardians

6 Giant Bats

10 Thralls

5 Burrowers

6 Upyrs

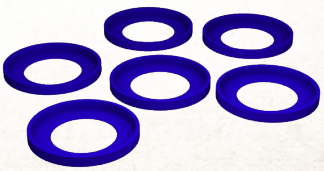
10 Warriors

VAMPIRI ANTICHI

Evaki

Theyr

Kophas

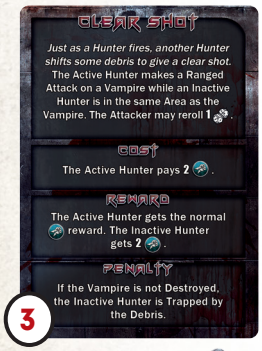


6 Basette Blu

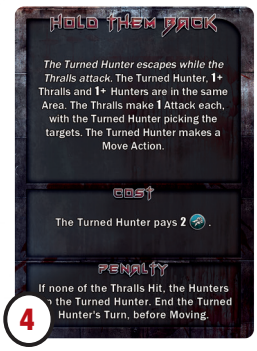
6 Basette Rosse

1

2



3

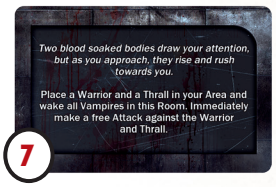


4

1. 4 Carte ID Cacciatore a doppia faccia
2. 9 Carte ID Vampiro
3. 6 Carte Riferimento Attacco Combinato
4. 5 Carte Riferimento Attacco Combinato per i Cacciatori Trasformati
5. 4 Carte Arma Base a doppia faccia
6. 15 Carte Incontro
7. 20 Carte Evento Terrore
8. 25 Carte Influenza Antico
9. 24 Carte Abilità Speciale
10. 45 Carte Oggetto
11. 24 Carte Attivazione Vampiri di Notte e 24 Carte Attivazione Vampiri di Giorno
12. 29 Carte Equipaggiamento
13. 16 Carte Reliquia
14. 10 Carte Compulsione

5

6



7

8

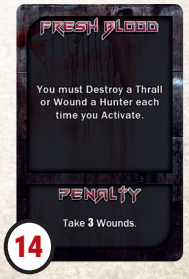
9

10

11

12

13

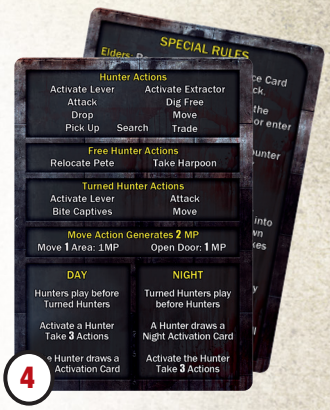


14

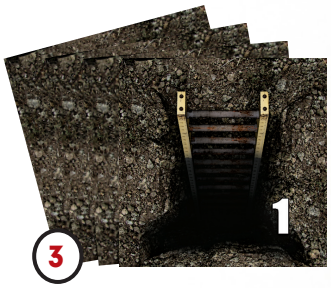
1. 1 Orologio
2. 1 Carta Arpione
3. 4 Segnalini di Ingresso Tunnel
4. 4 Carte Riepilogo
5. 4 Segnalini Leva a doppia faccia
6. 6 Segnalini Finestra a doppia faccia
7. 22 Segnalini porta a doppia faccia che includono porte speciali/ chiuse
8. 4 Segnalini Armatura del Cacciatore a doppia faccia (Intatto, Danneggiato)
9. 4 Plance giocatore a doppia faccia
10. 14 Segnalini Stanza Inesplorata
11. 2 Segnalini Cratere
12. 2 Segnalini Detriti
13. 3 Segnalini Orologio
14. 2 Segnalini Prigionieri
15. 4 Segnalini Obiettivo
16. 42 Segnalini Concentrazione
17. 28 Segnalini Ferita
18. 9 Dadi, includendo il dado Rottura

1

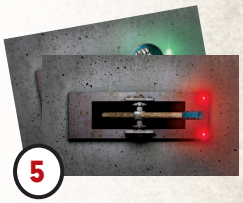
2



4



3


5

6

7

8

9

10

11

12

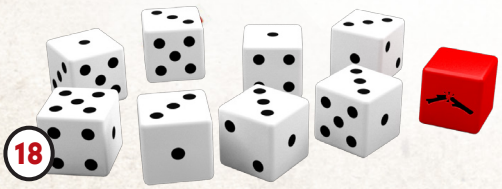
13

14

15

16

17


18

1. *Plancia Giocatore*
2. Collocare qui la Carta ID Cacciatore
3. Collocare qui la Carta Arma Base
4. Collocare qui Oggetti, Equipaggiamento e Reliquie

5. *Carte ID Cacciatore*
6. Nome ed Immagine
7. Punti Vita. Vedi anche Armatura del Cacciatore sotto
8. Fede: il numero di dadi da tirare nelle prove di Fede
9. Mente: il numero di dadi da tirare nelle prove di Mente
10. Agilità: il numero di dadi da tirare nelle prove di Agilità
11. Abilità Speciale del Cacciatore

12. *Carte Arma Base*
13. Nome del Cacciatore a cui appartiene
14. Portata: misurata in aree
15. Dadi di Attacco: numero di dadi da tirare in un Attacco
16. Precisione: valore da ottenere o superare con i dadi per colpire
17. Icona Effetto aggiuntivo dell'arma
18. Effetto speciale dell'arma: attivabile spendendo concentrazione prima di tirare i dadi

19. *Carte Oggetto*
20. Icona Fragilità: tira il dado di Rottura assieme ai dadi d'attacco
21. Icona Esplosione: quest'arma colpisce l'intera area e può causare Danno Collaterale. Vedi attacco
22. Icona Rumore: l'equipaggiamento è rumoroso e sveglierà tutti i Vampiri Dormienti nella stanza
23. Costo in Concentrazione per creare quest'arma a partire dagli oggetti trovati

24. *Carte Equipaggiamento*
25. Icona di Uso Singolo: scarta la carta dopo averla usata
26. Icona Finestra Sbarrata: può distruggere le barricate alle finestre
27. Costo in Concentrazione da pagare per comprare quest'equipaggiamento tra una Caccia e l'altra

1. *Carte Abilità Speciale*
2. Nome ed Effetto della carta
3. Costo in Concentrazione, pagato quando il Cacciatore usa l'abilità durante una Caccia
4. Costo in Concentrazione quando il Cacciatore paga l'addestramento per l'abilità tra una Caccia e l'altra

5. *Carte Reliquia*
6. Effetto della carta. Una Reliquia può avere, Distanza, Dadi di Attacco, Precisione e Effetto Speciale

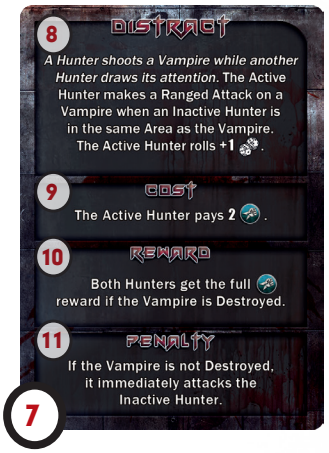
7. *Carte Riepilogo Attacco Combinato*
8. Descrizione ed Effetto della Carta
9. Costo: pagato dai Cacciatori
10. Ricompensa: per i Cacciatori
11. Penalità: applicata ai Cacciatori

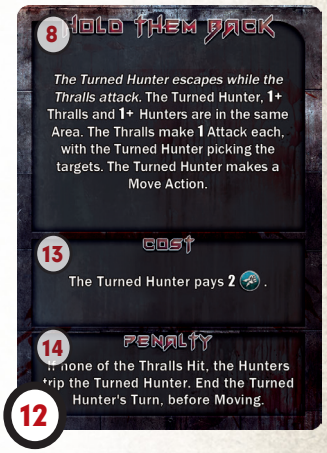
12. *Carte Riepilogo Attacco Combinato per Cacciatori Trasformati*
13. Costo: pagato dal Cacciatore Trasformato
14. Penalità: applicata al Cacciatore Trasformato

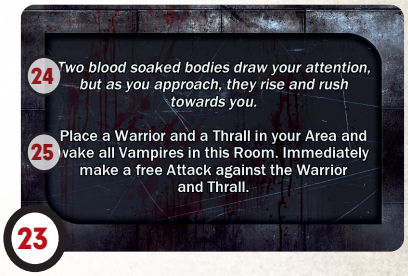
15. *Carte Compulsione*
16. La Compulsione deve essere effettuata ogni turno
17. La Penalità per non aver effettuato la compulsione

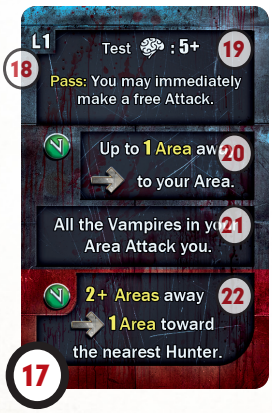
18. *Carte Incontro*
19. Livello Carta (1,2,3)
20. Barre Colorate per bilanciare il gioco in base al numero di Giocatori
21. Vampiri o Carte che entrano in gioco
22. Dove piazzare le Miniature

23. *Carte Evento Terrore*
24. Descrizione della carta
25. Effetto









1. ***Carte ID Vampiro (Giorno)***
2. Nome e Immagine
3. Scudo: blocca il numero indicato di danni
4. Punti Vita
5. Distanza: Misurata in Aree
6. Valore di Iniziativa
7. Dadi d'Attacco: il numero di dadi da tirare quando attacca
8. Precisione: valore da ottenere o superare con i dadi per colpire
9. Ricompensa in Concentrazione

10. ***Carte Vampiro (Notte)***
11. Potere speciale del Vampiro

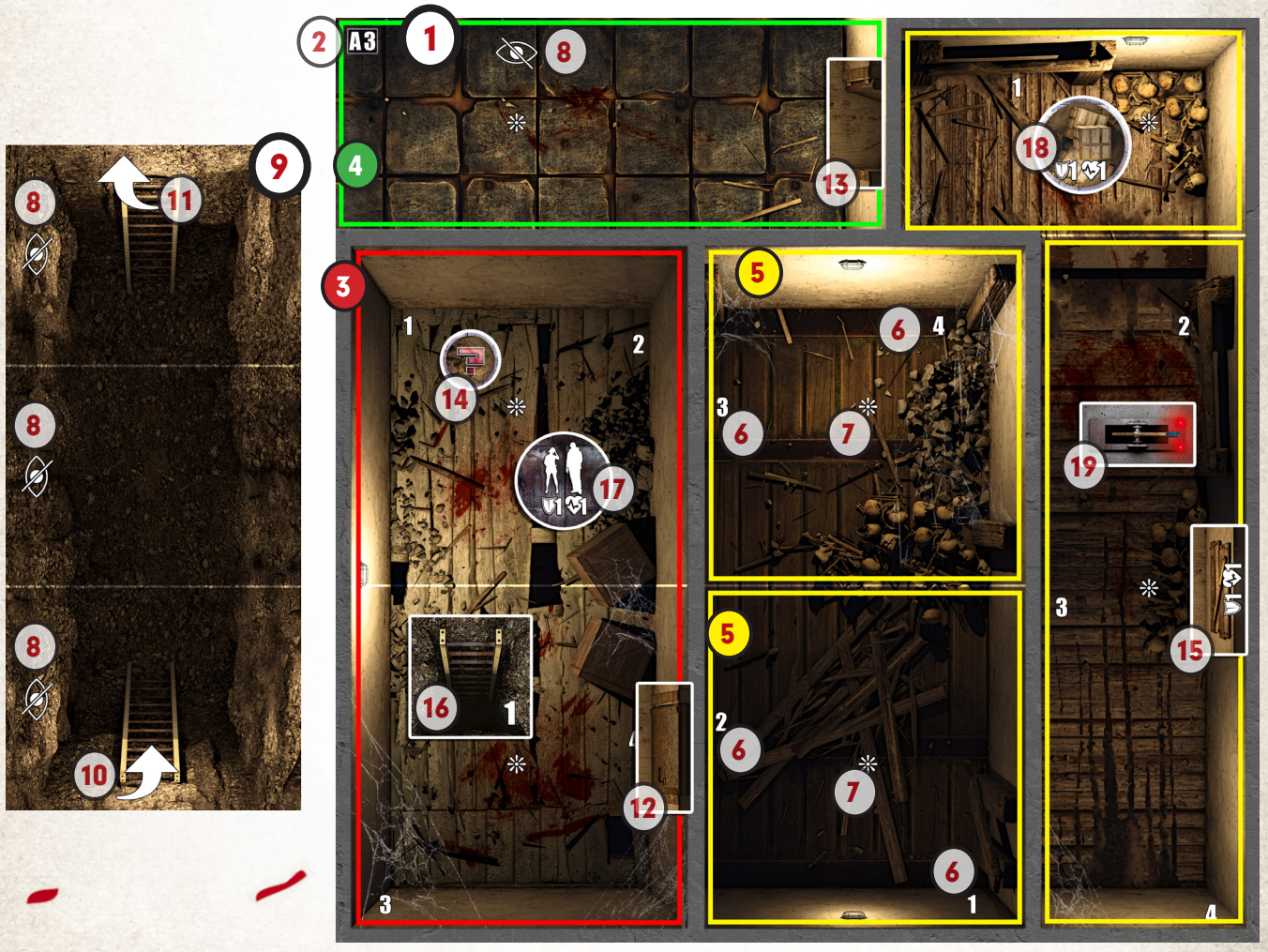
12. ***Carte Influenza Vampiro Antico***
13. Prova di caratteristica
14. Descrizione della carta
15. Conseguenze di Successo o Fallimento

16. ***Carte Attivazione Vampiro (Giorno)***

17. ***Carte Attivazione Vampiro (Notte)***
18. Livello della Carta (1,2,3)
19. Generazione e Azioni Speciali
20. Movimento verso il Cacciatore Attivo
21. Attacco subito dal Cacciatore Attivo
22. Movimento Generale, se possibile applicato a tutti i Vampiri

Tessere Mappa e Relativi Componenti

1. Tessera Mappa
2. Numero Tessera
3. Stanza. Nota che le stanze hanno dei luoghi di Generazione
4. Corridoi. I corridoi non hanno luoghi di Generazione ma sono considerati Stanze
5. Area. Piccola regione nelle stanze e nei corridoi delimitate da linee bianche
6. Numero identificativo Luoghi di Generazione
7. Icona Linea di Vista
8. Icona Impossibile Cercare
9. Tessera Tunnel
10. Area di Ingresso
11. Area di Uscita
12. Segnalino Porta Chiusa. I Segnalini speciali, colorati sono descritti nelle Cacce
13. Segnalino Porta Aperta
14. Segnalino Stanza Inesplorata
15. Segnalino Finestra Sbarrata
16. Segnalino di accesso ai Tunnel. Alcune carte fanno riferimento a questi segnalini tramite il numero su di essi
17. Segnalino Prigioniero
18. Segnalino Cratere
19. Segnalino Leva



PREPARAZIONE

Segui la descrizione della Caccia per preparare il Covo dei Vampiri:

- Piazza le Tessere Mappa come mostrato nell'immagine della Caccia che stai affrontando. Ogni Tessera Mappa ha un numero che ne aiuta il posizionamento.
- Piazza i Segnalini sulla mappa come mostrato nell'immagine. Questo include segnalini porte aperte, chiuse, stanze inesplorate, accessi alle gallerie, prigionieri, leve etc.
- Componi il mazzo Incontri, Attivazione Vampiri Giorno e Notte, come indicato nelle istruzioni della Caccia.

Quando piazzi il segnalino di Accesso ai Tunnel , assicurati di avere quelli numerati 1,2,3. Piazza i segnalini a caso nei luoghi mostrati sulla minimappa. I numeri non devono per forza combaciare. Ad esempio l'ingresso ai Tunnel 1, può essere piazzato in qualsiasi dei 3 luoghi mostrati.

Prepara l'area di gioco di ogni Cacciatore. Per ognuno:

- Prendi una plancia giocatore a doppia faccia. Usa il lato con due posti per l'inventario, a meno che non sia descritto diversamente nella Caccia.
- Piazza la Carta ID Cacciatore coprendo il lato Trasformato e la sua Arma Base sulla plancia. Aggiungi inoltre, il segnalino armatura, mostrando il lato Intatto.
- Piazza le carte Equipaggiamento sulla plancia. Nella Modalità Campagna, le Abilità si possono conservare tra una Caccia e l'altra. In una partita in Modalità Singola, le istruzioni della Caccia, indicano cosa prendere
- Piazza tutte le carte Abilità Speciale nella tua area di gioco, di fianco alla plancia. Nella Modalità Campagna le abilità possono essere conservate tra una Caccia e l'altra. In una partita in Modalità Singola, le istruzioni della Caccia indicano tra quali abilità è possibile scegliere.
- Se un Cacciatore è in possesso di una Reliquia, sistema la carta relativa sulla plancia di gioco.
- Prendi la miniatura del Cacciatore scelto e applica una basetta blu.

Imposta l'ora di partenza e di fine sull'Orologio, come descritto nella Caccia.

Separa le carte Vampiro Antico da quelle Vampiro Normale e Signore dei Vampiri. Posiziona le carte Vampiro e Signore dei Vampiri dove possono essere facilmente consultate da tutti, mostrando il lato Giorno. Mescola le restanti carte Vampiro Antico e piazzale a faccia in giù in modo che possano essere facilmente raggiunte da tutti.

Mescola i seguenti mazzi separatamente e piazzali accanto all'area di gioco:

- Mazzo Incontri.
- Mazzo Attivazione Vampiro Notte.
- Mazzo Attivazione Vampiro Giorno.
- Mazzo Influenza Antico Vampiro.
- Mazzo Evento Terrore.
- Mazzo Ricerca Oggetti.
- Mazzo Reliquie.

Posiziona inoltre le seguenti carte sul tavolo in modo da renderle facilmente accessibili a tutti:

- Carte Riepilogo Attacco Combinato.
- Carte Riepilogo Attacco Combinato per Cacciatori Trasformati.

I giocatori posizionano le miniature dei Cacciatori all'esterno del covo , vicini ad un'entrata, stando attenti a controllare alcune restrizioni nelle istruzioni della Caccia.

Se stai giocando con Pete e l'Estrattore:

- Posiziona Pete fuori una porta di ingresso o una finestra, con la carta Arpione accanto alla miniatura – I Cacciatori non iniziano mai la partita con l'Arpione già equipaggiato.

SOMMARIO REGOLE

Struttura del turno di gioco

Il gioco si sviluppa attraverso dei round, con inizio e fine scanditi dai segnalini posizionati sull'orologio all'inizio di ogni Caccia. Ogni round è composto dall'attivazione alternativa di un cacciatore e dei vampiri, fino a quando tutti i cacciatori hanno eseguito il loro turno. L'ordine di inizio per l'attivazione tra i Cacciatori ed i Vampiri dipende dal fatto che sia Giorno o Notte. Infine c'è una piccola fase di fine round.

- **Fase di Preparazione:** si effettua soltanto una volta all'inizio della partita.
- **Fase di Attivazione Alternata – Giorno:** il giocatore di turno attiva il proprio Cacciatore, poi pesca e risolve una carta Attivazione Vampiri Giorno.
- **Fase di Attivazione Alternata – Notte:** il giocatore di turno risolve una carta Attivazione Vampiri Notte e successivamente attiva il proprio Cacciatore.
- **Fase di Fine Round:** avanzano le ore sull'orologio. Se necessario, effettua il Risveglio. Controlla le condizioni di fine partita.

Fase di Attivazione Alternata

I giocatori possono scegliere l'ordine con cui attivare i propri Cacciatori. L'ordine non importa fintanto che i Cacciatori vengono attivati soltanto una volta per turno.

Nella Modalità Cooperativa, decidere l'ordine di attivazione correttamente può aiutare a ottimizzare il lavoro di squadra.

Attivazione dei Cacciatori

Ogni Cacciatore può effettuare fino a 3 Azioni, in qualsiasi combinazione, incluso effettuare la stessa azione 3 volte. Di seguito viene elencata una lista di Azioni disponibili. Più avanti sono descritti in dettaglio con esempi esplicativi.

Le Azioni Individuali non possono essere interrotte. Ad esempio, non è possibile interrompere il proprio movimento, attaccare e continuare a muoversi.

Movimento	Rimuovere Detriti	Cercare	Scambiare
Attaccare	Attivare Leve	Lasciar cadere a terra	Raccogliere

Attivazione dei Vampiri

I Vampiri vengono controllati dalle carte Attivazione Vampiro. Qualsiasi giocatore può seguire le istruzioni scritte sulle carte ma di solito, il giocatore di turno che attiva il proprio Cacciatore, controlla anche l'attivazione dei Vampiri.

Giorno e Notte influenzano l'attivazione dei Vampiri. Non solo viene cambiato l'ordine di attivazione, ma ci sono anche due mazzi separati a descriverne il comportamento. Giorno e Notte.

Istruzioni più dettagliate sulla risoluzione delle carte con esempi sono descritte più avanti nel manuale.

Fase di Fine Round

Alla fine del Round 6 effettua il Risveglio, compreso rimuovere tutti i segnalini Stanza Inesplorata e risolvendo tutte le carte Incontro relative, Risvegliando tutti i Vampiri e aprendo tutte le porte. Da adesso in poi, è Notte.

Fare avanzare il segnalino tempo sull'orologio. Se questo era l'ultimo round, i cacciatori hanno perso.

Vittoria

La Caccia specifica gli obiettivi da raggiungere per la vittoria dei Cacciatori. I Cacciatori devono completare tutti gli obiettivi principali per poter vincere. La partita termina immediatamente quando un Cacciatore completa l'ultimo obiettivo principale.

MECCANICHE DI GIOCO E TERMINI

Movimento

L'azione di Movimento fornisce al Cacciatore 2 Punti Movimento da spendere muovendosi tra le Aree e/o Porte Aperte.

Il Movimento è permesso soltanto attraverso aree aperte sul tabellone. Il Movimento è bloccato dalle porte chiuse e dai muri. I Cacciatori possono muoversi normalmente nelle aree che contengono Vampiri Dormienti, mentre invece i Vampiri Svegli impediscono il movimento.

Movimento: I Cacciatori possono spendere 1 punto movimento per muoversi in un'area adiacente se il percorso è libero.

Aprire una Porta: I Cacciatori possono spendere 1 punto movimento per aprire una porta chiusa. Notare che aprire una porta non è un'azione e non interrompe l'azione di movimento. Le porte possono essere aperte da entrambi i lati. Gira il segnalino a mostrare il corretto stato.

Movimento Ostacolato: I Vampiri Svegli, rallentano i Cacciatori. Tutti i movimenti costano 2 Punti Movimento quando ci sono uno o più Vampiri Svegli nella stessa area di un Cacciatore. Questo effetto, si applica sia che si voglia uscire dall'area o per aprire una porta.

Sotto il livello principale del Covo dei Vampiri, c'è un intricato sistema di Tunnel, i quali sono molto utili come scorciatoie. Le aree con i segnalini di Accesso Tunnel e le aree di Ingresso/Uscita sulla tessera Tunnel sono considerate adiacenti per il movimento. I punti di Ingresso sono sempre aperti. I personaggi si muovono da un'area con un segnalino di Accesso Tunnel all'area di Ingresso Tunnel sulla tessera relativa. Dopo aver attraversato le aree della galleria, l'area di Uscita è connessa ad un altro segnalino di Accesso. Attento, sia i Vampiri che i Cacciatori possono utilizzare queste scorciatoie.

L'azione di Movimento non può essere interrotta per effettuare un'altra azione e poi ripresa. Se interrompi il movimento per effettuare un'altra azione prima di usare tutti i punti movimento, quelli non utilizzati vengono persi. Puoi scegliere di spendere entrambi i punti movimento per qualsiasi motivo, terminando l'azione di movimento in anticipo.

Immagine 1: Stephan si muove nel Covo.

Nell'immagine 1, Stephan spende la sua prima Azione aprendo una porta per Magenta e si muove di 1 Aera. A questo punto si Muove nell'area con un Guardian Sveglio. Vorrebbe aprire la porta in alto ma non può, perchè essendo in un'area con un Vampiro, deve spendere 2 punti movimento per effettuare ogni azione ed inoltre ha soltanto 1 punto movimento restante. Deve quindi effettuare la sua terza azione ma entrambi i punti movimento vengono spesi per aprire la porta.

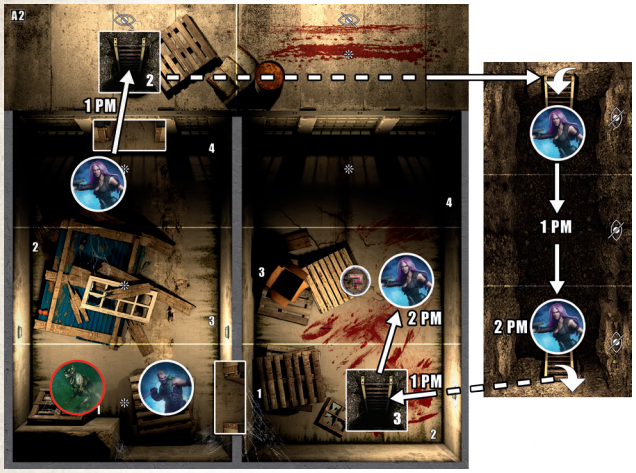


Immagine 2: Magenta si muove nei Tunnel

Nell'immagine 2 anche Magenta effettua tre Azioni Movimento. Come prima azione, si muove nell'area adiacente ed entra nel Tunnel, prosegue muovendosi di due aree fino alla fine dello stesso. Infine esce dal Tunnel da un segnalino differente da quello dove è entrata e muove nell'area adiacente nella stanza.

Ingressi ed Uscite

Le porte d'Ingresso sono indicate dai segnalini Porta Aperta posizionati sui muri esterni del Covo. I Cacciatori non devono spendere alcuna Azione per Aprire la porta d'Ingresso e possono semplicemente entrare nel Covo.

Alcune Cacce, hanno come obiettivo, che i Cacciatori escano dal Covo. Possono uscire da qualsiasi porta posizionata nei muri esterni (inclusa la porta d'Ingresso) e attraverso le Finestre Aperte. Le porte che conducono all'esterno sono porte normali: se sono chiuse, i Cacciatori devono aprirle spendendo punti movimento e sono già aperte durante il Risveglio.

Nota che le porte di Ingresso/Uscita sono massicciamente coperte da tende per cui non permettono alla luce del sole di penetrare nel covo anche quando sono aperte.

Porte Chiuse

In alcune Cacce, ci sono delle porte segnate con un segnalino Porta di colore blu, sono Chiuse a Chiave. Quando la porta è Chiusa a Chiave non può essere aperta dai Cacciatori. La Caccia, specifica inoltre come aprire la Porta, ad esempio, attivando 1 o più Leve. Quando questa condizione è soddisfatta, la porta si Sblocca ma non viene aperta. E' necessario spendere un'azione per aprirla.

Risoluzione degli Incontri

Tutte le stanze chiuse sono infestate dai Vampiri e questo viene indicato piazzando un segnalino Stanza Inesplorata durante la preparazione. Quando i Cacciatori terminano un'azione movimento in un'area di una stanza che contiene il segnalino Stanza Inesplorata interrompono immediatamente il loro turno e risolvono l'Incontro. Questo farà comparire Vampiri Dormienti nella stanza. Una volta risolto, il Cacciatore può scartare il segnalino Stanza inesplorata e continuare il proprio turno normalmente.

Tornando all'immagine 2, puoi vedere che Stephan ha aperto la porta di una Stanza Inesplorata. Questo non fa scattare la risoluzione dell'Incontro. Persino Magenta che è entrata nella stanza all'inizio della sua terza azione può completare la sua Azione Movimento. Ma alla fine di questa, deve risolvere l'Incontro.

Non dimenticare le Stanze a cui si può accedere tramite Porte o Tunnel. Entrambi i metodi di accesso fanno scattare l'Incontro se è la prima volta che un Cacciatore entra nella stanza.

Risolvere l'Incontro: Rimuovi il segnalino Stanza Inesplorata e pesca una carta Incontro. C'è un elenco di Vampiri che devono essere piazzati nelle Zone di Comparsa nella stanza. Ogni barra colorata nell'elenco, indica come scalare il gioco in base al numero di Cacciatori.

Immagine 3: Risolvere una carta Incontro.

Piazza il Vampiro nella Zona di Comparsa indicata dal numero a destra della barra, come mostrato in figura 3. Nota che alcune aree hanno più di una Zona di Comparsa. Prova a posizionare i Vampiri accanto alla Zona di Comparsa ma fintanto che si trovano nell'Area corretta, l'esatta posizione non conta.

Non confondere il numero di Carte Incontro con il numero di Vampiri da piazzare. Piazzi sempre un Vampiro per barra nell'elenco.

Ogni barra nella carta Incontro è colorata ad indicare come scalare il gioco in base al numero di Cacciatori:

- 2 Cacciatori, usa le barre verdi.
- 3 Cacciatori, usa le barre gialle.
- 4 Cacciatori usa le barre rosse.

Così, se stai giocando con 3 Cacciatori, piazzerai i Vampiri dove indicato dalle barre con il colore giallo. Per la carta mostrata nell'immagine 3, non piazzerai il Thrall alla zona 4.

Quando risolvi un incontro, i nuovi Vampiri vanno sempre piazzati dormienti. Piazza Vampiri dormienti distesi sul lato, in modo da differenziarli dai vampiri svegli.

Infine, la carta Incontro può specificare di pescare e risolvere una Carta Evento Terrore.

Immagine 4: una carta Incontro che fa pescare e risolvere una carta Evento Terrore.

Carte Evento Terrore: tutte le Carte Evento Terrore sono uniche. Il testo sulla carta descrive una situazione immediata e scioccante che i Cacciatori devono fronteggiare. Quando ti viene detto di pescare una Carta Evento Terrore, interrompi il turno del Cacciatore e segui il testo sulla carta per risolverla immediatamente. A meno che non sia specificato sulla stessa, risolvere un Evento Terrore non è considerato Azione. Una volta che la carta è risolta, continua il turno del Cacciatore normalmente.

Non ci sono abbastanza miniature: è possibile ma improbabile che tu non abbia miniature dei Servi dei Vampiri da piazzare quando risolvi una carta Incontro o qualsiasi altra carta. Se non puoi piazzare una miniatura per qualsiasi ragione scegli la miniatura disponibile che ha il valore di iniziativa successivo a quella della stessa che non puoi piazzare. Ad esempio, se non puoi piazzare un Thrall (iniziativa: 2) piazza un Giant Bat (Iniziativa 3).

Se non puoi piazzare un Servo dei Vampiri con il valore di iniziativa successivo, inizia la ricerca dal valore più basso ma piazza due miniature di quel tipo. Ad esempio, se sono finiti gli Upyr (iniziativa 7), puoi piazzare al suo posto due Guardian.

Queste regole non si applicano ai Vampiri unici come gli Antichi o i Signori. Se tutti i Vampiri unici sono in gioco, semplicemente non si piazzano miniature.

Attacco

Tutti gli attacchi ne L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri, siano essi in mischia o a distanza, effettuati da Vampiri o Cacciatori, con armi base, fatte a mano seguono un sistema comune di regole. Il fulcro è lanciare un numero di Dadi d'Attacco e fare danno per ogni dado che come risultato ha un valore maggiore o uguale del valore di Precisione.

Ovviamente c'è più di questo. Si inizia con controllare se l'obiettivo è a Portata dell'arma (In Range) e se c'è Linea di Vista.

Portata: l'obiettivo deve essere a portata dell'arma. Le armi Corpo a Corpo hanno Portata 0, significa che l'obiettivo si deve trovare nella stessa area dell'attaccante. Le armi a distanza, specificano una distanza minima e massima in cui devono trovarsi gli obiettivi, indicata in aree. La distanza minima e massima può essere uguale ed in quel caso c'è un solo valore ad indicarlo. L'area dove è presente l'attaccante non viene conteggiata.

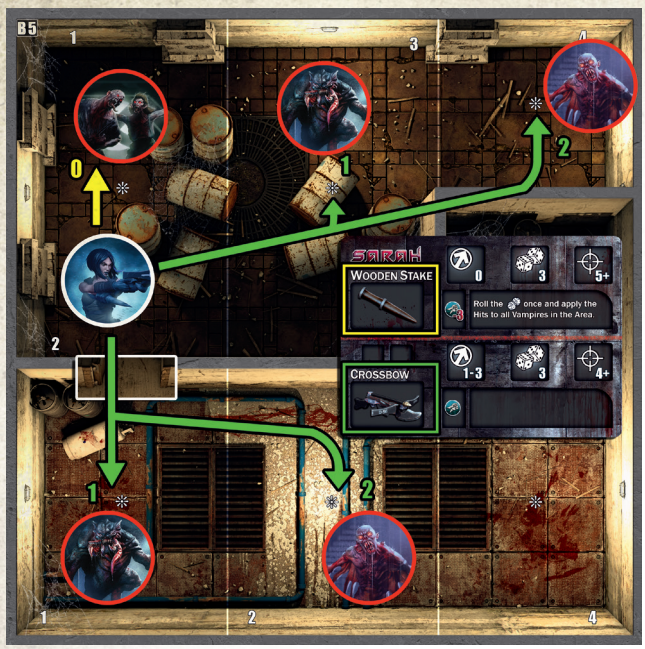


Immagine 5: Sarah ha molti vampiri a portata d'attacco.

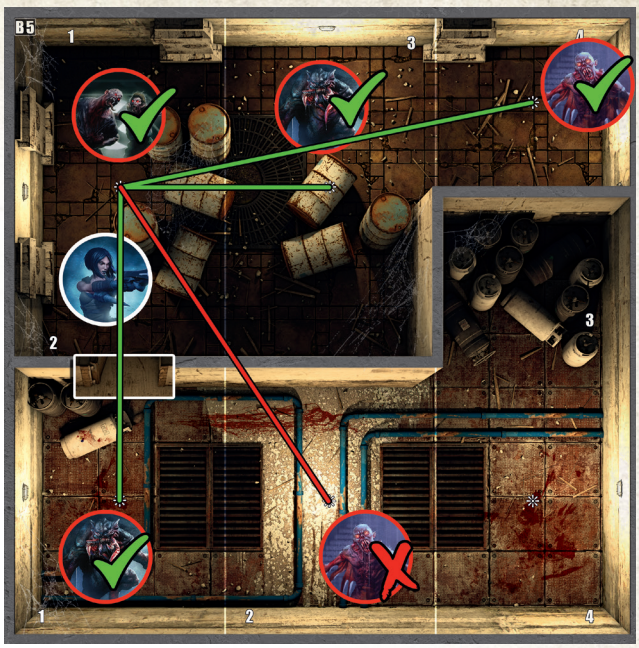


Immagine 6: Linea di Vista.

Nell'immagine 5 Sarah è circondata da Vampiri. Ha equipaggiato 2 armi, il Paletto di Legno con Portata 0 e la balestra con portata 1-3. Il Thrall è nella stessa area di Sarah, quindi è a Portata 0: può essere attaccato usando il Paletto. I Burrowers sono a Portata 1 e gli Upyr a Portata 2. Tutti e 4 i Vampiri sono a portata della Balestra, ma come vedremo successivamente Sarah ha tutti in Linea di Vista.

Linea di Vista (LoS): L'Attaccante deve essere in grado di vedere il Bersaglio. Ad ogni modo, nel caos della Caccia, I Cacciatori ed i Vampiri sono in costante movimento ed è difficile nascondersi nel Covo. I seguenti oggetti bloccano la LoS:

- Muri
- Punti di Accesso ai Tunnel
- Porte Chiuse

Nessun altro oggetto blocca la LoS, neanche le miniature o altri segnalini.

Le armi Corpo a Corpo sono le più semplici da usare, in questo caso, la Linea di Vista è sempre libera.

Per le armi a distanza, traccia una linea retta tra le due icone LoS nelle aree dove si trovano l'Attaccante ed il Bersaglio. Se ci sono oggetti che bloccano la LoS , non si può attaccare, altrimenti, la linea di vista è libera.

Porte Aperte: le porte aperte restringono la linea di tiro all'area immediatamente adiacente alla porta aperta.

L'immagine 6 mostra le Linee di Vista tracciate in tutte le aree che contengono Vampiri che Sarah potrebbe voler attaccare. L'Attaccante ha sempre LoS verso i Bersagli nell'area dove si trova, per cui, il Thrall dietro di lei è in Linea di Vista. Anche nella stanza dove si trova ha LoS, per cui il Burrower e l'Upyr sono in Linea di Vista. Chiaramente non ci sono ostacoli alle linee verdi orizzontali.

Sarah può lanciare un dardo con la sua Balestra al Burrower nella stanza accanto attraverso la porta aperta. La linea verde verticale, attraversa la porta aperta senza alcun ostacolo. L'Upyr in basso a destra invece, non può essere attaccato, in quanto la linea attraversa il muro che è un ostacolo ed infatti è evidenziata in rosso.

Ricorda che la LoS si estende soltanto di un'area successiva ad una porta aperta. Se anche la linea di vista fosse libera, Sarah, non potrebbe attaccare l'ultimo Upyr perchè troppo lontano dopo una porta aperta

I segnalini porta possono muoversi leggermente in una partita. Assicurati di centrarli bene alla sezione del muro prima di controllare la Linea di Vista.

Effetti Speciali: persino un Arma Base può avere un effetto speciale. Questi, si attivano pagandone il costo in Concentrazione , prima di lanciare i dadi e seguendo le istruzioni sulla carta Arma.

Dadi d'Attacco e Precisione: ogni Arma/Attacco ha un numero di Dadi d'Attacco e un valore di precisione. L'Attaccante lancia il numero di dadi specificato dall'arma e ogni risultato deve essere un valore uguale o maggiore di quello del valore di precisione per andare a segno.

Immagine 7: Risultati del lancio di dadi di Joshua che attacca un Thrall.

Immagine 8: l'attacco di Joshua causa una ferita.

L'immagine 7 mostra quanto siano simili l'attacco di un Cacciatore e quello di un Vampiro. La carta Arma Base di Joshua mostra che il suo Paletto, usa 2 Dadi d'Attacco e il risultato deve essere 4+ per colpire. Joshua lancia i dadi e ottiene 3 e 4, per cui solo un colpo va a segno. Nello stesso modo, quando il Thrall attacca, usa 3 dadi e colpisce con 5+. Con i risultati di 1,2,6 solo un colpo va a segno.

Ferite: Se un colpo non viene bloccato dall'armatura, causa una ferita. Assegna a quel bersaglio segnalini ferita in base al numero di colpi non bloccati fintanto che il numero di segnalini non diventa pari al numero di punti ferita. Se restano ancora ferite da assegnare, queste vengono sprecate a meno che l'arma non sia ad esplosione ed in quel caso si possono assegnare ad altri bersagli. (Osservare l'Icona Esplosione in basso)

Per le miniature uniche, come i Cacciatori e gli Antichi, puoi posizionare i segnalini ferita sulla scheda personaggio. Per le miniature non uniche il miglior modo per tenere traccia delle ferite è posizionare i segnalini, accanto alla miniatura.

L'immagine 8 mostra l'esito dell'attacco di Joshua. Il Thrall non ha armatura capace di assorbire i danni, per cui il 4 causa direttamente 1 ferita. In questo semplice caso, 1 ferita è sufficiente ad uccidere il Thrall e la miniatura viene tolta dal tabellone. Se la ferita non è sufficiente ad uccidere il Vampiro, posiziona un segnalino ferita accanto alla miniatura per indicare che è stato danneggiato.

Le Armature assorbono i colpi che quindi non causano ferite.

Armatura del Cacciatore: L'armatura di un cacciatore, previene tutto il danno causato da un attacco ma si rompe velocemente e viene persa. Se hai equipaggiato un'armatura e vieni colpito, segui questi passi:

- Quando il segnalino armatura mostra il lato Intatto: Se subisci un attacco che causa 1 o più colpi a segno, ignorali e gira il segnalino a mostrare il lato danneggiato.
- Quando il segnalino armatura mostra il lato danneggiato: Se subisci un attacco che causa 1 o più colpi a segno ignorali e scarta il segnalino armatura.

Immagine 9: Armatura del Cacciatore.

L'immagine 9, mostra 2 Upyr che attaccano Joshua. L'armatura di Joshua è intatta. Il primo attacco dell'Upyr, causa un colpo che va a segno. Si ignora questo colpo e si gira il segnalino Armatura sul lato Danneggiato. Il secondo Upyr ottiene un risultato davvero fortunato. 3 colpi che vanno a segno. Il segnalino Armatura, previene anche questi 3 colpi ma il segnalino Armatura viene scartato. Anche se Joshua ha perso la sua armatura in 1 solo turno, questa gli ha permesso di parare 4 ferite.

	Icona Scudo		Icona Esplosione
	Icona Rumore		Icona Fragilità
	Icona Monouso		Icona finestra Sbarrata

Immagine 10: Altre Icone

Icona Scudo: Vampiri e altri oggetti possono essere protetti da un'armatura oppure essere duri abbastanza da assorbire alcuni danni. Questi oggetti accanto all'icona dei punti vita, hanno anche un icona scudo con dei numeri. L'Icona Scudo con valore X, significa che vengono ignorati i primi X colpi. Se un attacco causa più di X colpi, quelli che non vengono assorbiti dall'armatura, si trasformano in ferite e si applicano normalmente al bersaglio. Questo tipo di Armatura non si deteriora nel corso della partita.

Icona Esplosione: le armi con Esplosione possono colpire più di un bersaglio alla volta.

1. Per prima cosa assegna i colpi al bersaglio. Fino a quando il numero di Ferite è uguale al numero di Punti Vita.
2. I colpi restanti vengono assegnati ad ogni altro Cacciatore presente nell'area del bersaglio. Assegna un colpo ad ogni altro Cacciatore, casualmente se necessario.
3. I colpi restanti vengono assegnati a qualsiasi altro Vampiro (o Cacciatore Trasformato) nell'area del bersaglio. L'Attaccante può assegnare i colpi come preferisce.
4. Se ci sono ulteriori colpi da assegnare, vengono persi.

Nota che solo le armi con l'icona dell'esplosione provocano Danni Collaterali e solo i Dadi d'Attacco che hanno un risultato maggiore o uguale del valore di precisione vengono considerati come colpi andati a segno. I valori più bassi, non colpiscono nessuno.

Icona Rumore: le Armi rumorose svegliano sempre tutti i Vampiri nella stanza nel momento in cui vengono usate. Se un Cacciatore sta sparando con un'arma rumorosa attraverso una porta aperta da una stanza all'altra , i Vampiri in entrambe le stanze si svegliano.

Immagine 11: Dado Personalizzato di Rottura.

Icona Fragilità: se l'oggetto è fragile, dopo l'uso, lancia il dado di Rottura. Se il risultato è il simbolo dell'oggetto che si rompe, usalo normalmente e poi scartalo. Ad esempio, se l'oggetto in questione è un'arma e si rompe, usala normalmente assegnando i colpi andati a segno e poi scartala.

Icona Monouso: le armi monouso devono essere scartate dopo l'attacco.

Icona Finestre Sbarrate: se un'arma ha l'icona delle finestre sbarrate, può essere usata per rompere le barricate alla finestra, permettendo alla luce del sole di entrare nella stanza, uccidendo tutti i Vampiri.

Se un cacciatore riduce a 0 i punti vita della finestra, basta girare il segnalino sul lato che indica la finestra aperta. Durante il Giorno, tutti i Vampiri nella stanza vengono uccisi dalla luce del sole, quindi, rimossi dal tabellone di gioco. Il Cacciatore che ha distrutto le barricate, guadagna i punti Concentrazione per ogni Vampiro ucciso in questo modo.

Ricorda che le regole specificate dalle carte, sovrascrivono le regole generali descritte nel manuale. Controlla la carta ID dell'Upyr: questi sono anche Diurni, per cui ignorano gli effetti della luce del sole.

Lascia il segnalino finestra sul tabellone in modo da ricordare l'effetto continuato, infatti i Vampiri non entrano e non compaiono nelle stanze dove penetra la luce del sole. Consulta l'Attivazione dei Vampiri.

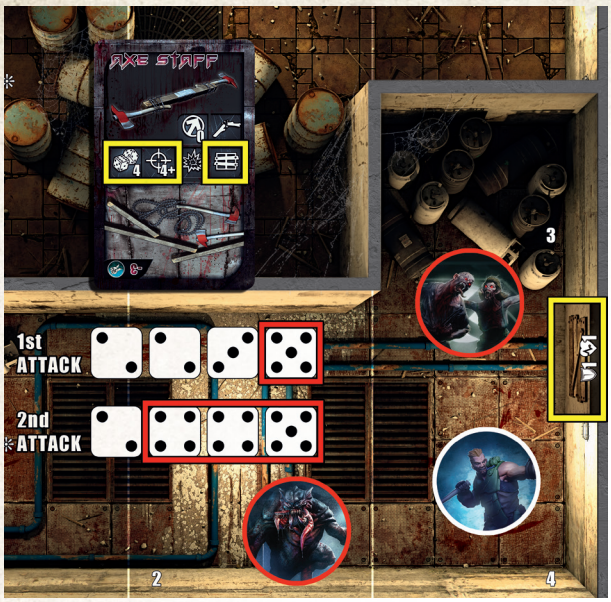


Immagine 12: Stephan attacca una Finestra Sbarrata.

Nell'immagine 12, Stephan si trova in una stanza con 2 Vampiri ma ha pianificato di ucciderli velocemente. Stephan, quindi, attacca la finestra sbarrata, usando la sua Scure. Lancia i dadi ma il risultato è disastroso. Soltanto 1 colpo andato a segno che però viene bloccato dall'armatura di valore 1 della finestra sbarrata. Stephan Attacca nuovamente e stavolta mette a segno 3 colpi. 1 colpo viene bloccato dall'armatura della finestra, ma gli altri due provocano 2 danni. Ne basta soltanto 1 per rompere le barricate, quindi si gira il segnalino a mostrare la luce del sole che fluisce nella stanza. La luce del sole, uccide istantaneamente i 2 Vampiri Stephan ottiene 1 punto Concentrazione da ognuno di essi(2 punti Concentrazione in totale).

Attaccare Vampiri Dormienti: i Cacciatori godono di un enorme vantaggio se riescono a sgattaiolare silenziosi ed attaccare un Vampiro che dorme. Dopo aver lanciato i dadi per l'attacco, il Cacciatore può rilanciare qualsiasi numero di dadi per l'attacco o quello di rottura. Un dado può essere rilanciato soltanto una volta e bisogna applicato il secondo risultato ottenuto.

Attaccare i Vampiri Antichi: quando si attacca un Vampiro Antico, bisogna fare un'ulteriore operazione, descritta più avanti.

Cacciatori che perdono conoscenza, Morte e Distruzione

Cacciatori: Nelle regole di base dell'Ordine dei Cacciatori di Vampiri, i Cacciatori che vengono portati a 0 punti vita, perdono conoscenza. Non proseguono la partita ma vengono liberati e rimessi in sesto alla fine della Caccia, se ci si trova in modalità Campagna.

Regole opzionali (descritte più avanti), permettono di trasformare i Cacciatori in Vampiri e di giocare come appunto Cacciatori Trasformati. Questi dettagli sono descritti più avanti.

Vampiri: i Vampiri con 0 punti vita vengono ridotti in polvere! Rimuovi la miniatura dal gioco. I Cacciatori guadagnano i punti concentrazione scritti sulla carta ID del Vampiro.

Segnalini: È possibile attaccare ed anche distruggere alcuni segnalini. Le finestre Sbarrate, vengono girate mentre altri segnalini, come ad esempio le casse, vengono scartati. Il lato opposto del segnalino mostra , se presente la ricompensa in punti concentrazione.

Prove di Caratteristica

Quando i cacciatori vengono messi alle strette, potrebbero dover affrontare delle prove di caratteristica. I Cacciatori hanno 3 caratteristiche , Fede, Mente ed Agilità. Ogni carta ID Cacciatore mostra quanti dadi lanciare per ognuna delle caratteristiche quando viene richiesta una prova.

Una prova di caratteristica è indicata con un'icona che indica l'attributo ed un numero che rappresenta il risultato da ottenere per superare la prova. Il Cacciatore, lancia il numero di dadi indicato dalla sua scheda personaggio e supera la prova se almeno uno dei dadi ottiene un risultato uguale o maggiore di quello indicato nella prova di caratteristica. Sono descritti gli effetti di fallimento/successo della prova che devono essere applicati immediatamente. Spesso, una delle due conseguenze, fallimento o successo, vengono omessi, ad indicare che non vi sono conseguenze.

Effettuare una prova di caratteristica non è considerato spendere un'azione a meno che non sia descritto chiaramente sulla carta.

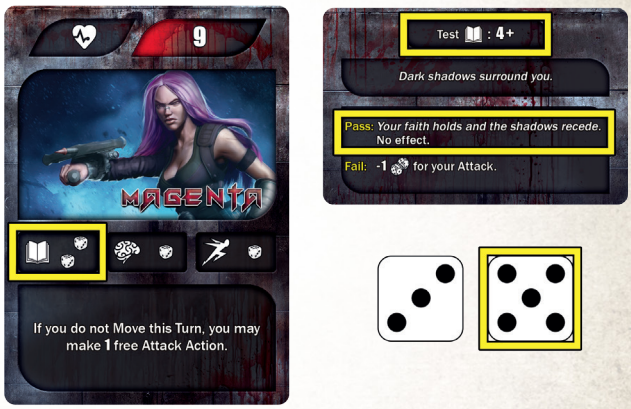


Immagine 13: Esempio di prova di caratteristica.

Nell'immagine 13, Magenta pesca una carta Influenza Antico, dopo aver dichiarato di attaccare uno di essi. La sua caratteristica Fede, mostra che lancia 2D6 e la prova indica che bisogna ottenere 4+ con almeno 1 dado per avere successo. Se fallisce perde un dado da poter usare nell'attacco che sta per fare all'Antico. Se ha successo, l'attacco viene effettuato senza alcuna penalità.

Abilità Speciali

Immagine 14: Abilità speciali.

Tutti i Cacciatori iniziano con un'Abilità Speciale stampata sulla scheda personaggio e possono spendere punti Concentrazione tra una Caccia e l'altra per imparare nuove abilità.

Tutte le abilità sono uniche e descritte da una carta. Fintanto che non è specificato diversamente, usare un'abilità non è considerato spendere punti azione. Ad ogni modo, molte di queste, richiedono punti concentrazione per essere usate. Esse influenzano i lanci di dadi, aggiungendone o permettendo di rilanciarne alcuni etc. Bisogna dichiarare di volerle usare e pagarle prima di lanciare i dadi.

Concentrazione

Durante la partita, i Cacciatori otterranno e spenderanno punti Concentrazione. Usa i Segnalini Concentrazione per tenere il conto del totale di ogni Cacciatore.

I Cacciatori ottengono Concentrazione quando compiono Azioni specifiche:

- Quando uccidono i Vampiri, ottengono i punti Concentrazione che sono indicati su ogni scheda ID Vampiro.
- Alcuni segnalini danno una ricompensa in punti Concentrazione indicata sul lato coperto, come ad esempio le Leve. Quando un Cacciatore interagisce con quel segnalino, lo gira ed ottiene la ricompensa indicata.

E' possibile spendere punti Concentrazione per attivare molteplici effetti:

- Attivare le abilità speciali dei Cacciatori.
- Attivare gli effetti speciali delle Armi.
- Costruire oggetti ed armi più complessi a partire da quelli base.
- Comprare equipaggiamenti e sviluppare nuove abilità tra una caccia e l'altra nella modalità campagna.

I Cacciatori possono spendere punti Concentrazione mentre compiono un'Azione ma non è considerato mai Azione, spendere punti Concentrazione.

Interagire con i segnalini

Casse: i segnalini Casse vengono piazzati sulla mappa nella preparazione della missione e offrono ai Cacciatori una possibilità per mettersi al riparo.

Un Cacciatore nella stessa area di una Cassa, può nascondersi dietro di essa. Questa è un'azione gratuita. Posiziona la miniatura sul segnalino ad indicare che il Cacciatore è al riparo. Allo stesso modo, uscire fuori dal riparo è anch'essa un'azione gratuita.

Quando i Vampiri si attivano, si muovono e prendono di mira i Cacciatori al riparo. Essi, però, devono distruggere prima la Cassa, per poter Attaccare direttamente il Cacciatore. Attaccano il segnalino normalmente e questi, viene rimosso quando arriva a 0 punti vita, lasciando il Cacciatore senza riparo.

Una Cassa può dare riparo solo ad 1 Cacciatore per volta. I Vampiri non si riparano mai.

Leve: le Leve vengono usate per manovrare altri oggetti in gioco, come ad esempio, sbloccare porte chiuse. Le Leve vengono posizionate come mostrato nella descrizione della Caccia a mostrare il lato rosso.

I Cacciatori nella stessa area di un segnalino Leva possono spendere un'azione per interagire con essa. Gira il segnalino a mostrare il lato verde e prendi la ricompensa in punti Concentrazione indicati. Ogni leva può essere attivata soltanto una volta, ed è possibile attivarle anche se nella stanza sono presenti Vampiri.

Immagine 15: Segnalino Detriti.

Detriti: I Covi dei Vampiri sono edifici vecchi e fatiscenti che spesso crollano nel bel mezzo della battaglia. Risolvendo alcune carte è possibile che venga richiesto di piazzare dei segnalini Detriti.

Un Segnalino Detriti viene piazzato sotto la miniatura del Cacciatore che sta risolvendo la carta ad indicare che è intrappolato dai detriti. Quando piazzi il segnalino, il Cacciatore subisce 1 colpo che può essere bloccato dall'armatura eventualmente indossata e può anche danneggiarla.

Il Cacciatore ha bisogno di liberarsi prima di poter effettuare altre azioni. Un Cacciatore può liberarsi da solo o liberare un compagno nella stessa area usando l'azione "Rimuovere Detriti". Appena libero il Cacciatore, il segnalino può essere scartato.

Se un Vampiro attacca un Cacciatore intrappolato dai detriti, il Vampiro può rilanciare un Dado d'Attacco.

Cercare

I Cacciatori possono spendere un'Azione per Cercare in un'area per trovare oggetti utili. Ci sono però alcune restrizioni:

- I Vampiri svegli: i Cacciatori non possono Cercare in una Stanza che contiene Vampiri Svegli.
- Icona Impossibile Cercare: in questa stanza è impossibile cercare in qualsiasi circostanza.

Se il Cacciatore si trova in una zona dove è possibile Cercare, spende un'azione e pesca una carta dal Mazzo Oggetti. Deve essere piazzata in uno spazio libero dell'inventario oppure scartata. Se l'inventario è pieno, è possibile scartare una carta per fare spazio all'oggetto appena pescato.

Nel gioco, sono presenti numerose Carte Oggetto, con effetti diversi. Queste vengono utilizzate spesso nella risoluzione di altre azioni. Ad esempio, le armi, vengono utilizzate per attaccare. Quando utilizzare un oggetto è un'azione a se stante viene direttamente specificato sulla carta. Ad esempio, scartare un Medikit per curare un Cacciatore è considerato spendere un'azione, mentre invece, accedere alle carte, conservate nella Vecchia Borsa non è considerato spendere un'azione.

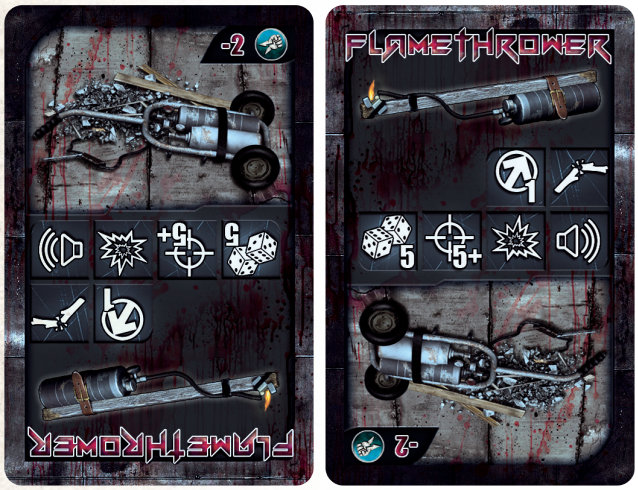


Immagine 16: Un Kit per assemblare un un oggetto ed il risultato finale.

Alcune Carte Oggetto, rappresentano un Kit che deve essere usato per assemblare oggetti più complessi prima di poterli usare. Questa tipologia di carte è indicata dal doppio verso di visualizzazione ed, appena pescate, devono essere ruotate ad indicare il kit di costruzione prima di piazzarle nell'inventario.

Per assemblare l'oggetto bisogna spendere i Punti Concentrazione indicati nell'angolo in alto a destra e ruotarla di 180°. Assemblare un oggetto non è considerato spendere un'azione ma il Cacciatore può farlo solo nel suo turno. Dopo l'assemblaggio, può essere usato normalmente.

Scambiare Oggetti

Se due Cacciatori si trovano nella stessa area, uno dei due può spendere un'azione per Scambiare oggetti, ma c'è una restrizione:

- **Vampiri svegli:** i Cacciatori non possono scambiare oggetti se si trovano in stanze con Vampiri svegli.

Solo le carte presenti nell'inventario sulla plancia giocatore possono essere scambiate, inclusa la carta Arpione dell'Estrattore. Non c'è una restrizione sul numero di carte che è possibile scambiare in entrambe le direzioni e ognuno dei Cacciatori può scartare qualcosa per far spazio nell'inventario.

Ricorda che l'intera pila di Carte Reliquia può essere scambiata ma non può essere cambiata in alcun modo.

Lo Scambio di oggetti è permesso soltanto tra il giocatore attivo che ha speso un'azione ed un solo altro cacciatore nella stessa area, qualora ve ne fosse più d'uno. Per scambiare anche con un altro cacciatore bisogna spendere un altro punto azione.

Lasciar Cadere Oggetti

Il Cacciatore attivo può lasciar cadere qualsiasi numero di Carte Oggetto dagli spazi inventario. Queste carte vengono posizionate nella stessa area dove si trova il Cacciatore attivo e possono essere raccolte in un secondo momento.

Nota che alcuni effetti del gioco obbligano un cacciatore a lasciare cadere gli oggetti, per esempio quando viene trasformato in Vampiro.

Raccogliere

Se il Cacciatore attivo si trova in un'area dove sono presenti delle carte lasciate cadere da un'altro Cacciatore, questi può spendere un punto azione per raccoglierne una sola ed aggiungerla al suo inventario. C'è però una restrizione:

- **Vampiri Svegli:** i Cacciatori non possono raccogliere oggetti se nella stanza sono presenti Vampiri Svegli.

Chi raccoglie gli oggetti da terra, può scartare carte dal suo inventario per liberare spazio ed è permesso scartare anche l'Arpione.

Ricorda che la pila intera di Carte Reliquia viene raccolta spendendo un solo Punto Azione ma quella pila non può essere modificata in alcun modo.

Tramonto e Risveglio

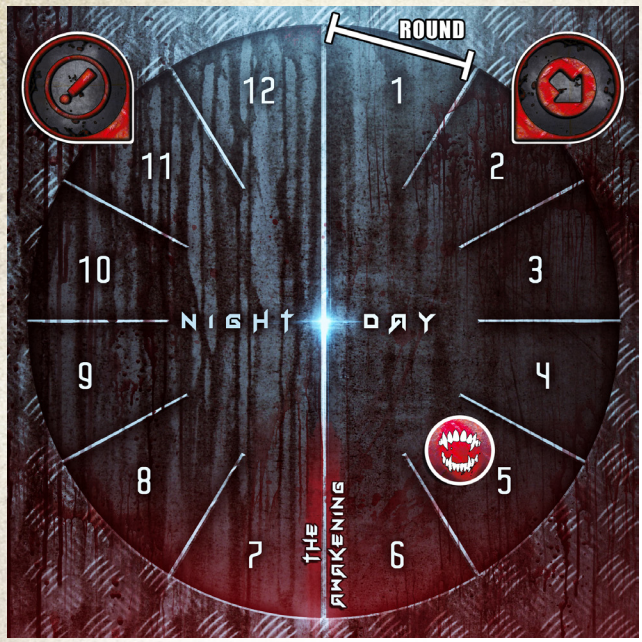


Immagine 17: L'Orologio, prima della fine della partita.

Il Tempo è un concetto molto importante ne L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri e se ne tiene traccia con l'Orologio.

- Mostra se è Giorno o Notte, condizione che cambia alcuni aspetti della partita. Più avanti descritti in dettaglio.
- Mostra anche il Risveglio, quando cioè, tutti i Vampiri si destano dal loro sonno. Il Risveglio è descritto in dettaglio più avanti.

Vampiri Dormienti: durante il Giorno, i Vampiri dormono e non sono per nulla una minaccia per i Cacciatori. Ad indicare che un Vampiro dorme, posiziona la sua miniatura stesa mentre al risveglio rimettila in piedi. Più avanti vengono descritti gli effetti in gioco di questo tipo di vampiri:

- I Vampiri dormienti non impediscono il movimento ai Cacciatori.
- Se un Cacciatore attacca un Vampiro dormiente può ritirare tutti i dadi d'attacco che vuole una sola volta e bisogna accettare il secondo risultato.
- Se si attacca un Antico, non bisogna pescare alcuna carta Influenza Antico, spiegato in dettaglio più avanti.
- I Vampiri dormienti non si muovono e non attaccano per nessun motivo.

Solo le carte Incontro fanno comparire Vampiri dormienti. Quando altri tipi di carte, fanno comparire Vampiri, questi sono sempre svegli.

I Vampiri si destano se nella stessa stanza viene prodotto del rumore:

- Se fallisce l'attacco di un Cacciatore ad un Vampiro, si svegliano tutti gli altri eventualmente presenti nella stanza incluso il bersaglio.
- Se un Cacciatore attacca con un'arma rumorosa o utilizza un oggetto che produce rumore , tutti i Vampiri nella stanza si svegliano, incluso il bersaglio.
- Se una carta diversa dalla Carta Incontro fa comparire dei Vampiri nella stanza o un Vampiro sveglio entra in una stanza con altri dormienti, questi si svegliano tutti.

Il Risveglio: i Vampiri sono in sintonia col sole e quando questi tramonta, si svegliano con un'intensa sete di sangue.

Alla fine del Round 6 effettua questi passaggi:

- Risolvi le Carte Incontro per tutte le stanze inesplorate. Ignora tutti gli Eventi Terrore generati in questo modo.
- Sveglia tutti i Vampiri, posizionando le miniature in piedi.
- Apri tutte le porte normali.
- Gira tutte le schede Vampiro sul lato Notte a mostrare le nuove statistiche e poteri speciali.

Dopo il Risveglio, tutti i Vampiri restano svegli fino alla fine del gioco. Nessuno di essi può tornare a dormire per nessun motivo.

Ricorda che a questo punto il turno di gioco è invertito e si attivano prima i Vampiri dei Cacciatori.

Porte Speciali: Alcune Cacce, contengono delle porte speciali, indicate dal segnalino porta di colore blu. Se il Risveglio avviene quando questa porta è ancora chiusa, risolvi l'Incontro per quella stanza ma non aprire la porta a prescindere che sia chiusa a chiave o meno. Più avanti è spiegato in dettaglio in riferimento a Vampiri nelle stanze chiuse.

Attivazione dei Vampiri

Le Carte di Attivazione dei Vampiri, determinano il comportamento di queste creature. Viene pescata una carta ogni volta che si attiva un Cacciatore e vi sono due mazzi da cui pescare, uno che riguarda il giorno ed uno che riguarda la notte. Entrambi i mazzi sono dello stesso formato con istruzioni simili.

Immagine 18: 1, Carta Attivazione Vampiri Giorno e 2, Notte, con livelli di difficoltà differenti.

Fintanto che i mazzi controllano i Vampiri, giocano un ruolo importante nella scelta della difficoltà della partita. Ogni carta ha un livello di difficoltà indicato in alto a sinistra. La preparazione della Caccia indica quante carte di difficoltà 1,2,3 inserire nei mazzi. Assicurati che questi siano ben mescolati.

In base al fatto che sia Notte o Giorno, il giocatore, nel proprio turno pesca una carta e la gioca in modo diverso:

- **Giorno:** agisce il Cacciatore attivo, poi il giocatore pesca una Carta Attivazione Vampiri Giorno (Gialla) e ne applica gli effetti.
- **Notte:** il Cacciatore attivo pesca e risolve una Carta Attivazione Vampiri Notte (Blu) poi, agisce.

Il Giocatore attivo risolve tutte le sezioni della carta , in ordine dall'alto verso il basso. Queste istruzioni si applicano solo ai Vampiri svegli ma se questi si svegliano quando la carta viene risolta , applica i restanti effetti anche agli altri.

Nota: Le istruzioni sulle carte devono essere seguite attentamente ma se ci sono più valide interpretazioni è il giocatore di turno che decide cosa accade.

Icone Carte Attivazione Vampiro: Tutte le carte di questo tipo usano le seguenti icone:

	Stalker. Seleziona i Vampiri che non si trovano in un'area con un Cacciatore (tutti, non soltanto quello attivo). Questi Vampiri seguono un Obiettivo e le Carte Attivazione li muovono più spesso.
	Combattenti (Fighting). Scegli i Vampiri che si trovano in un'area con uno o più Cacciatori. Questi Vampiri sono già in posizione per attaccare un Obiettivo, per cui le Carte Attivazione li muovono con meno frequenza.
	Questa icona indica che bisogna muovere i Vampiri.

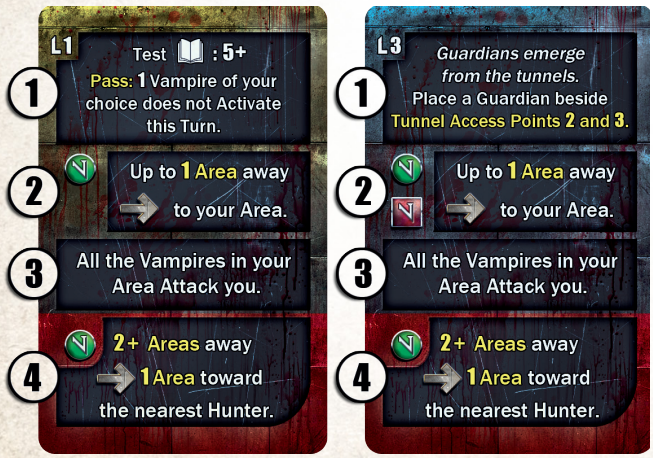


Immagine 19: Sezioni delle Carte Attivazione Vampiri.

Generalmente, ogni Carta Attivazione Vampiri è divisa in 4 sezioni, anche se in alcune carte una sezione può essere vuota ed indica che non accade nulla. Le prime 3 sezioni si riferiscono solitamente al Cacciatore attivo. L'ultima sezione si riferisce a tutti i Cacciatori ed è colorata in rosso per evidenziare la differenza.

Le carte vengono risolte in modo seguente:

- Genera i Vampiri o esegui un'azione specifica.
- Muovi i Vampiri verso il Cacciatore attivo.
- Tutti i Vampiri nell'area attaccano il Cacciatore attivo.
- Muovi tutti gli altri Vampiri più distanti verso i Cacciatori a loro più vicini.

Sezione 1: questa sezione spesso contiene istruzioni per la generazione di nuovi Vampiri. Posiziona i Vampiri nell'area specificata, ad esempio la stessa area del Cacciatore attivo, dietro un Punto di Accesso ai Tunnel numerato, etc. Questi Vampiri così generati sono sempre svegli e destano tutti i Vampiri nell'intera stanza.

Alcune carte hanno degli effetti unici, talvolta correlati a prove di caratteristica.

Sezione 2: Questa sezione specifica quali Vampiri si muovono verso l'area del Cacciatore attivo.

- Inizia, selezionando il tipo di Vampiri in base all'icona, rossa o verde ad indicare gli stalker o i combattenti. In alcuni casi è possibile che vengano selezionati entrambi i gruppi.
- Il testo della sezione specifica la massima distanza lungo il percorso più breve verso il Cacciatore attivo. Quando conti la distanza, non contare l'area contenente il Cacciatore, ad esempio, se il Vampiro è in un'area adiacente, la distanza è 1.

A questo punto muovi tutti i Vampiri che soddisfano le condizioni verso l'area del Cacciatore Attivo.

I Vampiri non hanno alcuna caratteristica di movimento o velocità. Questo vuol dire che se vengono selezionati dalla carta e rientrano nei parametri di distanza ed icona si muovono sempre nell'area del Cacciatore Attivo.

Sezione 3: tutti i Vampiri nell'area Attaccano il Cacciatore Attivo in ordine di Iniziativa (partendo dal valore di iniziativa più basso).

I Vampiri attaccano normalmente con i Dadi d'Attacco ed usando i valori di Precisione indicati sulle Carte ID. Non dimenticare che di Notte, gli attacchi possono ottenere degli effetti speciali.

Sezione 4: infine i Vampiri inseguono i Cacciatori. Tutti i Vampiri lontani abbastanza dai Cacciatori si avvicinano. Questa sezione è leggermente differente dalle precedenti 3, perchè gli effetti si applicano a tutti i Vampiri sul tabellone, non solo quelli nelle vicinanze del Cacciatore Attivo. Si selezionano i Vampiri come indicato nella sezione 2:

- L'icona verde indica i Vampiri Stalker.
- Traccia il percorso più breve dal Vampiro al Cacciatore più vicino.
- Diversamente dalla sezione 2, qui viene indicata una minima distanza dal Vampiro al Cacciatore più vicino. Controlla che il Vampiro sia entro e non oltre questa distanza.
- Infine, muovi i Vampiri che soddisfano queste condizioni lungo il percorso più breve verso il Cacciatore più vicino.

La carta indica quanto si muovono i Vampiri che soddisfano questi requisiti.

Percorso più breve: quando controlli la distanza tra un Vampiro ed un Cacciatore, scegli il percorso più breve anche attraverso Porte Aperte e Tunnel. I Vampiri non possono aprire le porte chiuse e quelli che si muovono verso i Cacciatori ma devono attraversare stanze illuminate dal sole, terminano il loro movimento nell'ultima stanza buia prima di entrare.

Cacciatore più vicino: Il significato è sempre: "Il Cacciatore più vicino lungo il percorso più breve". Nota che due Cacciatori possono essere alla stessa distanza per un Vampiro e bisogna scegliere uno di essi secondo questi criteri:

- Scegli il Cacciatore con più ferite subite.
- Se c'è ancora un pareggio, scegli il Cacciatore con meno concentrazione.
- Se c'è ancora un pareggio, scegli a caso.

Anche se sembra ci siano troppi passi da seguire e sia macchinoso, in realtà si velocizza con un pò di pratica.

Ricorda che queste istruzioni si applicano soltanto ai Vampiri svegli.

Immagine 20: Magenta pesca una Carta Attivazione Vampiri.

Osserviamo un esempio completo. Magenta pesca una Carta Attivazione Vampiri dal mazzo Giorno. Subisce un'imboscata da parte di un Guardian. Non compare soltanto un Guardian accanto a lei ma si destano tutti i Vampiri nella stanza.

Immagine 21: La sezione 1 della carta è stata risolta. Le cose si mettono male per Magenta.

Immagine 22: La sezione 2 influenza solo il Thrall.

La sezione 2 della carta indica di dover muovere gli Stalker di 2 Aree per inseguire Magenta.

Il Burrower sulla sinistra è in Stalking ma non può passare attraverso le porte chiuse, quindi il percorso più breve per raggiungere Magenta è troppo lungo. E' più distante di 2 Aree, misurate lungo il percorso lecito più breve. Il Borrower sulla destra è lontano 3 Aree, quindi oltre il limite. Nessuno dei Borrower quindi si muove per effetto della carta.

L'Upyr non è in modalità Stalker, è con Joshua mentre il Guardian è già nell'area con Magenta, quindi questi due Vampiri non si muovono.

Resta il Thrall che è lontano 2 Aree da Magenta e quindi, la raggiunge.

Immagine 23: L'Attacco dei Vampiri!

Magenta è nella stessa area con 2 Vampiri e la terza sezione della carta attivazione indica che adesso attaccano! Saltiamo il lancio di dadi ma il Guardian agisce per primo e ottiene un Colpo fortunato! Anche il Thrall mette a segno un Colpo! Magenta ha già perso la sua armatura per questo subisce 2 ferite e prende 2 Segnalini Ferita.

Come la sezione 1 e 2 , anche la sezione 3 si applica solo al Cacciatore attivo. C'è un Upyr nella stessa area di Joshua ma non essendo il Cacciatore di turno non viene attaccato in questo turno.

Immagine 24: I Vampiri su tutta la mappa si avvicinano.

Infine, la sezione di movimento generale può far si che i Vampiri raggiungano qualsiasi altro Cacciatore. Tutti i Vampiri in modalità Stalker che sono lontani 2 o più Aree dal Cacciatore più vicino, si muovono di 1 area verso di lui.

Alcuni Vampiri possono essere scartati dalla selezione molto velocemente. L'Upyr, il Guardian ed il Thrall sono già in un'area con un Cacciatore e non inseguono altri. Quindi non vengono selezionati dalla carta.

Il Burrower sulla sinistra trova Sarah come Cacciatore più vicino. E' distante 2 Aree, quindi si avvicina di 1 Area per effetto della carta.

Osservando solo la disposizione delle Aree, Magenta è la cacciatrice più vicina al Burrower, ma la distanza deve essere considerata tracciando il percorso lecito più breve. Il Burrower non apre le porte chiuse quindi il percorso che porta a Magenta è più lungo del percorso che porta a Sarah, che diventa il Cacciatore più vicino da considerare.

Resta soltanto il Borrower sulla destra che è dista 3 Aree da Magenta. Prendiamo come bersaglio Magenta non perchè è il Cacciatore Attivo, ma perchè è il Cacciatore più vicino al Burrower che quindi, si muove di 1 area verso lei.

Immagine 25: La situazione dopo la risoluzione della carta.

Questa carta Attivazione Vampiri ha provocato molti cambiamenti. Ci sono nuovi Vampiri Svegli. Magenta è stata braccata, ha subito alcune ferite ed un Burrower è vicino Sarah. Se Sarah pesca una Carta Attivazione adesso, ci sono buone possibilità che il vampiro la raggiunga. Fortunatamente è Giorno, quindi Sarah si attiverà prima dei Vampiri.

Immagine 26: Una Carta Attivazione Vampiri non-standard.

Non tutte le Carte Attivazione Vampiri hanno 4 sezioni, ma è facile riconoscere e interpretare le carte non-standard che vengono pescate occasionalmente. L'immagine 26 mostra una carta con sole 3 sezioni. Puoi notare l'assenza della zona evidenziata in rosso e quindi manca la sezione 4 sulla carta mentre sono presenti le sezioni 1-3. C'è una prova di abilità aggiuntiva da risolvere nella sezione 3 prima che i Vampiri attacchino normalmente.

Vampiri nelle Stanze Chiuse

In alcune situazioni potresti vedere Vampiri in stanze chiuse completamente tagliati fuori dai Cacciatori. Durante la risoluzione delle carte, ad esempio le Carte Attivazione Vampiri, ignora completamente quelli che si trovano nelle stanze chiuse. Soltanto se la stanza ha un punto di accesso ai Tunnel oppure se la porta viene aperta, i Vampiri si attivano normalmente.

Vampiri Antichi

I Vampiri Antichi sono individui unici che esistono da secoli. Ogni Antico ha abilità e statistiche diverse dagli altri ed ha una sua miniatura specifica. Le loro schede personaggio ID non sono doppia-faccia perchè questi potenti avversari non subiscono gli effetti del Giorno e della Notte avendo sempre accesso ai loro poteri speciali.

Nella preparazione, le Carte Vampiro Antico vengono mischiate in un piccolo mazzo e viene pescata una carta a caso ogni volta che compare un Antico. Piazza la miniatura relativa sulla plancia e posiziona la scheda ID del Vampiro dove è facilmente visibile da tutti i giocatori al tavolo.

Se viene Distrutto un Vampiro Antico, scarta la sua carta ID. Se il mazzo dei Vampiri Antichi è finito, mischia gli scarti a formare un nuovo mazzo di pesca.

Attaccare un Antico: I Vampiri Antichi sono nemici terrificanti che sottomettono le menti dei loro nemici. Le Carte Influenza Antico mostrano come questi attacchi mentali hanno effetto sui Cacciatori.

Quando un Cacciatore attacca un Antico Sveglio, deve specificare l'arma con cui sta attaccando, interrompere l'Attacco, pescare e risolvere una Carta Influenza Antico. Quindi continuare l'attacco con quell'arma. L'attacco può proseguire in modo normale, con qualche difficoltà o non avvenire. In tutti i casi il Cacciatore ha speso un'Azione. Questo passo deve essere eseguito per ogni azione di Attacco se il Cacciatore ne fa più d'una in un turno.

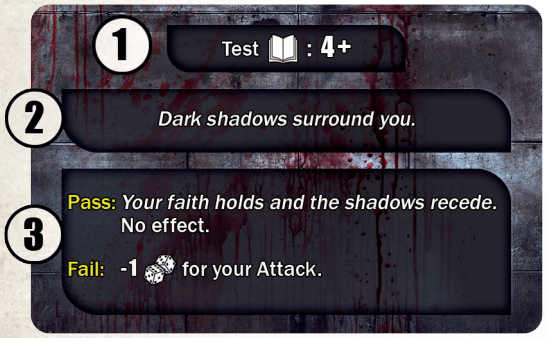


Immagine 27: Una Carta Influenza Antico.

Per risolvere la carta Influenza Antico, il Cacciatore effettua la Prova di Caratteristica scritta in alto, legge il testo della carta e segue le istruzioni per l'esito positivo o negativo, in base al risultato. Gli Antichi che dormono non hanno l'opportunità di influenzare gli attacchi che subiscono. Esegui gli attacchi di questi Vampiri come tutti gli altri

Il Signore dei Vampiri: E' un Antico estremamente potente e compare in momenti narrativi speciali e nella battaglia finale. Non compare casualmente come gli altri Antichi, per cui, non mescolare la sua Carta ID assieme a quelle degli altri.

Le Carte ID dei Signori dei Vampiri sono doppia-faccia. Le due facce non indicano Giorno o Notte, perchè sono potenti abbastanza da poter attingere sempre ai loro poteri . Indicano quando è alla massima potenza e quando invece è debole. Se il Signore dei Vampiri è in gioco, inizia con il lato a mostrare la massima potenza , con il numero più alto di Punti Vita.

Reliquie

In passato, le Reliquie venivano usate per provocare ingenti danni alla Notte, in alcuni casi, spingendolo a nascondersi. In questa fase di ripresa, queste Creature stanno segretamente collezionando e distruggendo più Reliquie possibili prima che l'Ordine possa usarle di nuovo.

Quando giochi in modalità Campagna devi collezionare qualsiasi pezzo di Reliquia rotto che trovi, così come altri potenti oggetti che sono stati nascosti nei covi dei Vampiri. La Notte ha fatto un lavoro eccellente , disperdendo i frammenti di una vecchia Reliquia. Il tuo obiettivo invece è quello di raccogliere tutti i pezzi e riportarli all'Ordine dove potranno essere intagliati, rimodellati ed infine forgiati a formare qualcosa di nuovo ma ugualmente potente. Potrai brandire Reliquie mai viste prima.

Quando giochi una Campagna, puoi ricevere una Carta Reliquia come ricompensa completando con successo alcune Cacce. Questo rappresenta un pezzo di un'antica Reliquia che hai trovato. Tutti questi oggetti potenti devono essere formati da almeno 3 parti:

- Manico: impugnatura, presa, etc.
- Arma: lama di daga o spada, mazza ferrata o testa di martello, etc.
- Oggetto Sacro: veste del Santo, parte del corpo etc.

Puoi usare fino a 5 carte perchè di solito è possibile avere 2 Armi e/o 2 Oggetti Sacri:

- Manico + Arma + Oggetto Sacro 3 Carte
- Manico + 2 Armi + Oggetto Sacro 4 Carte
- Manico + Arma + 2 Oggetti Sacri 4 Carte
- Manico + 2 Armi + 2 Oggetti Sacri 5 Carte

Ogni carta specifica chiaramente quante ne puoi usare senza però sforare mai il massimo di 5.

Quando combini le carte, ognuna contribuisce alle statistiche globali della Reliquia:

- Manico: portata d'attacco.
- Arma: dadi e Precisione. Se si usano 2 armi, aggiungi tutti i dadi di entrambe le armi, ma usa il valore di precisione più basso.
- Oggetto Sacro: potere Speciale. Se si usano 2 carte: e' possibile Attivare tutti i Poteri Speciali, a patto di poter pagare il costo in punti Concentrazione per ognuno di essi. Inoltre, la Reliquia è un'Arma e questi poteri potrebbero riguardare altre azioni invece dell'attacco.

Quando vengono combinati, questi pezzi creano un'arma con una proprietà potente ed unica, l'abilità di Distruggere il Signore dei Vampiri.

Pescare Carte Reliquia: Molte Cacce ti faranno pescare Carte Reliquia se completate con successo. Occasionalmente, potrebbero esserci regole speciali come iniziare in un Covo con una Reliquia e provare ad uscirne. La Fede è dalla tua parte e ti aiuterà nella battaglia contro la Notte: le prime 3 carte pescate dal mazzo per comporre il manufatto non sono completamente a caso. Usa queste regole per essere sicuro di riuscire a costruire una Reliquia dalle tue prime 3 carte. Se peschi una carta che non può essere usata, semplicemente scartala. Verrà mescolata nel Mazzo Reliquia all'inizio della prossima Caccia.

- Prima pesca: tieni il primo manico che peschi.
- Seconda pesca: tieni la prima Arma che è compatibile col manico che hai conservato.
- Terza pesca: tieni il primo Oggetto Sacro che è compatibile con il Manico e L'arma.

E' possibile che tu ottenga le carte per costruire una Reliquia completa durante la campagna. Se ottieni più di 3 pezzi di una Reliquia, semplicemente conserva la prima carta pescata dal mazzo. Potrai usarla più avanti per potenziare questo potente oggetto.

Assemblare la Reliquia: L'Ordine ha le risorse e il tempo necessario per assemblare reliquie solo in alcuni momenti durante la Campagna. Di solito accade appena prima della Caccia Finale. Nelle istruzioni della Caccia, ti verrà detto che puoi assemblare la Reliquia.

Il numero di Reliquie che è possibile creare è limitato dal numero di carte che hai, ricordando che ognuna di esse necessita da 3 a 5 parti. Per esempio, con 5 carte, puoi creare una sola Reliquia, ma se ne avessi 6, potresti scegliere se assemblarne 1 o 2. La Campagna controllerà il numero di Carte Reliquia che è possibile collezionare. Una volta creata,non è possibile smontare una Reliquia per usare le carte in modo differente.

Quando crei una Reliquia, seleziona le carte che vuoi usare. Controlla le istruzioni su ogni carta per essere certo che sia possibile combinarle. Quindi, all'inizio della Caccia, sovrapponi le Carte Reliquia usate a creare una pila e piazzala sulla plancia giocatore in uno Slot dell'Inventario. Impilando le carte lascia lo spazio in basso ad ognuna per vederne le caratteristiche.

Immagine 28: Carte Reliquia.

Le 3 carte mostrate nell'immagine 28 possono essere usate per creare una Reliquia. La restrizione sulla Testa dell'Ascia di Pangu è soddisfatta dal Manico di Ascalon. Combinati assieme formano l'oggetto mostrato nell'immagine 29.

Immagine 29: Una pila di carte che formano una Reliquia completa.

Nella Preparazione, avrai bisogno di decidere chi brandirà la Reliquia nel Covo durante la Caccia. Piazza la pila di carte in uno degli Slot Inventario di uno dei Cacciatori.

Immagine 30: Una Carta Reliquia che può essere usata in 2 modi differenti.

Alcune carte ti forniranno più scelte. L'immagine 30 mostra come un pezzo di Reliquia possa essere usato dall'Ordine in due modi differenti. Scegli se usare questo pezzo come un manico corto o lungo. Semplicemente ruota la carta quando la impili con le altre, scegliendo l'opzione che vuoi.

Immagine 31: Una Reliquia composta da 4 Carte.

Come descritto precedentemente in alcune circostanze puoi usare più di 3 carte per formare una Reliquia. L'immagine 31, mostra un Oggetto Sacro che può essere aggiunto alla pila di carte come secondo oggetto, sempre controllando che soddisfi le condizioni per essere usato. Nello specifico, le bende puoi aggiungerle alla pila di carte della Reliquia in modo da poter utilizzare due Abilità Speciali.

Le Campagne più lunghe ti daranno più scelte. In base alle carte che peschi, potresti non essere in grado di aggiungerle a quelle presenti per una Reliquia ma se la fortuna ti assiste potresti essere in grado di creare l'arma necessaria per liberare il mondo dal Signore dei Vampiri.

Scambiare, Gettare a terra, Raccogliere: usando queste Azioni puoi scambiare la Reliquia tra i Cacciatori. Se il colui che sta trasportando la Reliquia viene ucciso, essa cade a terra e può essere raccolta successivamente.

Cacciatori Trasformati: i Cacciatori Trasformati non possono brandire una Reliquia e qualsiasi altro oggetto. Se il Cacciatore che sta trasportando la Reliquia viene Trasformato, essa cade a terra. Come sopra, un altro Cacciatore può spendere un punto Azione per Raccoglierla.

Nota che non puoi cambiare le carte nella pila quando trasferisci la Reliquia con una di queste azioni.

Distruggere i Signori dei Vampiri: le Reliquie possono essere usate come armi normali o come oggetti che generano poteri speciali. Ad ogni modo, il vero scopo di creare una Reliquia è di combattere i Signori dei Vampiri. Solo una Reliquia può sferrare il colpo finale capace di distruggere un Signore dei Vampiri.

Signori dei Vampiri

I Signori dei Vampiri sono molto più potenti degli Antichi. Sono estremamente rari e c'è difficilmente più di un Signore attivo alla volta. Kophas è il Signore dei Vampiri del gioco base.

Kophas non appare in tutte le Cacce, solo in momenti narrativi particolari e nella battaglia finale. Non mescolare la sua carta nel Mazzo Antichi. Ci sono invece delle regole speciali per l'apparizione di questi vampiri.

Tutte le regole per gli Antichi si applicano anche al Signore dei Vampiri, ad esempio, usa le Carte Influenza Antico. In più:

- Sebbene ad essi non piaccia la luce del sole e raramente vi camminano, questa non ha effetto su di loro. Essi sono ovunque ammantati dalla Notte.
- Le loro carte personaggio sono a doppia-faccia ma i lati non si riferiscono al giorno ed alla notte. Inizia sempre con il lato ad indicare la forza massima (dove c'è il maggior numero di punti vita).
- Sono troppo grandi per essere presi dall'Estrattore.
- I Signori non possono essere Distrutti dalle armi normali. Quando usi il primo lato della Carta Personaggio, il Signore dei Vampiri subisce danno normalmente. Ma quando raggiunge 0 punti vita, leggi la descrizione della Caccia per vedere cosa accade. Il Signore potrebbe scappare e rigenerarsi per combattere i Cacciatori successivamente.

Immagine 32: Carta Signore dei Vampiri a doppia-faccia.

L'immagine 32 mostra una Carta Signore dei Vampiri a doppia-faccia. Il lato a forza massima sulla sinistra è il lato usato all'inizio della maggior parte delle Cacce. Il lato Vulnerabile sulla destra, viene usato quando avviene un cambiamento e puoi Distruggerlo. E' possibile che la carta venga girata su questo lato durante un combattimento.

Distruggere un Signore dei Vampiri: Gira la Carta Personaggio Vampiro quando il Signore raggiunge 0 punti vita e continua il combattimento. Quando ciò accade, segui i seguenti passi:

- Completa l'attacco del Cacciatore.
- Se ci sono Ferite da quest'attacco che non sono state applicate, vengono perdute.
- Rimuovi tutti i segnalini Ferita dal Signore dei Vampiri.
- Gira la Carta Personaggio a mostrare il lato Vulnerabile.

Il Signore dei Vampiri è indebolito e continua a combattere, con le nuove statistiche indicate dalla Carta Personaggio girata. La differenza sostanziale è che adesso è immune alle armi normali, agli effetti degli Oggetti normali e ai poteri speciali dei Cacciatori. L'unico modo per Distruggere il Signore dei Vampiri è di attaccarlo con una Reliquia. Assegna le Ferite inflitte con le Reliquie, normalmente. Se i punti vita raggiungono lo 0 una seconda volta, il Signore dei Vampiri viene distrutto.

Cacciatori Trasformati: questi Cacciatori non possono usare le Reliquie ma il loro stato sovrannaturale gli permette di effettuare attacchi ravvicinati e ferire il Signore dei Vampiri (solo se indebolito) ed eventualmente Distruggerlo.

Regole Aggiuntive

Rilanciare i dadi: ogniqualvolta un effetto speciale permette di rilanciare i dadi, tutti i dadi devono essere rilanciati nello stesso momento, una sola volta e bisogna accettare il nuovo risultato.

Rubare: quando una carta indica di Rubare X Risorse come Punti vita o Concentrazione, risolvila prendendo X segnalini. Il bersaglio perde X risorse ed il "ladro" ne guadagna X. Se sono disponibili meno di X risorse, trasferisci tutte quelle possibili. Se il ladro raggiunge il limite di risorse massimo ad esempio il numero di punti Vita, non ne guadagna più ma il bersaglio perde comunque la quantità totale che doveva essere rubata.

Movimento e Attacco dei Vampiri: le Carte Attivazione Vampiri non sono l'unica causa di Attacchi da parte dei Vampiri. Se altre carte, come gli Eventi Terrore fanno in modo che un Vampiro debba attaccare un bersaglio ma questi non sia a tiro, muovi la creatura finchè non possa effettuare l'attacco prima di lanciare i dadi. Il Vampiro viene mosso nella stessa area del Bersaglio.

Obiettivi e Vittoria

Obiettivi e fine di una Caccia

Ogni Caccia ha degli obiettivi che i giocatori devono raggiungere per portare a termine con successo la missione. Alcuni fanno terminare la Caccia, altri danno semplicemente delle ricompense aggiuntive:

Obiettivo Principale: raggiungere quest'obiettivo è lo scopo principale della Caccia e normalmente pone fine alla missione. Può fornire ricompense importanti come una Carta Reliquia. Sta al giocatore che completa l'ultima parte dell'obiettivo principale decidere come usare o condividere queste ricompense.

Obiettivo Secondario: una Caccia può non avere obiettivi secondari. Sono opzionali e non fanno terminare la Caccia una volta raggiunti.

Le Ricompense per il completamento degli Obiettivi Secondari vanno assegnate al giocatore che ha completato l'obiettivo. Accade a volte che più Cacciatori completino lo stesso Obiettivo Secondario. Se ciò è possibile è descritto nelle regole della Caccia. Se uno dei Cacciatori completa un Obiettivo Secondario, ottiene sempre la ricompensa al termine della Caccia, indipendentemente dall'esito di quest'ultima.

Ci sono diversi obiettivi per i Cacciatori o i Cacciatori Trasformati. Per questi ultimi,sono specificati nelle regole avanzate. Quando giocate senza Cacciatori Trasformati, ignorate i loro obiettivi.

Concentrazione Accumulata: la Concentrazione si guadagna durante una Caccia, completando alcuni compiti, ad esempio, distruggendo Vampiri e attivando Leve. Questa Concentrazione può essere spesa durante la missione o nella fase intermedia tra due Cacce. Come le ricompense per gli Obiettivi Secondari, tutti i giocatori che ottengono Concentrazione possono conservarla al termine della partita. Non è necessario completare Obiettivi Principali. Persino i giocatori che terminano la partita privi di conoscenza guadagnano Concentrazione e ricompense dagli Obiettivi Secondari.

Ricompense e Partite Singole: nelle partite singole in modalità Cooperativa o Competitiva, puoi evitare di assegnare i premi di fine partita perchè ininfulenti ai fini del gioco. Questi premi hanno senso solo se si gioca in modalità Campagna dove è importante guadagnare abilità ed equipaggiamento via via che si procede con le missioni.

Una Caccia finisce anche quando termina il tempo a disposizione. Se accade, tutti i giocatori perdono.

Vittoria e Sconfitta

Non puoi vincere se:

Termina il tempo a disposizione: se al termine dell'ultimo turno del tempo a disposizione, nessun obiettivo principale è stato completato, tutti i giocatori perdono la partita immediatamente. Persino se stai giocando con i tuoi amici più competitivi, è di vitale importanza che lavoriate assieme per completare gli Obiettivi Principali in tempo.

Se non hai perso, probabilmente hai vinto! Vincere è facile in Modalità Cooperativa:

Modalità Cooperativa: se vengono completati gli obiettivi principali, tutti i Cacciatori vincono la partita.

Le varie regole opzionali descritte più avanti cambiano leggermente le condizioni di vittoria.

OPZIONI DI GIOCO

Introduzione

Questa sezione descrive le diverse opzioni di gioco applicabili.

Iniziamo con alcune Regole Avanzate. Si usano nella Modalità Cooperativa ma possono essere ignorate le prime partite, quando si imparano i fondamenti delle attivazioni dei Giocatori e dei Vampiri. Imparerai velocemente le regole base e una volta consolidate, proverai ad introdurre le regole avanzate. Siamo sicuri che una volta introdotte, giocherai sempre con queste ultime.

Ci sono varie opzioni per il gioco con differenti numeri di giocatori, modalità competitiva, missione singola e campagna o gioco con opzione cacciatore trasformato. Tutte queste modalità sono inserite nel regolamento base.

Regole Avanzate

L'estrattore

L'estrattore è un argano mobile che può essere spostato all'esterno del Covo dei Vampiri da Peter Armitage, un Cacciatore ormai Ritiratosi. Uno dei Cacciatori può trasportare l'arpione, attaccato all'argano da un cavo bello solido. Quando l'arpione imbriglia un Vampiro , l'argano avvolge il cavo e tira fuori la creatura che viene così distrutta dalla luce del sole.

Benchè l'Estrattore Distrugga in modo facile Vampiri potenti, ci sono alcune regole da seguire prima di poterlo usare:

- L'Estrattore può essere usato solo di Giorno. Scarta la Carta Arpione quando avviene il Risveglio.
- Il Cacciatore deve avere equipaggiato l'Arpione.
- L'Arpione è un arma ravvicinata, per cui il Vampiro deve stare nella stessa area del Cacciatore.
- La lunghezza del cavo raggiunge solo 5 Aree. Il Vampiro deve essere al massimo, distante 5 Aree dall'ingresso dove è posizionato l'estrattore. Se un Cacciatore si muove di 6 o più Aree lontano dall'ingresso, deve scartare la carta Arpione. Posizionala dietro Pete a mostrare che i Cacciatori possono andare a recuperarla.

Pete si può muovere tra gli ingressi ma con qualche limitazione:

- Pete può essere posizionato fuori qualsiasi Ingresso/Uscita o Finestra libera.
- Pete si può muovere solo quando nessun Cacciatore trasporta l'Arpione. Il cavo teso tra lui ed un Cacciatore, blocca il movimento.

Bisogna usare l'azione specifica per usare l'Estrattore:

Attiva l'Estrattore: se un Cacciatore soddisfa tutti i requisiti scritti precedentemente, può usare l'azione per imbrigliare un Vampiro con l'Arpione e dire a Pete di trascinarlo fuori l'edificio. Il Vampiro viene distrutto immediatamente e il Cacciatore ottiene la ricompensa in punti Concentrazione scritta sulla scheda relativa. Piazza la Carta Arpione accanto a Pete all'esterno dell'edificio per indicare che qualsiasi Cacciatore, adesso può andare a prenderla.

L'Estrattore è un'arma Rumorosa. L'urlo del Vampiro che viene trascinato fuori sveglia tutti gli altri che eventualmente stanno dormendo nell'area dove viene catturato e per tutte le aree che attraversa prima di uscire alla luce del sole.

Persino gli Upyr vengono distrutti dall'Estrattore. Pete può occuparsi di un Upyr disorientato!

Ci sono poi, 2 operazioni che i Cacciatori possono effettuare come azioni gratuite:

Spostare Pete: se nessun Cacciatore sta trasportando l'Arpione, uno di essi può spostare Pete a qualsiasi ingresso o finestra libera.

Prendere l'Arpione: quando un Cacciatore si trova in un'area ad un'entrata adiacente Pete, può raccogliere l'Arpione se nessun altro lo sta già trasportando. E' un'azione che si compie ad inizio partita in quanto non si inizia con un Arpione equipaggiato. Solo un Cacciatore alla volta può trasportarlo. Piazza la Carta sulla plancia giocatore in uno slot dell'inventario ad indicare che quell'oggetto è equipaggiato.

Ricorda che i Cacciatori possono scambiare tra loro l'arpione normalmente spendendo l'azione Scambio.

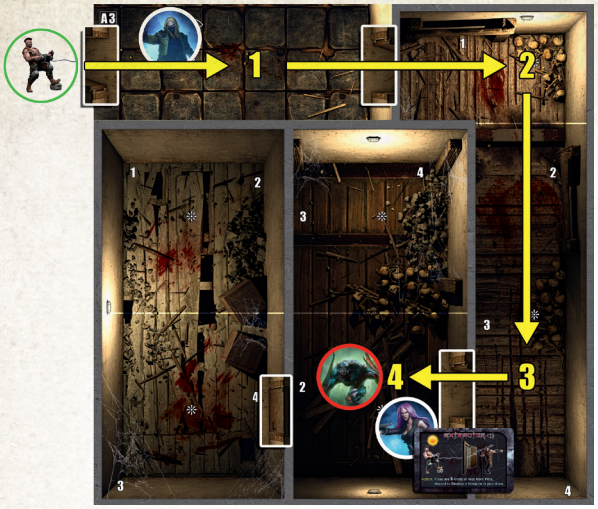


Immagine 33: L'Estrattore - inizio del turno.

L'immagine 33 mostra 2 Cacciatori che interagiscono con Pete nel 1 round. Analizziamo solo le azioni relative all'Estrattore.

Magenta è in una posizione perfetta per usare l'Estrattore. Ha l'Arpione, dista 4 Aree da Pete e si trova nella stessa area con un potente Antico che normalmente sarebbe difficile da uccidere. Spende un punto Azione per affondare l'Arpione nelle carni della gamba del Vampiro e dice a Pete di trascinarlo all'esterno verso una morte impetuosa. Se ci sono Vampiri che dormono lungo il percorso in giallo, quest'azione rumorosa li desta tutti.

Joshua agisce per ultimo in questo esempio. Inizia il turno senza la Carta Arpione ma si trova nella posizione di poterlo prendere da Pete. Afferra l'Arpione ed è pronto adesso per tornare nel Covo. Dato che prendere l'Arpione conta come azione gratuita, gli restano ancora 3 Azioni a disposizione.

Immagine 34: L'Estrattore - Dopo le Azioni descritte precedentemente.

Attacchi Combinati

Più cacciatori possono collaborare per attaccare un Vampiro. Ci sono molte carte Attacco Combinato, ognuna diversa dall'altra che descrivono esattamente come i Cacciatori si uniscono contro i Vampiri. Gli elementi comuni sono:

1. La descrizione, specifica la disposizione dei Cacciatori e del Bersaglio. Ad esempio, tutti devono stare nella stessa Area per alcuni Attacchi Combinati, mentre per altri, i Cacciatori devono essere in aree separate. Esistono altre condizioni speciali specifiche che se non vengono soddisfatte non permettono di effettuare l'Attacco Combinato.

   Il Cacciatore Attivo, spende un'Azione per iniziare l'Attacco seguendo tutte le regole scritte nella sezione apposita della carta, includendo tutti i bonus eventualmente presenti. La descrizione, può specificare il tipo di attacco, se in mischia oppure a distanza.

   Ovviamente, gli altri partecipanti dovranno essere in grado di prendere parte all'attacco, ad esempio non ostacolati dai detriti o che acconsentono a voler effettuare l'azione. In questo caso essi, non spendono un'Azione per partecipare.
2. C'è anche un costo in Punti Concentrazione. La carta specifica chi paga il costo e quanto. Se il costo non può essere pagato, non è possibile effettuare l'attacco.
3. Gli Attacchi Combinati, forniscono ricompense maggiori di un attacco normale se Distruggono un Vampiro. Sulla carta è specificata la ricompensa.
4. Infine, c'è qualche rischio. Gli Attacchi Combinati, di solito, richiedono che uno dei Cacciatori si avvicini al Vampiro. Se questi non viene distrutto nell'attacco, potrebbe contrattaccare immediatamente. Sulla carta è specificato l'eventuale contrattacco.

Giocare come Cacciatori Trasformati

Giocare come Cacciatore Trasformato è il più grande cambiamento apportato da una regola opzionale. Si può includere nella modalità Cooperativa e Competitiva,Campagna o nella partita Singola. Ad ogni modo è un cambiamento importante, infatti, consigliamo di usarlo nel caso siano ben chiare le meccaniche di base prima di provare questa regola.

Nessuna buona storia di vampiri è priva di un personaggio chiave che viene trasformato in Vampiro. Quando i tuoi Punti Vita raggiungono il valore 0 per la prima volta, invece che perdere i sensi , ti trasformi in un Vampiro e continui a giocare con nuovi Obiettivi e Compulsioni. Immaginala come l'ultima opportunità per continuare a giocare e vincere. La partita sarà difficile ma non hai ancora perso.

Di seguito spieghiamo alcuni cambiamenti alle regole generali e come questi influenzano la partita:

Trasformare: quando i tuoi punti vita vengono ridotti a 0, sospendi la partita mentre ti Trasformi. La tua scheda giocatore e l'arma base sono doppia faccia, girali sul lato Vampiro. Cambia la basetta del Cacciatore, da Blu a Rosso in modo da mostrare a tutti i giocatori che ti sei trasformato. Piazza tutti gli Oggetti, l'Equipaggiamento e le Reliquie nell'area dove si trova il Cacciatore. Ora, da Trasformato non puoi usare Armi e altri oggetti ma gli altri Cacciatori possono usare l'azione Raccogli, per riprenderli. Se hai delle Carte Abilità Speciale in gioco, girale sull'altro lato. Le potrai usare nelle cacce successive una volta che verrai curato. Rimuovi tutti i Segnalini Ferita ma conserva quelli Concentrazione. Pesca una carta Compulsione e guarda in basso. Se un Vampiro ti sta attaccando, ferma l'attacco e non prendere ulteriori Danni. Se sei il Giocatore Attivo, continua il turno come Cacciatore Trasformato spendendo le azioni che ti restano.

Immagine 35: Joshua nella sua Forma Vampirica!

La Figura 35 mostra la carta personaggio e la carta armi di Joshua dopo essere stato transformato.

1. Punti vita.
2. Nome ed immagine.
3. Abilità speciale.
4. Ricompensa in punti concentrazione per avere ucciso Joshua nella forma vampirica.

Gioca come Vampiro: ora sei un Vampiro, inoltre sei tu a controllare le tue Azioni, invece di essere controllato dalle Carte Attivazione Vampiri. La lista delle Azioni da poter effettuare è più piccola:

- Movimento: hai ancora due Punti Movimento da poter spendere e sei in grado di Aprire le Porte. Gli altri Vampiri ti impediscono ancora i movimenti.
- Attaccare: ora sei in grado di Attaccare i Cacciatori. Non puoi attaccare Vampiri o Cacciatori Trasformati fintanto che non sei obbligato da una Compulsione.
- Mordere i Prigionieri: come Azione, puoi Mordere i Prigionieri. Guardando le statistiche scritte sul segnalino, il Cacciatore Trasformato deve effettuare un attacco con successo. Gira quindi il segnalino, ottieni la ricompensa scritta ed ora scartalo. Sono morti!
- Attivare Leve: Questa azione è esattamente uguale a quella dei Cacciatori. Se la leva provoca effetti particolari in gioco come ad esempio l'apertura di porte, non importa chi l'abbia attivata.

Non peschi una Carta Attivazione Vampiri e gli altri Vampiri non reagiscono alla tua presenza. Quando gli altri Cacciatori pescano queste carte, i Vampiri ignorano completamente tutti i Cacciatori Trasformati ed agiscono, come se questi non fossero presenti sul tabellone di gioco.

Fintanto che sei un Vampiro , gli altri Cacciatori non possono effettuare le azioni di Ricerca, Scambio e Raccolta Oggetti quando sei in una stanza con loro, ma possono attaccare i Cacciatori trasformati come ogni altro Vampiro.

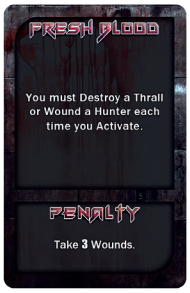


Immagine 36: Una Carta Compulsione.

Compulsione: Così come la tua mente si deforma, cedi a nuove compulsioni. Sono resti della tua mente umana o voglie sanguinose dovute al nuovo lato oscuro? Le Compulsioni sono tutte diverse e descritte dalle Carte Compulsione. Ognuna, indica il compito che devi svolgere ogni turno e la penalità che subisci alla fine della fase attivazione se non è stato assolto.

La compulsione può obbligarti ad Attaccare Vampiri. Se è così, agisci solo per soddisfare la tua Compulsione. Se ad esempio, vieni obbligato a Distruggere un Thrall, non puoi attaccare un Warrior. Se la tua Compulsione ti obbliga a ferire un Vampiro, non puoi attaccare nessun cacciatore fintanto che non hai soddisfatto questa condizione, etc...

Se una Compulsione dovesse obbligarti ad Attaccare un Vampiro, come Cacciatore Trasformato potresti essere nella situazione di dover attaccare un Antico. Questo è estremamente pericoloso perchè gli Antichi estendono un forte controllo su tutti i Vampiri del Covo, inclusi i nuovi Cacciatori Trasformati. Nell'attacco, esegui tutti i passi normalmente ma quando risolvi la Carta Influenza Antico, segui sempre le istruzioni per il "fallimento".

Attacchi Combinati per i Cacciatori Trasformati: questi sono simili agli attacchi combinati per i Cacciatori, con l'eccezione che sono gli altri Vampiri a pagare il costo per l'attacco. Non è prevista alcuna ricompensa, l'unico beneficio è l'attacco potenziato.

Nuova Squadra con Nuovi Obiettivi: Ora, stai giocando come uno dei Cacciatori Trasformati. Può darsi che tu sia il primo ad essere trasformato o che ti unisci ad altri membri della squadra già in forma di Vampiro.

Come Cacciatore Trasformato, puoi provare a raggiungere obiettivi diversi ma comunque descritti nella Caccia. Alcuni di questi possono intrecciarsi a quelli che gli umani devono raggiungere. Ad esempio, i Cacciatori devono provare ad aprire la porta che conduce ad un Antico per distruggerlo. Quelli Trasformati, devono provare ad aprire la porta per liberare l'Antico. In questi casi, non importa quale squadra abbia completato l'obiettivo, entrambe ne ottengono i benefici a fine partita.

Un Cacciatore trasformato viene ricompensato per tutti gli obiettivi secondari dei Cacciatori umani che ha soddisfatto prima di diventare vampiro.

Ordine di Turno: durante il Giorno, i Cacciatori si attivano prima di quelli Trasformati. Di Notte, sono i Cacciatori Trasformati ad attivarsi prima degli umani.

Concentrazione: i Cacciatori Trasformati mantengono tutti i punti concentrazione guadagnati in forma umana. Possono continuare a guadagnarne in 3 modi:

- 3 Punti Concentrazione per ogni Cacciatore umano ucciso.
- In aggiunta, quando sferra un attacco ad un Cacciatore in forma umana, guadagna 1 punto concentrazione per ogni 6 naturale che ottiene sui dadi d'attacco.
- Guadagna punti concentrazione mordendo i prigionieri e attivando leve.
- Distruggendo Vampiri, normalmente.

Ricorda, i Cacciatori Trasformati non possono attaccare i Vampiri a meno che non sia una Compulsione ad obbligare loro di farlo

0 Punti Vita: se la salute del Cacciatore Trasformato viene ridotta a 0, perdono conoscenza e sono fuori dal gioco. Se stai giocando in Modalità Campagna , essi vengono recuperati dall'Ordine e puoi pagare per una cura, facendoli tornare umani alla fine della Caccia.

Vittoria: Non puoi vincere se non soddisfi l'obiettivo principale della Caccia. Ad ogni modo, con 2 squadre che hanno obiettivi principali diversi, solo una di esse può vincere. Ovviamente, se il tempo a disposizione termina senza che nessuna delle due squadre abbia completato l'obiettivo, perdono entrambe.

Di seguito, ci sono alcune regole usate in tutte le modalità di gioco con alcune chiarificazioni:

Modalità Cooperativa: Segui le regole normali per l'ordine di turno, per l'attivazione delle squadre. I Cacciatori umani decidono in quale ordine agire, così come i Cacciatori Trasformati decidono in quale ordine attivarsi ma l'ordine è diverso, dipende dal fatto che sia Giorno o Notte. In Caso sia Giorno, agiscono prima gli umani, viceversa se è Notte.

I Cacciatori umani e quelli Trasformati appartengono a due squadre diverse e tutti i membri cooperano con coloro che appartengono alla loro stessa squadra.

La squadra che riesce a completare il suo obiettivo principale, vince. Se il tempo a disposizione termina, entrambe le squadre perdono.

Modalità Competitiva: I dettagli per questa modalità sono descritti di seguito.

Segui le regole Normali per l'attivazione delle squadre. Inizia con il giocatore che ha il segnalino Primo Giocatore e prosegui in senso orario. C'è bisogno di due giri completi del tavolo per attivare tutti i Cacciatori Umani e quelli Trasformati.

Il Vincitore è colui che ha il maggior numero di punti concentrazione, nella squadra che completa l'obiettivo principale. Ad esempio, una partita termina quando Joshua completa l'obiettivo principale per i Cacciatori Trasformati e la situazione finale è la seguente.

- Joshua (Trasformato) - 4 Punti Concentrazione
- Sarah (Umano) - 4 Punti Concentrazione
- Stephan (Trasformato) - 3 Punti Concentrazione
- Magenta (Umano) - 6 Punti Concentrazione

Nota che Magenta ha il numero più alto di Punti Concentrazione ed i Cacciatori Umani hanno in totale, più punti rispetto ai Cacciatori Trasformati. Tutto questo è irrilevante ai fini della vittoria, perchè l'obiettivo principale è stato completato dalla squadra dei Cacciatori Trasformati e tra di essi, Joshua è colui con il numero di Punti Concentrazione più alto e viene dichiarato vincitore.

Modalità Campagna: al termine della Caccia, i Cacciatori Trasformati vengono catturati, riportati a casa e sottoposti a trattamenti a base di trasfusioni di sangue, lampade a raggi ultravioletti e blocchi di nitrato d'argento. E' possibile riportare i Cacciatori in forma umana in quanto il Vampirismo ha bisogno di tempo per trasformare completamente le sue vittime. Sono quindi pronti per affrontare la prossima Caccia!.

Numero di Giocatori

Partite con 2-4 giocatori

Ognuno sceglie 1 Cacciatore e segue le regole per la comparsa dei Vampiri, descritte nella sezione Risoluzione degli Incontri.

In alternativa, 2 giocatori esperti, possono controllare 2 Cacciatori a testa. Questa scelta è più indicata per la modalità cooperativa.

Partita in solitario

Nelle partite in solitario, un solo giocatore controlla tutti i Cacciatori scegliendone il numero che preferisce da 2 a 4. Ovviamente, più esperienza si ha col gioco, più è facile controllare un numero elevato di cacciatori. Questa scelta è più indicata per le partite in modalità cooperativa

Modalità di Gioco

Modalità Cooperativa

Con una squadra di Cacciatori che penetra in un covo di Vampiri, L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri è naturalmente un gioco cooperativo. In questa modalità, i Cacciatori pianificano il loro turno assieme, eseguono Attacchi Combinati e scambiano tra loro oggetti durante la Caccia oppure tra una missione e l'altra della campagna.

Modalità Competitiva

Vuoi una sfida ancora più impegnativa? Vediamo chi è il miglior Cacciatore!

La modalità Competitiva non è così diversa come può sembrare. Siete ancora un gruppo di Cacciatori che provano a liberare il mondo dalla minaccia dei Vampiri, quindi non c'è nessun combattimento tra Cacciatori. La differenza è che c'è un modo per fare punti così da avere un vincitore individuale.

Anche le aspettative sono diverse, in quanto ognuno gioca più per se stesso, ad esempio, scambiando meno oggetti con gli altri.

Però c'è ancora bisogno di un pò di cooperazione. Anche se ognuno vuole ottenere la vittoria, tutti perdono se non viene completato l'obiettivo principale. Se Joshua e Setphan si trovano al terzo e quarto posto nella classifica dei punti Concentrazione, possono recuperare facilmente effettuando degli Attacchi Combinati. Conservando tutto l'equipaggiamento ottenuto tra una missione e l'altra, la squadra potrebbe non riuscire a completare le Cacce successive, quindi potrebbe rendersi necessario qualche scambio, anche in modalità Competitiva.

Regola Modificata: in questa modalità, inizia la partita chi ha il segnalino Primo Giocatore e si procede in senso orario. Nella preparazione, dai il segnalino al giocatore che ha guadagnato il maggior numero di punti Concentrazione nella precedente Caccia (risolvi i pareggi con un dado). Procedendo in ordine di turno, piazza il tuo Cacciatore all'entrata e solo il primo giocatore piazza Pete, se l'estrattore può essere usato.

Nella Fase di Fine turno, avanza il segnalino Primo Giocatore, in senso orario.

Regola Modificata: Una volta che la partita termina con il completamento dell'obiettivo principale, il giocatore che ha il maggior numero di punti Concentrazione, vince. Questo modifica l'approccio alla partita dato che non userai tutti i punti per potenziare gli attacchi e le abilità.

Modalità di gioco in Partita singola vs Campagna

Partita Singola

Semplicemente, seleziona un Cacciatore e inizia a giocare. In modalità Cooperativa non c'è assolutamente bisogno di conservare i Punti Concentrazione, oggetti o armi fragili per le Cacce successive, quindi, usa le armi migliori e tutto ciò che hai per potenziare i tuoi Attacchi.

Persino in Modalità Competitiva non ha senso terminare la partita con molti Punti Concentrazione dato che non comprerai Equipaggiamento o Allenerai alcuna abilità. Spendi questi punti per potenziarti e distruggere i Vampiri, mirando a vincere la partita di 1 Punto Concentrazione.

Campagne

Questa modalità aggiunge un ulteriore livello strategico. Non solo ti focalizzi per raggiungere la vittoria nella partita che giochi ma cerchi di guadagnare punti Concentrazione ed Equipaggiamento da usare nelle Cacce successive.

Nella Modalità Campagna cooperativa, puoi scambiare Oggetti dall'inventario con gli altri cacciatori e condividere i Punti Concentrazione ottenuti durante la partita, ma non dimenticare che puoi farlo anche tra una Caccia e l'altra.

E' vero l'opposto nella Modalità Campagna competitiva dove potresti voler conservare l'Equipaggiamento migliore. Ricorda che potresti dover dare qualcosa agli altri Cacciatori per essere sicuro di riuscire a portare a termine le Cacce più difficili.

La modalità campagna è descritta nella prossima sezione.

Adattare la difficoltà

Puoi adattare la difficoltà in base alle esigenze del tuo gruppo:

Modifica i Mazzi: quando componi il mazzo di Attivazione Vampiri oppure quello Eventi, aggiungi più carte di livello basso per rendere il gioco più semplice o più carte di livello alto per rendere il gioco più difficile.

Modifica Orario Giorno/Notte: muovi i segnalini Inizio e Fine sull'Orologio per cambiare il numero di turni di Giorno e Notte. Sposta entrambi i segnalini 1 turno prima per rendere il gioco più semplice o tutti e due un turno dopo per rendere il gioco più difficile. Se termina il mazzo Attivazione Vampiri durante una partita, rimischia gli scarti a formare un nuovo mazzo.

Genera più Vampiri: piazza il doppio del numero di Vampiri indicato sulla barra verde delle Carte Evento per rendere il gioco più difficile.

CAMPAGNA

Panoramica

Le Campagne sono costituite da una serie di Cacce collegate e di difficoltà crescente. I cacciatori guadagnano punti concentrazione durante ogni Caccia e comprano equipaggiamento ed abilità prima di ripartire per la Caccia successiva.

Struttura della Campagna: Pensa ad una campagna come ad una partita più estesa. Una Campagna ha la seguente struttura:

1. Scegli la Campagna.
2. Affronta una Caccia.
3. Migliora la squadra. Usa i punti concentrazione guadagnati nelle Cacce precedenti per far si che la tua squadra sia pronta a combattere nuovamente. Se sono presenti più Cacce normali, vai al passo 2, altrimenti, continua al passo 4.
4. Affronta la battaglia finale. Ci potrebbero essere alcune condizioni speciali per entrare in questa Caccia.

Scegli la Campagna

All'inizio di una nuova Campagna, i giocatori dovrebbero scegliere un Percorso Campagna.

Percorso Campagna: Molte Cacce descritte al termine del manuale, possono essere giocate a se stanti oppure legate per formare una campagna. Il gioco base contiene 2 Percorsi per la Campagna, che indicano quali Cacce dovrebbero essere giocate ed in quale ordine.

Affrontare le Cacce

Inizia dalla prima Caccia ed affrontale tutte in sequenza. Per la prima Caccia, inizi con la Plancia Giocatore Piccola. Non hai nessuna carta equipaggiamento.

Nel prosieguo della campagna, potrai utilizzare i punti concentrazione per acquistare l'equipaggiamento da usare e potrai imparare nuove abilità. Se completi con successo una Caccia, se scritto tra le ricompense puoi usare la Plancia Giocatore Grande. Usa gli slot inventario per le carte equipaggiamento e metti le Carte Abilità Speciali vicino alla tua area di gioco.

Attesa tra una caccia e l'altra

Dopo la Caccia, i cacciatori hanno la possibilità di spendere i punti concentrazione per migliorare le proprie capacità prima che inizi la Caccia successiva. Finita la Caccia, ogni cacciatore esegue alcuni passaggi secondo il seguente ordine:

1. Scarta tutte le Carte Oggetto, ma conserva le carte Equipaggiamento, Reliquia e Abilità Speciale.
2. Se un cacciatore è stato trasformato, deve essere curato. Deve spendere i propri punti concentrazione per pagare il costo di Trasformazione,che si trova nella descrizione della Caccia appena completata. Se non hai punti concentrazione a sufficienza, il costo è pari a tutti i punti concentrazione in tuo possesso. Verrai sempre curato.
3. Compra dell'equipaggiamento e apprendi Abilità Speciali. Ogni Cacciatore pesca casualmente un totale di 4 carte dal Mazzo Equipaggiamento ed Abilità Speciale, in qualsiasi combinazione – 4 Carte Equipaggiamento oppure 4 Abilità Speciali o qualunque soluzione intermedia. Tuttavia, la Caccia può limitare ciò che puoi comprare, perciò componi il mazzo di conseguenza. Puoi comprare una o tutte di queste 4 Carte, fintanto che rispetti le eventuali limitazioni e ne paghi il costo in punti concentrazione.
4. Scarti i punti concentrazione rimasti.
5. Condividi l'equipaggiamento tra i Cacciatori.
6. Scarta le Carte Equipaggiamento che non trovano posto sulla tua Plancia giocatore.

Considera che questi passaggi sono gli stessi sia per le partite Competitive che Cooperative. In entrambi i casi, le carte devono essere acquistate dai singoli cacciatori, senza condividere i punti concentrazione. Inoltre, l'equipaggiamento può essere scambiato liberamente. Tuttavia, ci si aspetta che ci sia più discussione sugli acquisti e più scambi in una partita cooperativa. In una partita competitiva, la discussione e lo scambio possono essere limitati alle offerte ed ad assicurare che vi sia un livello minimo di bilanciamento in squadra.

Le abilità speciali rappresentano i talenti appresi. Non possono essere scambiate e le Cacce possono inserire limitazioni sull'apprendimento di Abilità Speciali.

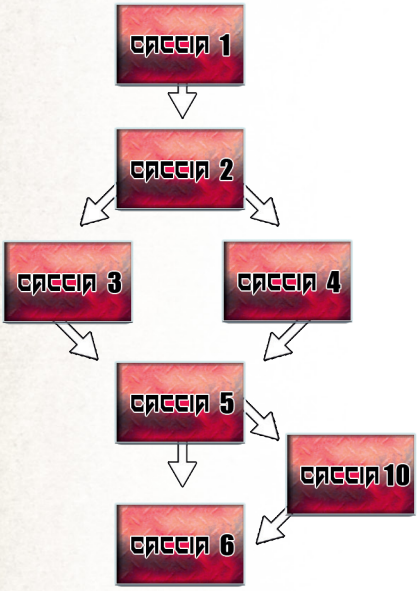
Affrontare la Battaglia finale

La Battaglia Finale è l'ultima Caccia della Campagna. La preparazione e le meccaniche sono esattamente le stesse delle altre Cacce, ma l'obiettivo finale sarà quello di uccidere una potente creatura. E' possibile che vi sia qualche limitazione, come il possedere la Reliquia. Se non soddisfi un requisito richiesto, non puoi affrontare la Battaglia Finale ed hai perso la Campagna.

CAMPAGNA 1

Non puoi addestrarti con l'Ordine dei Cacciatori di Vampiri per sempre. Prima o poi, devi prendere parte alla tua prima Caccia. I nuovi cacciatori contemporaneamente, bramano e temono questo momento. La tua prima Caccia sarà anche l'ultima? O sarà il primo passo nel diventare una leggenda all'interno dell'Ordine? C'è solo un modo per scoprirlo...

Questo Percorso Campagna ti mostra come organizzare le singole Cacce nella Campagna 1. Segui le frecce per formare un percorso dalla Caccia 1 a quella 6.



- Non puoi ripetere una Caccia. Puoi completare la battaglia finale contro Kophas senza vincere necessariamente ogni Caccia, ma se ne perdi troppe, perderai l'intera Campagna.
- Giocherai la Caccia 3 o 4, non entrambe.
- La Caccia 10 sarà obbligatoria se hai soltanto 2 parti di reliquia. Tuttavia, puoi sempre tentare la Caccia 10 se vuoi più equipaggiamento o un'altra Carta Reliquia.
- Non puoi affrontare la Caccia 6 senza avere una Reliquia completa.

CAMPAIGN 2

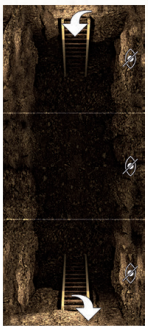
L'ordine ti ha insegnato tutto sulle Reliquie, potenti armi sacre che un tempo venivano usate contro la Notte. Ma è finito il tempo di imparare dai libri. Nella tua prima Caccia dovrai ritrovare parte di una reliquia spezzata, un mero frammento di un'antica arma che l'Ordine crede sia probabilmente senza valore – non avrebbero mandato delle reclute inesperte altrimenti. Tuttavia in cuor tuo speri che quell'oggetto sia più potente di quanto l'Ordine creda. Immagina soltanto, trovare una parte di un arma che verrà usata per distruggere un Signore dei Vampiri! Il tuo nome entrerebbe nella leggenda.

Questo Percorso Campagna mostra come organizzare le singole Cacce nella Campagna 2. Segui le frecce per formare un percorso dalla Caccia 7 alla Caccia 12.

- Non puoi ripetere una Caccia. Puoi completare la battaglia finale contro Kophas senza vincere necessariamente ogni Caccia, ma se ne perdi troppe, perderai l'intera Campagna.
- La Caccia 3 è opzionale.
- La Caccia 11 è obbligatoria se hai soltanto 2 parti della reliquia. Tuttavia, puoi sempre tentare la Caccia 11 se vuoi più equipaggiamento o un'altra carta Reliquia.
- Non puoi tentare la Caccia 12 senza avere una Reliquia completa.

CACCIA 1
NEL RIFUGIO

Il tuo addestramento è terminato ed è finalmente giunto il momento della tua prima missione. L'Ordine ha localizzato un Covo - un rifugio abbandonato che si sta ripopolando di Vampiri di ogni sorta ma senza un Antico che li comandi. E' una scoperta davvero rara e potrebbe essere la nostra opportunità per raccogliere informazioni su di loro. Deve esserci una ragione se sono tornati in questo posto, forse quando l'hanno abbandonato hanno lasciato qualcosa di molto importante. Unisciti agli altri Cacciatori e scopri cosa sta succedendo lì.



T A6
A3 A1 C1

Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni ingresso.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 7x Livello-2 e 3x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 3x Livello-2 e 3x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Non disponibile.
Plancia Giocatore:	I Cacciatori usano la Plancia Giocatore Piccola.
Missione Singola:	I Cacciatori iniziano senza alcuna Abilità Speciale o Carta Equipaggiamento.

INCONTRO X 8

PORTA CHIUSA X 10

PORTA APERTA X 2

ACCESSO TUNNEL 1, 2, & 3

FINESTRA X 2

INGRESSO X 2

LEVA X 1

CASSE X 1

PORTA BLU X 1

OBIETTIVO 1 X 1

OBIETTIVO 2 X 1

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva la Leva per sbloccarla. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Il Segnalino Obiettivo 1, rappresenta un indizio sull'ubicazione della Reliquia. I Cacciatori possono usare l'azione Raccogli per prendere il Segnalino Obiettivo e piazzarlo in uno slot libero, dell'Inventario . Il Segnalino Obiettivo può essere Scambiato, Lasciato Cadere e Raccolto come un normale Oggetto.

I Cacciatori Trasformati vogliono trovare l'Antico, in modo da prendere il suo posto. Possono seguire le tracce verso il suo nascondiglio, indicato dal Segnalino Obiettivo 2. Un Cacciatore Trasformato può spendere un'Azione nell'Area con il Segnalino Obiettivo 2 per Fiutare le Tracce,iniziando a localizzare l'Antico. Piazza quindi il segnalino nell'area di gioco del Cacciatore Trasformato. Quest'informazione non può essere Scambiata o Lasciata Cadere.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore lascia il Covo con il Segnalino Obiettivo 1, i Cacciatori ottengono la *Posizione della Reliquia* come ricompensa.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se il Cacciatore Trasformato che Fiuta le Tracce abbandona il Covo, i Cacciatori Trasformati ottengono la *Posizione dell'Antico* come ricompensa.

Obiettivi Secondari: Questi Obiettivi Secondari vengono assegnati ad ogni Cacciatore che li soddisfa. I Cacciatori Trasformati non possono completare ulteriori Obiettivi Secondari ma possono mantenere quelli completati prima della trasformazione.

- Assembla un'arma per ottenere *Artigianato*.
- Usa con successo un Potere Speciale per ottenere *Potenziamento*.
- Rescue a Captive to gain Hero.
- Partecipa ad un Attacco Combinato, entrambi i Cacciatori ottengono *Gioco di Squadra*.

Attesa tra una Caccia e l'altra

L'eccitazione per la prima missione travolge i Cacciatori e gli fà ottenere meno esperienza del normale:

- Scarta tutti i punti concentrazione ottenuti durante la Caccia, dalla distruzione dei Vampiri, etc.
- Dopodichè guadagna punti Concentrazione per gli Obiettivi Secondari soddisfatti, vedi sotto.

Posizione della Reliquia: Se i Cacciatori completano i loro Obiettivi Principali, ottengono la posizione di un frammento della Reliquia nascosta. L'Ordine lo recupera mentre i Cacciatori riposano e si addestrano. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia**.

Posizione dell'Antico: I Cacciatori appena curati ricordano vagamente la posizione dell'Antico e la comunicano all'Ordine che, investiga mentre essi, si riprendono dai loro orrori . Si tratta di un vicolo cieco, un Covo vuoto, ma ci sono informazioni utili per individuare un frammento della Reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Artigianato, Potenziamento, Gioco di Squadra: I Cacciatori guadagnano 1 punto Concentrazione per ogni Obiettivo Secondario completato. Ogni Cacciatore può ottenere ogni ricompensa una sola volta, ma più Cacciatori possono ottenere la stessa ricompensa.

Costo di Trasformazione: -1 punto Concentrazione.

Addestramento: C'è abbastanza tempo prima della prossima Caccia per imparare 1 nuova Abilità Speciale. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

Equipaggiamento: I Cacciatori possono usare i punti Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

I Cacciatori
Sarah

Nei ranghi sempre più esigui dell'Ordine dei Cacciatori di Vampiri, Sarah è una sorta di rarità: un membro ancestrale dell'Ordine, non una nuova recluta. Un pesante fardello grava sulle sue spalle in quanto è una discendente del leggendario Cacciatore di Vampiri Daniel Stoica. Non le è stata concessa un'infanzia normale, cresciuta con la consapevolezza che il ritorno della Notte è inesorabile, è solo una questione di tempo. Dedicando la sua vita all'addestramento, è giunto il momento di mettere in pratica ciò che ha imparato. L'Ordine deve risorgere o tutto sarà perduto.

CACCIA 2
MALE ANTICO

Hai fatto un buon lavoro per essere la tua prima volta là fuori, trovare un pezzo della reliquia è stata una bella sorpresa. Ma è solo l'inizio. L'Ordine ha ricevuto altre segnalazioni di persone scomparse, quindi sappiamo che la Notte sta reclutando membri per infoltire i suoi ranghi. Non possiamo permetterci che aumentino di numero. Stai per partire alla volta di uno di questi nuovi covi per eliminarli. Sii veloce e preciso, ma non correre rischi: deve esserci un Antico se stanno convertendo i Thrall. Salva chiunque non sia infetto, e non lasciar scappare alcun Vampiro. Torna da noi a lavoro completato così potremo indagare sul posto accuratamente.

Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni entrata.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1 e 1x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 6x Livello-2 e 4x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Plancia Giocatore:	I Cacciatori usano la Plancia Giocatore Piccola.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 1 Carta Equipaggiamento.

INCONTRO X 9

PORTA CHIUSA X 11

PORTA APERTA X 2

ACCESSO TUNNEL 1, 2, & 3

INGRESSO X 2

CASSE X 2

PRIGIONIERO X 1

FINESTRA X 2

Regole Speciali

I Cacciatori Trasformati possono attaccare qualsiasi Antico nel Covo.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se i Cacciatori distruggono tutti i Vampiri nel Covo, ottengono la ricompensa *Rifugio Vuoto*.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori: : Se un Cacciatore ha 7+ punti Concentrazione alla fine della Caccia, quel Cacciatore ottiene come ricompensa la *Plancia Giocatore Grande*.

Obiettivi Principali dei Cacciatori Trasformati:

- Parte 1 – I Cacciatori Trasformati provano ad aumentare la forza del loro gruppo. Quando la Caccia termina deve esserci più di 1 Cacciatore Trasformato.
- Parte 2 – I Cacciatori Trasformati provano a stimare la forza degli Antichi. Un Cacciatore Trasformato deve attaccare un Antico per saggiare la sua forza.

Se entrambe le parti vengono completate (in qualsiasi ordine), i Cacciatori Trasformati ottengono come ricompensa *Intimidire*.

Obiettivo Secondario 1 dei Cacciatori Trasformati: Se un Cacciatore Trasformato ha 7+ punti Concentrazione prima della Trasformazione, quel Cacciatore Trasformato ottiene come ricompensa la *Plancia Giocatore Grande*.

Obiettivo Secondario 2 dei Cacciatori Trasformati: Se i Cacciatori Trasformati riescono a Ferire almeno 1 Cacciatore, ottengono come ricompensa *Tattiche di Battaglia*.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Rifugio Vuoto: Dopo che i Cacciatori ripuliscono il Covo, l'Ordine interviene e cerca qualunque cosa di valore. Trovano uno scompartimento accuratamente nascosto, che contiene un frammento della Reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Intimidire: Gli Antichi avvertono un potenziale nascosto nel Cacciatore Trasformato che li ha affrontati. Alle prime luci dell'alba, i ricognitori dell'Ordine osservano un Antico sgattaiolare fuori dal Covo, portando con sè dei Servitori. L'Ordine è fortunato! Possono proseguire le ricerche. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Plancia Giocatore Grande: Questo Cacciatore comincia la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande.

Tattiche di Battaglia: I Cacciatori pianificano il combattimento tra i Cacciatori umani e i Cacciatori Trasformati. Osservandosi a vicenda, valutano come difendersi nel migliore dei modi. Tutti ottengono 1 punto Concentrazione per ogni Cacciatore che è stato ferito.

Costo di Trasformazione: -3 punti Concentrazione.

Addestramento ed Equipaggiamento: L'Ordine ha una missione urgente per te. Puoi prendere ora un Equipaggiamento, ma non c'è tempo per imparare nuove Abilità Speciali prima di ripartire.

I CACCIATORI
JOSHUA

Per Joshua, si tratta di una questione personale. Quando l'Ordine l'ha trovato era gravemente ferito ed è rimasto in vita solo grazie alla sua tenacia. Le terribili ferite inflittegli dalle zanne di un branco di Guardian alle mani, la faccia ed il corpo, non sono mai guarite del tutto e necessitano sempre di cure. Le cicatrici e il dolore sono un monito costante di quel giorno infausto , facendolo concentrare sull'addestramento con dedizione totale. Le creature avrebbero fatto meglio ad ucciderlo, perchè adesso lui, darà loro la caccia, distruggendole senza alcuno scrupolo .

CACCIA 3
UNA PRESENZA POTENTE

Sei stato mandato a ripulire un altro rifugio, ma appena arrivi all'esterno, avverti un'atmosfera diversa. A ogni passo che fai verso l'ingresso senti aumentare una sensazione malvagia. E' come una presenza nella tua mente che ottunde i sensi. Man mano che aumenta il tuo disagio, aumenta anche la tensione e stringi l'arma con una forza tale che ti fanno male le mani. Qualcosa di antico e potente risiede qui e sà che stai arrivando. Avverti soltanto una cosa: la sua brama del tuo sangue.

Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni entrata.
Orologio:	Inizio 3, Fine 9.
Mazzo Incontri:	10x Carte Incontro Livello-1 e 1x Carta Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	3x Livello-1, 7x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 4x Livello-2 e 5x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccarla. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Quando la Porta Blu viene Aperta, interrompi il gioco e leggi l'Intermezzo 1.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore Raccoglie il Segnalino Obiettivo 1, ottiene la ricompensa: *Reliquia*.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori: Se un Cacciatore ha 7+ punti Concentrazione alla fine della Caccia, ottiene come ricompensa la Plancia Giocatore Grande. Invece, se un Cacciatore ha 2 o meno punti Concentrazione, ottiene come penalità la Plancia Giocatore Piccola.

Obiettivi Principali dei Cacciatori Trasformati:

- Parte 1: Mordi tutti i Prigionieri.
- Parte 2: Tutti i Cacciatori Trasformati devono scappare dal Rifugio.

Se i Cacciatori Trasformati completano entrambe le parti dell'Obiettivo guadagnano come ricompensa *Sangue Condiviso*.

Obiettivi Secondari dei Cacciatori Trasformati: Se un Cacciatore Trasformato ha 7+ punti Concentrazione alla fine della Caccia, ottiene come ricompensa la Plancia Giocatore Grande. Invece, se un Cacciatore Trasformato ha 2 o meno Concentrazione, ottiene come penalità una Plancia Giocatore Piccola.

Intermezzo 1 – Apri la Porta

Apri la porta sperando ci sia un pezzo della reliquia. Invece ti ritrovi ad osservare il Vampiro più grosso che tu abbia mai visto. E' chiaramente la fonte della malvagità che permea il Covo. Dopo un momento di smarrimento, realizzi che si tratta di Kophas, il potente Signore dei Vampiri. Deve essere qui per rubare il pezzo della reliquia e magari mettere un Antico al suo posto. Non hai ancora completato il tuo addestramento, ma devi cogliere quest'opportunità. Stasera, hai la possibilità di distruggere Kophas e sferrare un duro colpo alla Notte.

Posiziona Kophas nell'Area contrassegnata con la X sulla minimappa. In questa caccia Kophas usa solo il lato di Forza Massima della sua Carta ID. Quando Sconfiggi Kophas, interrompi l'Attacco, scarta le Ferite non assegnate e leggi l'Intermezzo 2.

Intermezzo 2 – Sconfiggi Kophas

Kophas inciampa e lascia cadere il pezzo della reliquia che stava trasportando. E' scosso da tremiti, dopodichè fa un respiro profondo, mentre ondate di malvagità ti bloccano sul posto. Appena il respiro riempie i polmoni, Kophas si alza lentamente in piedi, improvvisamente apre un buco nella parete e abbandona il Rifugio.

Piazza il Segnalino Obiettivo 1 nell'area con Kophas e rimuovi la sua miniatura dal tabellone.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia: I Cacciatori trovano un pezzo della reliquia nel Covo. Quando discuti di ciò che è accaduto con i maestri dell'Ordine, ti spiegano che per distruggere un Signore dei Vampiri come Kophas hai bisogno della reliquia completa. Non ci sarebbe stata nessuna speranza di vincere il combattimento se Kophas non avesse abbandonato il Covo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Sangue Condiviso: Dopo esserti cibato dei Prigionieri nel Covo, pasto che hai involontariamente condiviso con Clan di Vampiri presente, crei una sorta di legame psichico con loro. La tua precedente determinazione di ritrovare la Reliquia ti permette di avere una visione mentale che ti mostra dove Kophas l'ha nascosta. Dopo essere tornato umano, parli all'Ordine della tua visione e del fatto che possono ancora recuperarla. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Plancia Giocatore Grande: Questo Cacciatore comincia la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande.

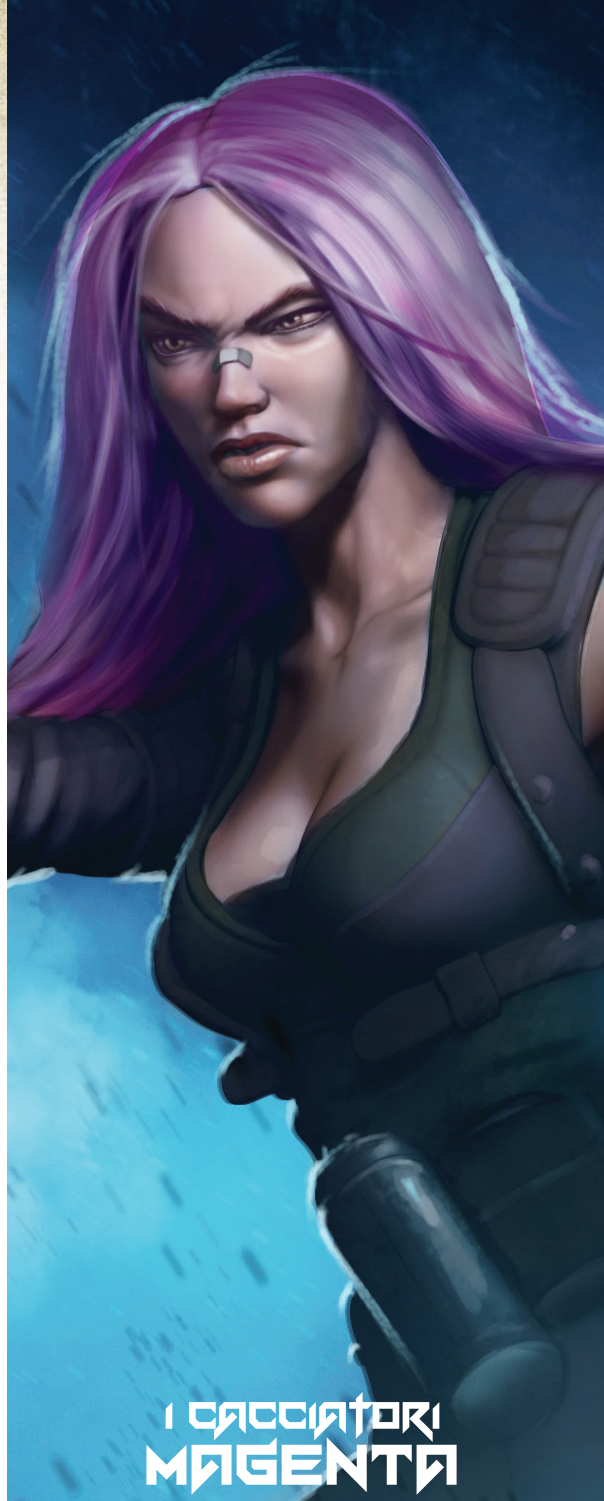
Plancia Giocatore Piccola: La tua mancanza di Concentrazione provoca una penalità. Questo Cacciatore comincia la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Piccola.

Se non ottieni nessuna delle due ricompense, continua ad usare la stessa Plancia che hai usato per questa Caccia.

Costo di Trasformazione: La tua vicinanza a Kophas rende la Guarigione più stancante quest a volta, il costo è di -4 punti Concentrazione.

Addestramento: C'è tempo a sufficienza prima della prossima Caccia per imparare 1 nuova Abilità Speciale. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

Equipaggiamento: I Cacciatori possono usare i loro punti Concentrazione per acquistare un Equipaggiamento.



I CACCIATORI MAGENTA

Cresciuta dai suoi anziani nonni sin dalla giovane età, Magenta non ha mai lasciato avvicinare nessuno che potesse essere considerato un amico. Sempre in disparte,una bimba fredda che ha allontanato chiunque volesse avere dei contatti con lei. La disciplina ferrea dell'allenamento di auto-difesa ha contribuito solo ad aumentare il suo isolamento, in quanto l'esecuzione di esercizi ripetitivi le ha fatto rivivere costantemente l'episodio in cui i suoi genitori hanno perso la vita. Reclutata dall'Ordine, ha trovato un vero scopo, quello di difendere gli oppressi, non i fantasmi di sua madre e suo padre.

CACCIA 4
IN TRAPPOLA!

Il piano era semplice. Entrare di soppiatto, recuperare la reliquia e sgusciare fuori di nuovo. Almeno l'informazione era esatta, c'era un'entrata segreta per accedere all'edificio. Da lì in poi non ci è voluto molto per trovare il frammento della reliquia e fissarlo per bene allo zaino di uno dei tuoi compagni. Ma niente è così facile. Quando stai per andartene, il terreno inizia a vibrare, dopodichè trema violentemente. L'uscita crolla davanti ai tuoi occhi. Adesso c'è una sola via d'uscita: attraverso il covo!

T B1 B3 B6
B4 B2 B5

Ingresso:	Posiziona i Cacciatori nell'Area di partenza mostrata sulla Minimappa.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1 ed 8x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	4x Livello-1, 7x Livello-2 e 5x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Non disponibile.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.

Regole Speciali

Piazza il Segnalino Obiettivo 1 nell' Inventario di un Cacciatore.

Il Frammento della Reliquia è al sicuro. Non può essere Scambiato o Gettato a terra. Se il Cacciatore che lo trasporta viene Trasformato,questi continua a trasportarlo, ignorandone il valore.

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se il Cacciatore che trasporta il Segnalino Obiettivo 1 esce dal Covo, i Cacciatori ottengono la ricompensa *Recupero*.

Obiettivi Principali dei Cacciatori Trasformati: I Cacciatori Trasformati fiutano le tracce di 2 Antichi non appena si Trasformano. Sanno che non possono sconfiggerli in una sola volta e sentono il bisogno di fuggire. Se tutti i Cacciatori Trasformati escono dal Covo, essi ottengono la ricompensa Ritirata. Nota: Se tutti i Cacciatori Trasformati escono, ma ci sono ancora Cacciatori nel Covo, non terminare la partita - alcuni di questi potrebbero Trasformarsi.

Per questa Caccia, è possibile che entrambi gli Obiettivi Primari vengano soddisfatti.

Nella confusione che segue il crollo del tunnel, non c'è tempo per gli **Obiettivi Secondari.**

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Recupero: : I Cacciatori recuperano il frammento della Reliquia dal Covo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Ritirata: : I Cacciatori Trasformati salvano la pelle. L'Ordine è doppiamente soddisfatto, rintraccia tutti i Cacciatori Trasformati e li riporta in forma umana, non solo, ma se il frammento della Reliquia è stato recuperato inconsapevolmente da uno di essi durante la fuga, prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Nota: Se nessun Obiettivo Primario è completato, la Reliquia è dispersa chissà dove nella confusione.

Plance Giocatore: Se finisci la partita come Cacciatore ed essi completano l'Obiettivo Principale, comincia la prossima Caccia con una Plancia Giocatore Grande. Se finisci la partita come un Cacciatore Trasformato ed essi completano il loro Obiettivo Principale, allora comincia la prossima Caccia con una Plancia Giocatore Grande. Altrimenti, comincia la prossima Caccia con una Plancia Giocatore Piccola.

Costo di Trasformazione: Dopo aver trascorso molto tempo come Vampiro, la cura è abbastanza faticosa. Il Costo per tornare umano è di -3 punti Concentrazione.

Addestramento: C'è abbastanza tempo prima della prossima Caccia per imparare 1 nuova Abilità Speciale. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

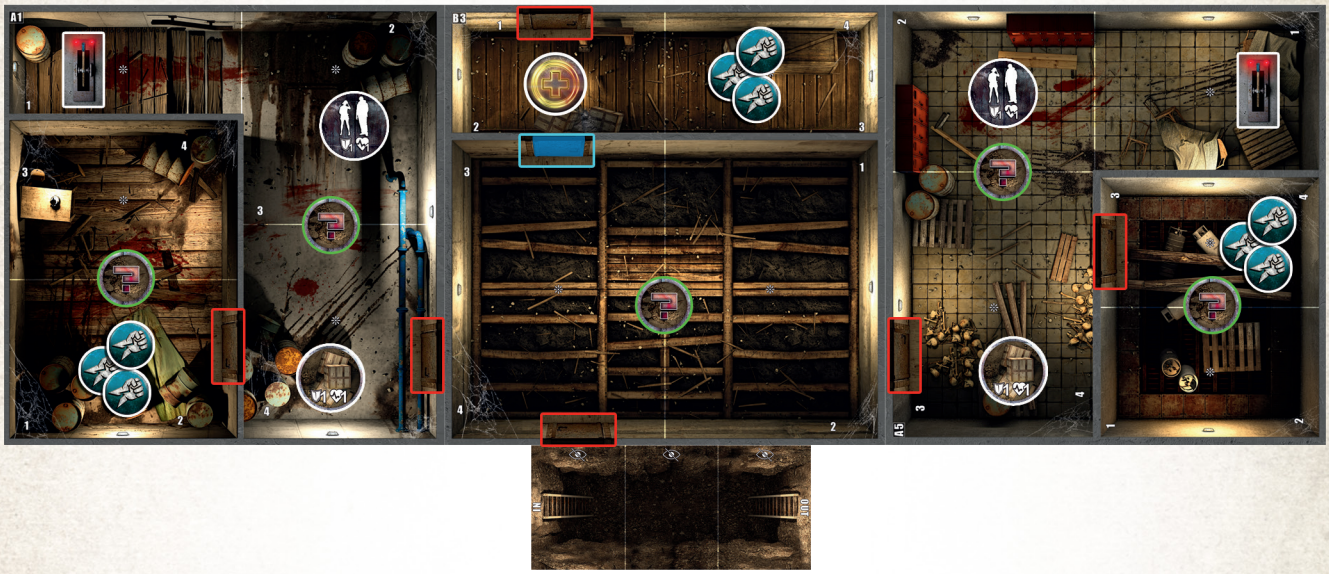
Equipaggiamento: I Cacciatori possono usare i loro punti Concentrazione per acquistare un Equipaggiamento.

I CACCIATORI
STEPHAN

Stephan era un mercenario pagato profumatamente, rinomato nel deep web per accettare missioni esotiche e pericolose intorno al pianeta. Quando finalmente prova ad appendere al chiodo la pistola, il suo mondo cade in rovina. La vita da civile è una cosa a lui sconosciuta, la famiglia e vecchi amici si comportano in maniera diversa. La guerra ha profondamente cambiato l'uomo ed egli sente forte il bisogno di adrenalina e di un legame di cameratismo. La sua vita sta crollando quando l'Ordine lo avvicina. La scelta ,di nuovo facile da prendere, questa volta per un fine superiore: sconfiggere la Notte.

CACCIA 5
COLPO DI STATO

La Notte è una forza formata da creature di pura malvagità, per cui tra i suoi ranghi è facile aspettarsi che avvengano dei tradimenti. L'Ordine ha localizzato un Covo dove gli Antichi tramano alle spalle di Kophas. Potrebbe essere l'occasione che aspettavi. Se questo clan sta progettando di destituire il Signore dei Vampiri, probabilmente sanno dove si nasconde Kophas. Devi frugare il Covo da cima a fondo per trovare quante più informazioni possibile. Fai attenzione! Se sono forti abbastanza da ribellarsi a Kophas, sarà la caccia più dura che tu abbia affrontato fin'ora



Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni entrata.
Orologio:	Inizio 3, Fine 10.
Mazzo Incontri:	Carte Incontro Livello-1 e 2x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	4x Livello-1, 7x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 6x Livello-2 e 7x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 3 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Gli indizi sul nascondiglio di Kophas sono disseminati in tutto il Covo, indicati dai segnalini Concentrazione sul tabellone di gioco. I Cacciatori possono spendere un'azione per raccogliere l'indizio, ottenendo tutti i punti Concentrazione nell'area. Non è possibile raccogliere gli indizi se nella stanza ci sono Vampiri svegli.

Questa Caccia, non termina con il soddisfacimento dell'obiettivo principale, ma quando un Cacciatore esce dal Covo con il segnalino Obiettivo 1 oppure quando tutti i personaggi sono privi di conoscenza.

I Cacciatori Trasformati, percepiscono l'atmosfera particolare, con voglia di ribellione. Essendo leali a Kophas, diventano ostili verso tutti i Vampiri del Covo, per tutta la durata della Caccia.

Cacciatori Trasformati Ostili: I Cacciatori Trasformati, possono attaccare i Vampiri. Come per l'attacco dei Cacciatori umani, pescano una carta Attivazione Vampiri per vedere come questi reagiscono all'attacco. E' ancora possibile per i Cacciatori Trasformati, attaccare quelli in forma umana e viceversa.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se i Cacciatori raccolgono tutti gli indizi disseminati nel Covo, ottengono come ricompensa la *Posizione di Kophas*.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori: Se un Cacciatore lascia il Covo con il segnalino Obiettivo 1 ottiene la ricompensa *Reliquia*. Termina la Caccia.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se un Cacciatore Trasformato infligge l'ultimo colpo e distrugge entrambi gli Antichi, può avere accesso alla mente dei potenti Vampiri e ottiene come ricompensa la posizione di Kophas.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori Trasformati: Se un Cacciatore Trasformato, morde uno dei prigionieri, conserva il segnalino corrispondente e ottiene la ricompensa *Conoscenza Segreta*.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Posizione di Kophas: In un modo o nell'altro, L'Ordine ha localizzato la posizione del Covo di Kophas. Puoi affrontare la Caccia 6, se vuoi. Se invece hai fallito nella localizzazione del Covo, devi affrontare la Caccia 10.

Reliquia: I Cacciatori recuperano un frammento della Reliquia dal Covo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Conoscenza Segreta: Quando vieni riportato in forma umana, ti rendi conto di aver carpito e conservato nella mente alcune informazioni che i prigionieri avevano sentito per caso durante la loro prigionia. Ottieni +1 punto Concentrazione per ogni segnalino Prigioniero in tuo possesso.

Plance Giocatore: Se hai terminato la partita come Cacciatore e tu ed i tuoi compagni avete completato l'Obiettivo Principale, inizia la prossima caccia con la Plancia Giocatore Grande. Se hai terminato la partita come Cacciatore trasformato e tu ed i tuoi compagni avete completato l'Obiettivo Principale, inizia la prossima caccia con la Plancia Giocatore Grande. In alternativa, inizia la prossima caccia con la Plancia Giocatore Piccola.

Costo di Trasformazione: Per tornare umano devi spendere -4 punti Concentrazione.

Addestramento: Hai tempo a sufficienza per imparare una nuova Abilità Speciale prima di affrontare la prossima Caccia. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

Equipaggiamento: I Cacciatori possono spendere i loro punti Concentrazione per acquistare oggetti normalmente.

SERVI DEI VAMPIRI
GUARDIANS

Veloci e spesso i primi ad attaccare, queste bestie deformi vengono allevate per proteggere il Covo ed uccidere qualsiasi cosa e chiunque non appartenga ad esso. In origine erano segugi corrotti, oggi sono una razza a se stante. Attenzione a incontrare un branco di Guardians di notte, perchè una volta che fiutano una pista, non si fermano fino a quando non buttano giù la loro preda.

CACCIA 6
IL SIGNORE DEI VAMPIRE

E' giunto il momento di fargliela pagare per tutte le ferite, le ossa rotte e le sconfitte subite. L'Ordine raccoglie tutti i frammenti della Reliquia che hai trovato e li esamina attentamente. Ciò che una volta era spezzato, può essere riforgiato. Seguendo le tradizioni conosciute solo dai membri dell'Ordine dei Cacciatori di Vampiri, viene riforgiata una nuova, potente arma, capace di distruggere persino un Signore dei Vampiri.

Conoscendo la posizione esatta del nascondiglio, sei pronto per la battaglia più difficile. Devi mettere in pratica tutto ciò che hai imparato negli ultimi mesi. Fai un respiro profondo e con tutta la risolutezza che hai, prendi il tuo equipaggiamento e dirigiti al Covo. Sarà la tua vittoria personale nella guerra contro la Notte o la disfatta della razza umana?

Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni entrata.
Orologio:	Inizio 4, Fine 11.
Mazzo Incontri:	9x Carte Incontro Livello-1 e 2x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	5x Livello-1, 7x Livello-2 e 8x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento. Prendi 3 Carta Reliquia seguendo le regole descritte in Pescare una Carta Reliquia per assemblarne una completa.

INCONTRO X 11

PORTA CHIUSA X 10

PORTA APERTA X 2

ACCESSO TUNNEL 1, 2, & 3

FINESTRA X 2

AREA DI PARTENZA GIOCATORI

LEVA X 2

CASSE X 2

PORTA BLU X 1

KOPHAS

Regole Speciali

Devi avere almeno una Reliquia intera per poter affrontare questa Caccia. Se hai fallito nel recupero dei frammenti nelle missioni precedenti, l'Ordine ha perso questa Campagna.

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Dopo un allenamento serrato, i Cacciatori Trasformati istintivamente attaccano il Signore dei Vampiri, senza nessun altro cambiamento alle regole per l'attacco.

Gli Attacchi dei Cacciatori in forma di Vampiro possono Ferire Kophas in entrambe le forme, ma i loro artigli sono relativamente inefficaci. Kophas lancia un D6 per ogni Attacco a segno dei Cacciatori Trasformati. Per ogni 5+, evita una ferita.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: distruggere Kophas. Finisci la Caccia e leggi l'Epilogo 1.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Devi distruggere Kophas. Finisci la Caccia e leggi l'Epilogo 2.

Se Kophas non viene Distrutto, leggi l'Epilogo 3.

Risoluzione

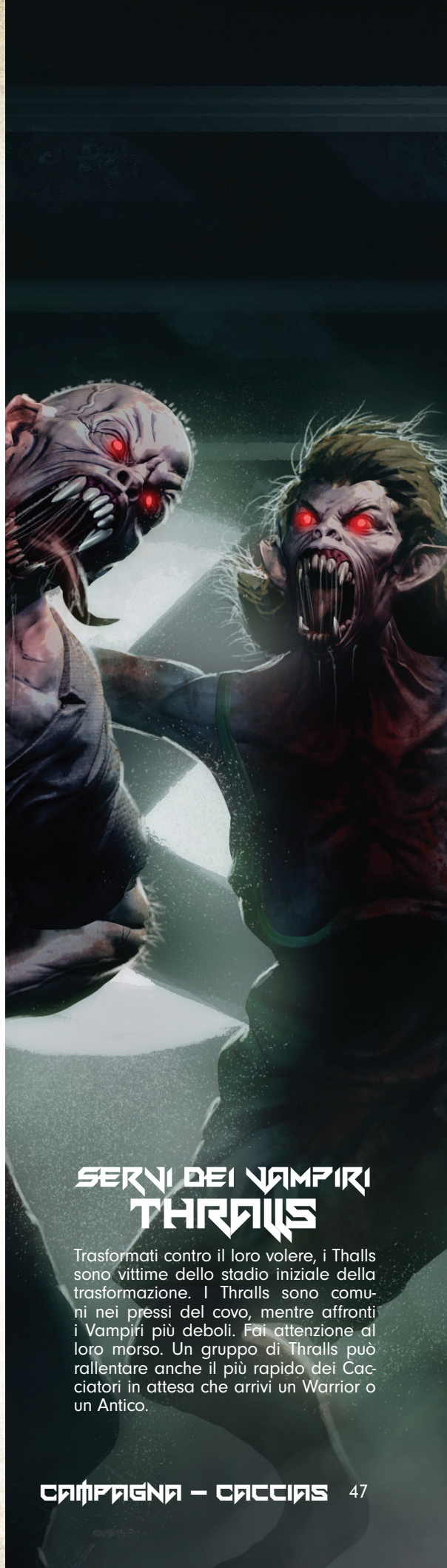
Epilogo 1: Ansimanti e crollati al suolo, i Cacciatori hanno bisogno di un attimo per capire cosa è appena successo. Hanno sconfitto Kophas e i suoi seguaci. Guardandosi tra loro, un senso di trionfo si diffonde tra i Cacciatori, ma non è ancora finita. Altri Antichi si trovano ancora là fuori e questo momento di pace e silenzio non è altro che la calma prima della tempesta. Finchè la Notte non sarà eliminata, l'Umanità non sarà mai al sicuro. I Cacciatori si rialzano, raccolgono il loro equipaggiamento e lasciano questo mattatoio.

Epilogo 2: Ci sono voci ma nessuno sà con certezza i possibili rischi essere trasformati alla presenza di un maligno così forte come Kophas, ma è qualcosa che nessuno può prevedere. Nel momento viene inflitto il colpo finale che distrugge Kophas da uno dei Cacciatori Trasformati, essi iniziano a cambiare, crescendo in statura e in forza. La corruzione li trasforma nell'unica cosa che hanno giurato di distruggere... un Signore dei Vampiri.

Le nostre Campagne sono progettate per essere giocate una sola volta. Comunque, se disponi di altre miniature, potresti voler congedare i Cacciatori che si sono Trasformati in questo scenario e/o giocare la tua prossima Campagna con un nuovo Signore dei Vampiri sostituendolo a colui che è nato qui.

Epilogo 3: Con facilità Kophas massacra fino all'ultimo Cacciatore rimasto, facendoli crollare al suolo impotenti, con il sangue che sgorga dai loro corpi, assorbendo le loro essenze. Qualcuno è ancora vagamente cosciente, la disperazione dipinta sui loro volti consci dell'atroce fato che li attende. Man mano che i Vampiri si avvicinano, le loro urla diventano sempre più forti. Il banchetto sta per cominciare.

Le nostre Campagne sono progettate per essere giocate una sola volta. Tuttavia, potresti voler proseguire questa storia nella tua prossima campagna continuando ad usare Kophas come Signore dei Vampiri nel prossimo arco temporale. Se disponi di altre miniature dei Cacciatori, potresti voler congedare i Cacciatori che hanno perso il combattimento contro Kophas.

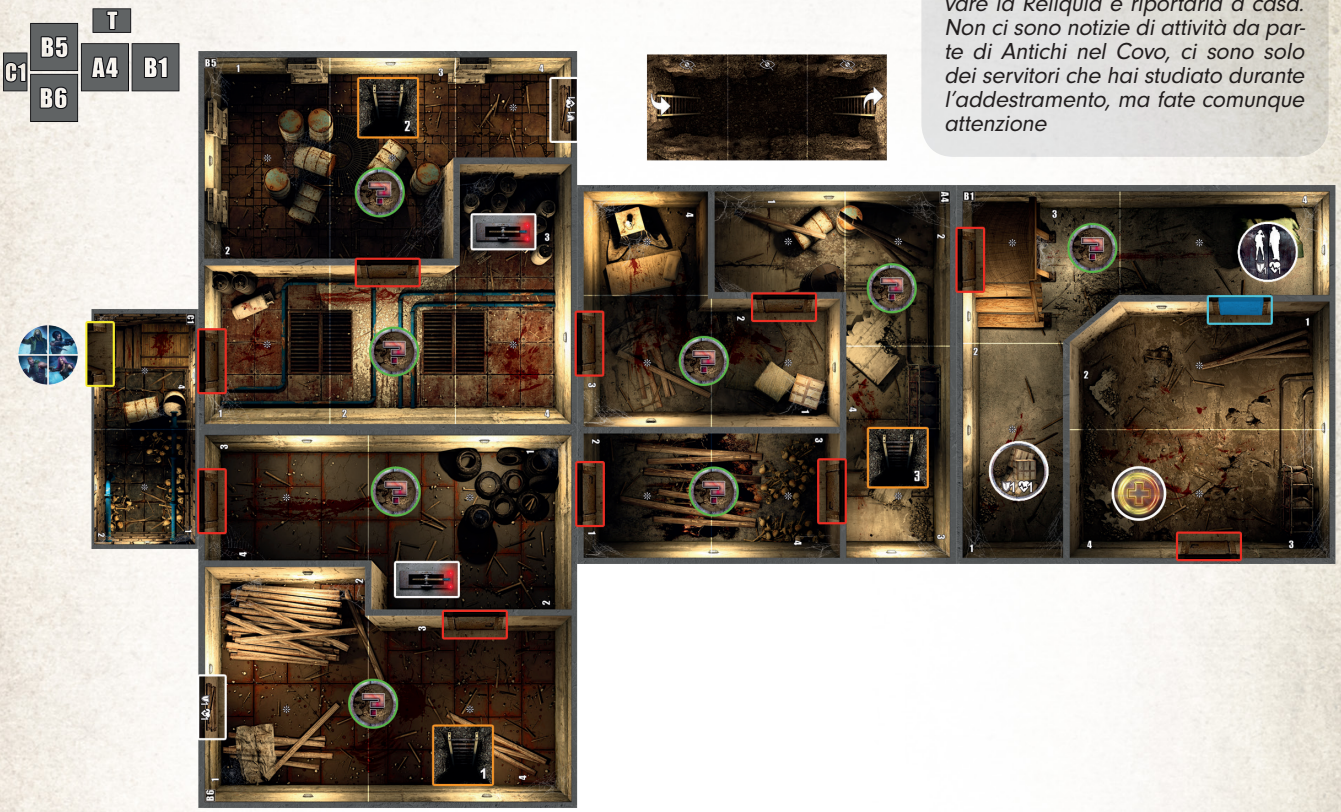


SERVI DEI VAMPIRI
THRALLS

Trasformati contro il loro volere, i Thralls sono vittime dello stadio iniziale della trasformazione. I Thralls sono comuni nei pressi del covo, mentre affronti i Vampiri più deboli. Fai attenzione al loro morso. Un gruppo di Thralls può rallentare anche il più rapido dei Cacciatori in attesa che arrivi un Warrior o un Antico.

CACCIA 7
IL MAGAZZINO

Siete finalmente arrivati in città, nervosi ed eccitati per la vostra prima caccia. L'Ordine ha localizzato un frammento della Reliquia in un magazzino abbandonato nel distretto industriale. Questa caccia,in realtà è una missione di recupero: trovare la Reliquia e riportarla a casa. Non ci sono notizie di attività da parte di Antichi nel Covo, ci sono solo dei servitori che hai studiato durante l'addestramento, ma fate comunque attenzione



Ingresso:	Piazza tutti i Cacciatori all'Ingresso.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 7x Livello-2 e 3x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 3x Livello-2 e 3x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Plancia Giocatore:	I Cacciatori usano la Plancia Giocatore Piccola in questa Caccia.
Missione Singola:	I Cacciatori cominciano con nessuna Carta Equipaggiamento o Abilità Speciale.

INCONTRO X 8

PORTA CHIUSA X 10

PORTA APERTA X 1

ACCESSO TUNNEL 1, 2, & 3

FINESTRA X 2

OBIETTIVO 1 X 1

LEVA X 2

CASSE X 1

PORTA BLU X 1

PRIGIONIERO X 1

INGRESSO X 1

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Se non ci sono Vampiri Svegli nella Stanza Segreta, un Cacciatore può usare l'azione Raccogli per prendere il Segnalino Obiettivo 1. Piazzalo in uno Slot Inventario vuoto, come una Carta Oggetto.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore esce dal Covo con il Segnalino Obiettivo 1, i Cacciatori guadagnano la ricompensa *Reliquia Rubata*.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se un Cacciatore Trasformato Morde il Prigioniero, guadagnano la ricompensa *Sorpresa Trovata*.

Obiettivo Secondario: Ogni Cacciatore può tenere il conto del numero di Upyrs che Uccide. Quando la Caccia è finita consulta l'Abilità da Combattimento. I Cacciatori Trasformati possono ottenere questa ricompensa, contando gli Upyrs Uccisi prima della Trasformazione.

Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia Rubata: Quando i Cacciatori cercano nella Stanza Segreta dell'Antico, trovano una scatola macchiata e sporca che chiaramente una volta conteneva una Reliquia di grande valore. Dalle condizioni in cui versa la scatola, sembrerebbe che i Cacciatori siano arrivati troppo tardi e che la Reliquia è stata distrutta. Comunque, in seguito alla battaglia, scoprono che il Prigioniero è il vero eroe. Ha intuito l'importanza della Reliquia rotta e l'ha conservata! Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

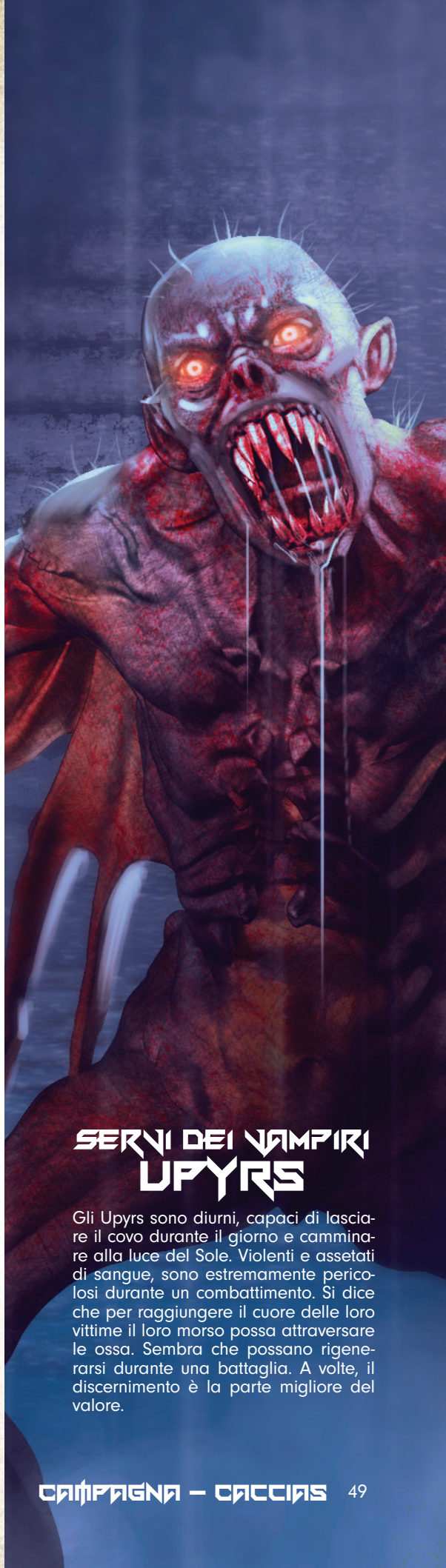
Sorpresa Trovata: Spinti selvaggiamente dalla trasformazione, i Cacciatori Trasformati urlano quando si cibano del Prigioniero. I Vampiri rimasti fuggono in preda al terrore e altri Cacciatori Trasformati si uniscono al banchetto. Finalmente sazi, i Cacciatori Trasformati cadono in un torpore che li rende facilmente catturabili dall'Ordine. Quando il corpo del Prigioniero viene rimosso, viene fatta una scoperta! C'è un frammento della Reliquia nascosto tra i vestiti del Prigioniero. Devono averlo trovato quando i Vampiri hanno avuto a che fare con loro. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Abilità da Combattimento: Ogni Cacciatore che Uccide 2+ Upyrs comincia la prossima Caccia con una Plancia Giocatore Grande. I Cacciatori Trasformati memorizzano questa esperienza e possono comunque ottenere questa ricompensa. Gli altri Cacciatori cominciano con la Plancia Giocatore Piccola.

Costo di Trasformazione: -2 Concentrazione.

Addestramento: C'è abbastanza tempo per imparare 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

Equipaggiamento: I Cacciatori possono usare i punti Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.



SERVI DEI VAMPIRI
UPYRS

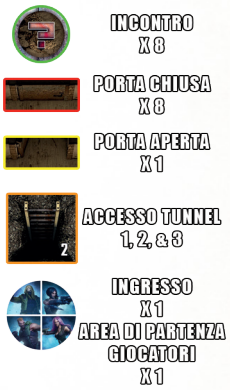
Gli Upyrs sono diurni, capaci di lasciare il covo durante il giorno e camminare alla luce del Sole. Violenti e assetati di sangue, sono estremamente pericolosi durante un combattimento. Si dice che per raggiungere il cuore delle loro vittime il loro morso possa attraversare le ossa. Sembra che possano rigenerarsi durante una battaglia. A volte, il discernimento è la parte migliore del valore.

CACCIA 8
L'INGRESSO DEL TUNNEL

L'Ordine ha localizzato uno degli Antichi e sono abbastanza sicuri che sorvegli un frammento della reliquia. La missione risulterà semplice se troverai l'oggetto evitando di ingaggiare l'Antico, quindi muoviti a cercare il frammento velocemente ed esci di lì il prima possibile. Alcuni di voi possono irrompere attraverso i tunnel. Assicuratevi di resistere contro l'Antico se non potete prendere la reliquia in un altro modo... ma se lo affrontate, sarà una grande esperienza.

B5 | A4 | B1
C1 | T

Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo all'Ingresso e l'altro nell'Area centrale della Tessera Tunnel.
Comparsa:	Piazza la miniatura dell'Evaki dormiente nell'Area mostrata sulla minimappa e metti la carta ID Antico Evaki facilmente raggiungibile dai giocatori.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 4x Livello-2 e 6x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 3x Livello-2 e 3x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 1 Carta Equipaggiamento.



Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

La Caccia termina quando il tempo a disposizione finisce o tutti i Personaggi perdono conoscenza. Controlla che gli Obiettivi siano completati alla fine del gioco, consentendo sia ai Cacciatori Umani e ai Cacciatori Trasformati di completare i loro Obiettivi.

L'area Centrale del Tunnel può essere usata come Uscita durante la Caccia, ma Pete non può usare l'Estrattore in quel punto.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore Uccide l'Antico, i Cacciatori guadagnano la ricompensa *Reliquia Recuperata.*

Obiettivo Secondario dei Cacciatori: Se un Cacciatore Ferisce l'Antico, i Cacciatori guadagnano la ricompensa *Colpo Eroico*.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: I Cacciatori Trasformati avvertono la schiacciante presenza dell'Antico e tentano di scappare. Ogni Cacciatore Trasformato che lascia il covo, ottiene la ricompensa *Fuga*.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia Recuperata: Il corpo dell'Antico giace sanguinante al suolo quando i Cacciatori rovistano nella Stanza. Proprio quando stanno per arrendersi, trovano tra le cianfrusaglie, un frammento di una potente Reliquia. I Cacciatori sperano che l'Ordine riesca a trovare un modo per usarlo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia**

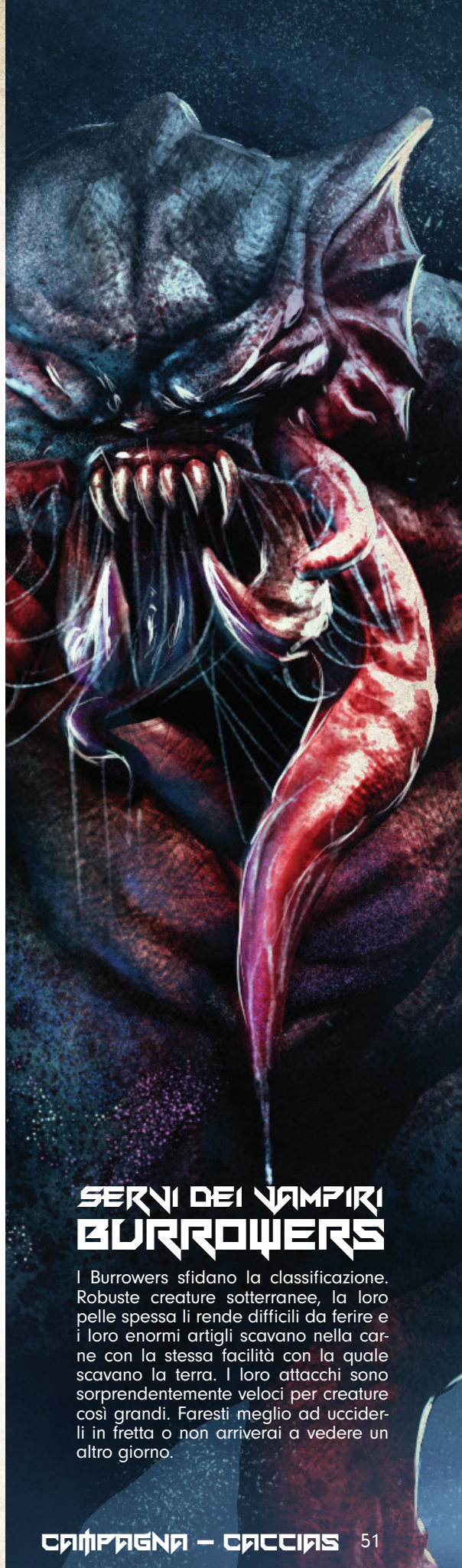
Colpo Eroico: Ogni Cacciatore che Ferisce l'Antico comincia la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande, persino se viene successivamente Trasformato in questa Battaglia. Gli altri Cacciatori continuano ad usare la stessa Plancia usata in questa Caccia.

Fuga: I Cacciatori Trasformati che escono dal Covo finiscono dritti tra le braccia dell'Ordine che attende fuori. La Cura è inizia immediatamente, abbassando il Costo di Trasformazione a -1 punto Concentrazione. I Cacciatori Trasformati che rimangono nel Covo sono ritrasformati più tardi a causa della penetrante presenza malvagia e il Costo di Trasformazione sale a -4 punti Concentrazione.

Costo di Trasformazione: -1 o -4 Concentrazione, vedi **Fuga**.

Addestramento ed Equipaggiamento: L'Ordine viene da te con una missione speciale. Se l'accetti, c'è la possibilità che tu riesca a trovare un altro Frammento della Reliquia, ma devi andare via immediatamente. Fà la tua scelta:

- Vai alla Caccia 3 immediatamente, ma puoi prendere solo del nuovo Equipaggiamento, senza addestrarti nell'apprendere nuove abilità. Poi procedi alla Caccia 3 (dovresti essere in grado di addestrarti ed equipaggiarti come descritto alla Caccia 3).
- Passa il tempo ad addestrarti. Usa la tua Concentrazione per prendere un massimo di 1 Abilità per ognuno ed Equipaggiamento normalmente, salta la Caccia 3 e procedi alla Caccia 9.



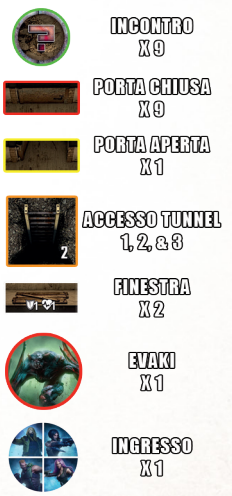
SERVI DEI VAMPIRI
BURROWERS

I Burrowers sfidano la classificazione. Robuste creature sotterranee, la loro pelle spessa li rende difficili da ferire e i loro enormi artigli scavano nella carne con la stessa facilità con la quale scavano la terra. I loro attacchi sono sorprendentemente veloci per creature così grandi. Faresti meglio ad ucciderli in fretta o non arriverai a vedere un altro giorno.

CACCIA 9
DOPPIO GUAIO

Sei sopravvissuto ad un Covo con un Antico. Ma la Notte osserva la tua esperienza crescere e sa di avere ben poche possibilità. L'Ordine ha localizzato un Covo con 2 Antichi che vanno e vengono. Stanno organizzando qualcosa, per questo è ben difeso. Recati sul posto di buon ora in modo da trovare la maggior parte delle bestie che dormono ma non trattenerti troppo o la situazione potrebbe peggiorare rapidamente.

Ingresso:	Piazza tutti i Cacciatori all'ingresso.
Comparsa:	Piazza la miniatura dell'Evaki e del Theyr come mostrato sulla minimappa. Iniziano la Caccia, dormienti.
Orologio:	Inizio 3, Fine 9.
Mazzo Incontri:	9x Carte Incontro Livello 1.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	4x Livello-1, 7x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carta Equipaggiamento.



Regole Speciali

La Porta Blu è Sbloccata e Aperta. Se i Cacciatori attivano le 2 Leve, in qualsiasi ordine, la porta Blu viene chiusa e bloccata in modo permanente.

L'Obiettivo principale dei Cacciatori cambia dopo il Risveglio. Non possono soddisfare l'obiettivo diurno se è notte e viceversa.

I Cacciatori Trasformati sono fisicamente collegati agli Antichi e possono percepire alcune idee senza però comprenderle appieno. Avvertono l'importanza del frammento della Reliquia che gli Antichi stanno custodendo e vengono affascinati da esso. I Cacciatori Trasformati possono spendere un'azione per rubare il frammento, persino se vi sono Vampiri nella stanza. Se decide di fare quest'azione, attira l'attenzione degli Antichi. Muovi tutti gli Antichi presenti nel Covo nella stessa area del Cacciatore ed attaccalo. Se sopravvive dopo gli attacchi, ottiene il segnalino Obiettivo 1.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori(Giorno): Se i Cacciatori riescono a raccogliere il Segnalino Obiettivo 1, portarlo via dal Covo e bloccare la Porta Blu, attivando le due Leve mentre i due Antichi sono ancora al suo interno, prima del risveglio, ottengono la ricompensa: *Antichi in Trappola*.

Obiettivo Principale dei Cacciatori(Notte): Se i Cacciatori riescono a Distruggere entrambi gli Antichi ed a raccogliere l'Obiettivo 1, ottengono la ricompensa: *Antichi Sconfitti*.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se i Cacciatori Trasformati riescono a rubare il segnalino Obiettivo 1, ottengono la ricompensa: *Bestia Alpha*.

Obiettivo Secondario Condiviso: Prendi nota di quante volte il tuo personaggio subisce un attacco con successo da parte di un Antico. Se ciò accade almeno una volta, quel personaggio ottiene la ricompensa: ***Cicatrici da Battaglia***. Quest'obiettivo può essere soddisfatto da entrambe le fazioni di Cacciatori.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Antichi in Trappola: I Cacciatori riportano una vittoria eroica, imprigionando l'Antico nel suo Covo durante il Giorno. È stata una passeggiata per i Cacciatori e gli altri membri dell'Ordine entrare nel Covo e ripulirlo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia**. Tutti i Cacciatori guadagnano +2 Concentrazione come ricompensa per questa vittoria veloce.

Antichi Sconfitti: Il Covo diventa tranquillo appena la battaglia termina. I Vampiri rimasti sgattaiolano via nella Notte, troppo spaventati per affrontare i Cacciatori senza un Antico a guidarli. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Bestia Alpha: I Cacciatori Trasformati urlano appena il potere della Reliquia li attraversa. Gli Antichi e i loro servitori si disperdono nell'oscurità, ma il potere soverchia rapidamente i Cacciatori Trasformati e, mentre le loro urla diventano strazianti, perdono conoscenza. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Cicatrici da Battaglia: Nella quiete tra le mura dell'Ordine, rifletti sulle tue battaglie contro gli Antichi. Attraverso le ferite subìte, cominci ad imparare come difenderti contro queste bestie mostruose, facendo di te un Cacciatore migliore sotto tutti gli aspetti. Guadagna 1 punto Concentrazione per ogni Attacco andato a segno contro di te da parte degli Antichi. Se sei stato ferito dagli Antichi, inizia la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande, altrimenti continua ad usare la Plancia utilizzata in questa Caccia.

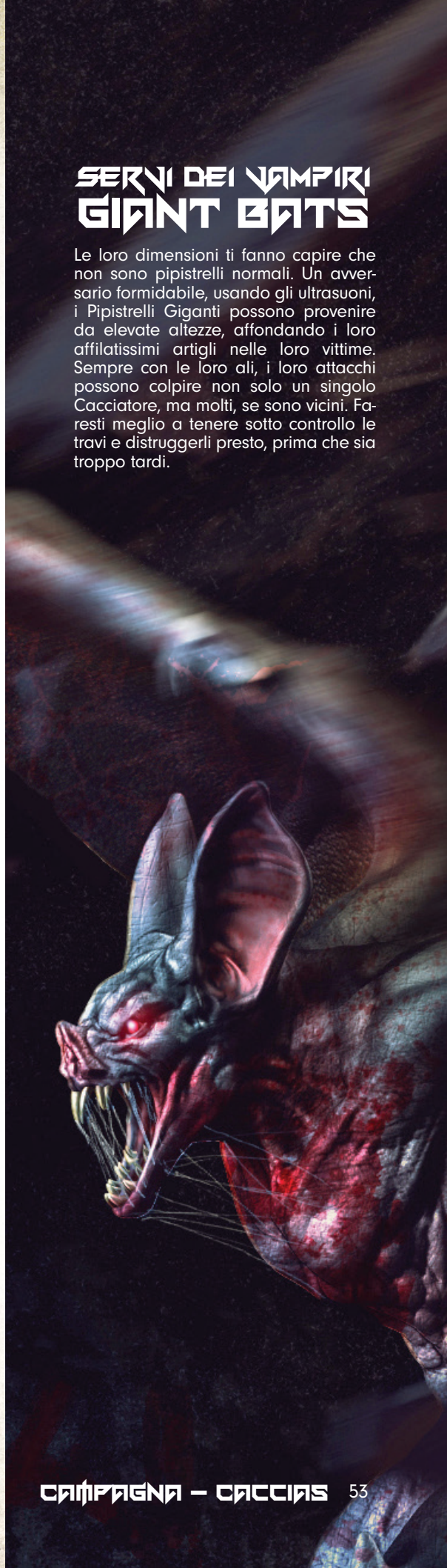
Costo di Trasformazione: -4 punti Concentrazione.

Addestramento: C'è abbastanza tempo per imparare 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

Equipaggiamento: I Cacciatori possono usare i punti Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

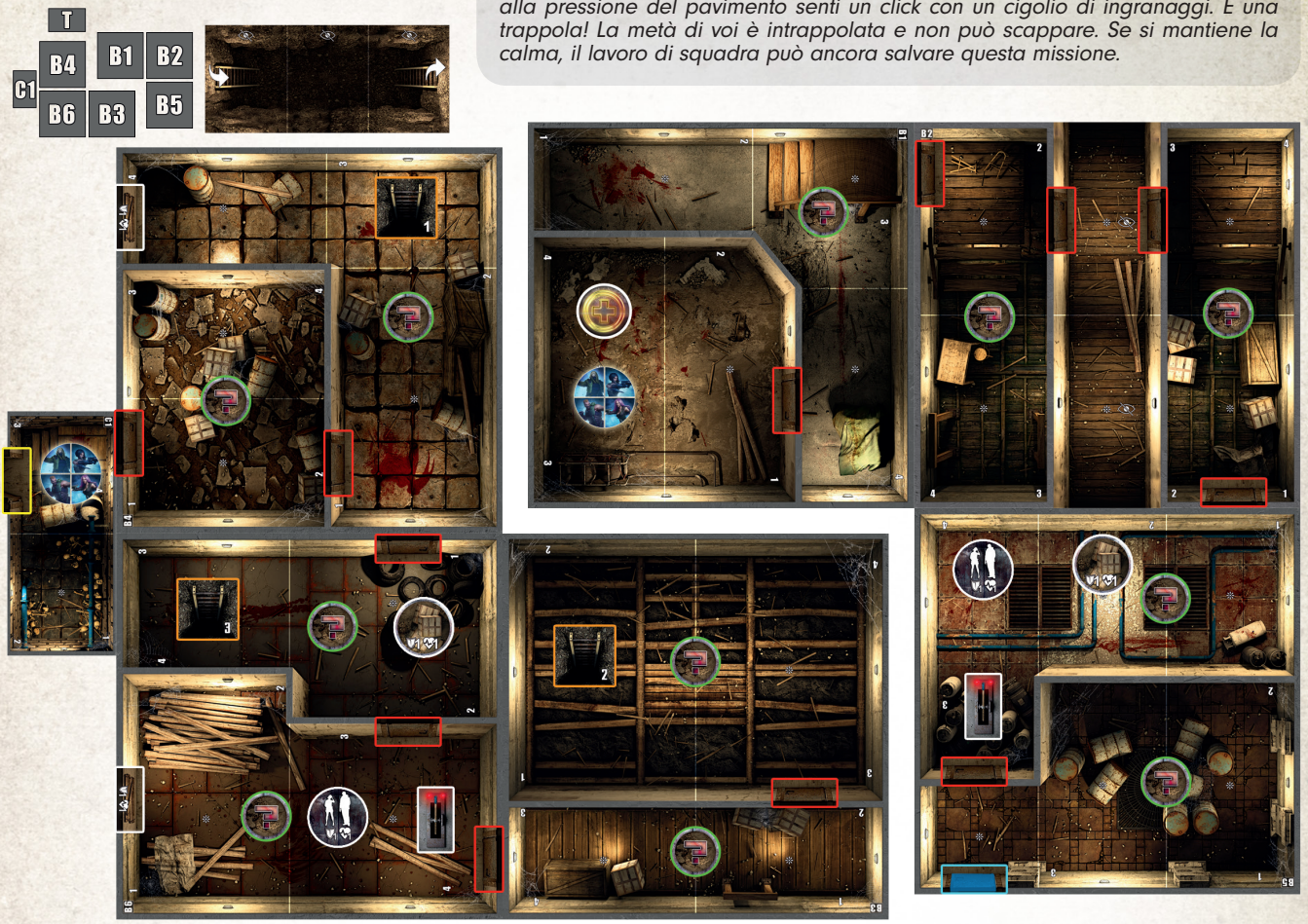
SERVI DEI VAMPIRI
GIANT BATS

Le loro dimensioni ti fanno capire che non sono pipistrelli normali. Un avversario formidabile, usando gli ultrasuoni, i Pipistrelli Giganti possono provenire da elevate altezze, affondando i loro affilatissimi artigli nelle loro vittime. Sempre con le loro ali, i loro attacchi possono colpire non solo un singolo Cacciatore, ma molti, se sono vicini. Faresti meglio a tenere sotto controllo le travi e distruggerli presto, prima che sia troppo tardi.



CACCIA 10
SEPARATI

La tua strategia, ossia quella di dividerti in due gruppi e attaccare il covo, ha funzionato a lungo. Ma non appena entri in questo covo, fai un passo falso ed alla pressione del pavimento senti un click con un cigolio di ingranaggi. È una trappola! La metà di voi è intrappolata e non può scappare. Se si mantiene la calma, il lavoro di squadra può ancora salvare questa missione.



Ingresso:	Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazzali entrambi nel Covo come mostrato sulla Minimappa.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Mazzo Incontri:	9x Carte Incontro Livello-1e 2x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 4x Livello-2 e 6x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 6x Livello-2 e 4x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciali e 2 Carte Equipaggiamento.

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore abbandona il Covo con il Segnalino Obiettivo 1, i Cacciatori ottengono come ricompensa *Recupero Sicuro.*

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se tutti i Cacciatori vengono Trasformati, i Cacciatori Trasformati ottengono come ricompensa *Nuova Razza*.

Obiettivo Secondario Condiviso: Se un Cacciatore Distrugge un Antico, guadagnano come ricompensa *Combattente Feroce*. I Cacciatori Trasformati possono ottenere questa ricompensa, Distruggendo un Antico prima di essere Trasformati.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Recupero Sicuro: Il lavoro di squadra ha funzionato! Hai soccorso i Cacciatori intrappolati e ottenuto un frammento di una Reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia**.

Nuova Razza: I Cacciatori Trasformati sono vincolati dalla loro residua influenza di Addestramento da Cacciatori. I Vampiri riconoscono la forza di questo nuovo gruppo e abbandonano il Covo. Una volta che l'Ordine doma i Cacciatori Trasformati, ha molto tempo per cercare la Reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia.**

Combattente Feroce: Se hai distrutto un Antico, comincia la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande, altrimenti continua ad usare la stessa Plancia usata in questa Caccia.

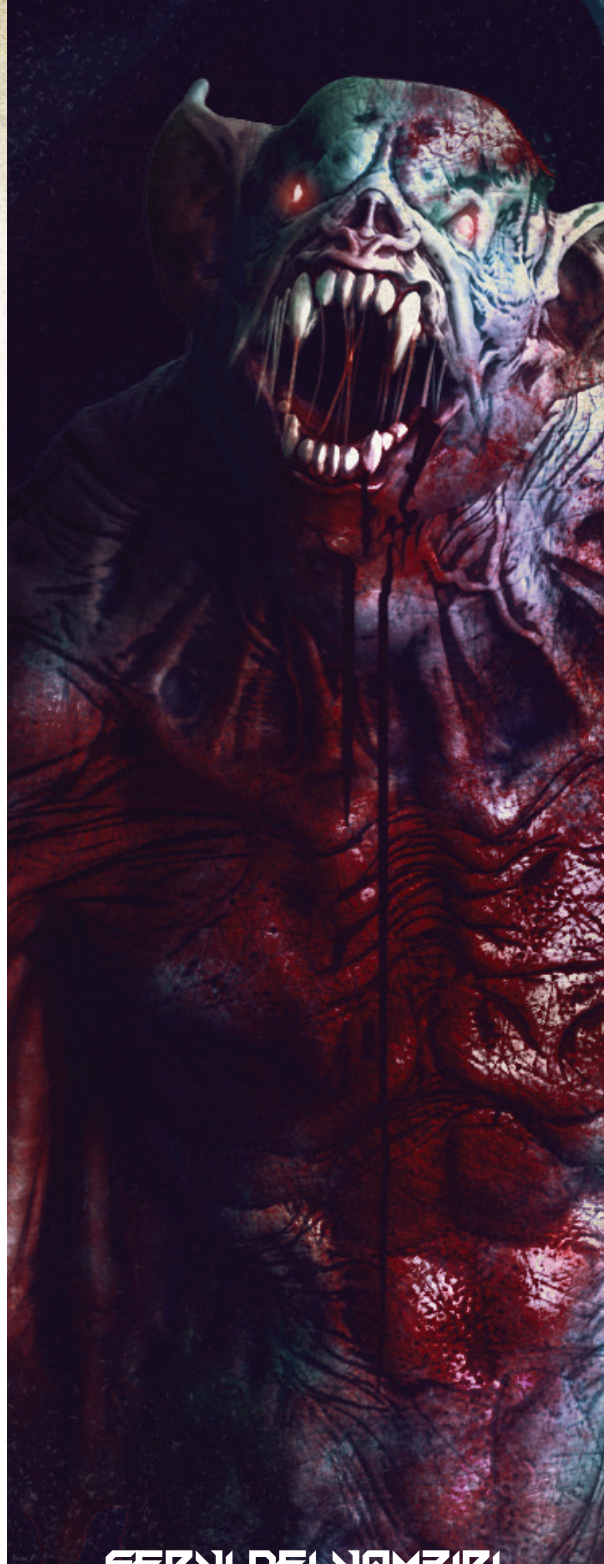
Costo di Trasformazione: -4 Concentrazione.

Addestramento: C'è abbastanza tempo per imparare 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per imparare Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può ottenere 1 sola Abilità ora.

Equipaggiamento: I Cacciatori possono usare i punti Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

Prossima Missione nella Campagna 2: L'Ordine probabilmente ha localizzato Kophas. Pensi di avere la posizione del Covo del Signore dei Vampiri, ma la creatura spesso è altrove. L'Ordine ti pone di fronte a una scelta difficile. Se hai i Frammenti per poter creare una Reliquia, puoi andare direttamente alla caccia 12 - Scontro. Se non puoi creare la Reliquia o vuoi l'esperienza di un altro Covo, puoi andare alla Caccia 11 - Faccia a Faccia.

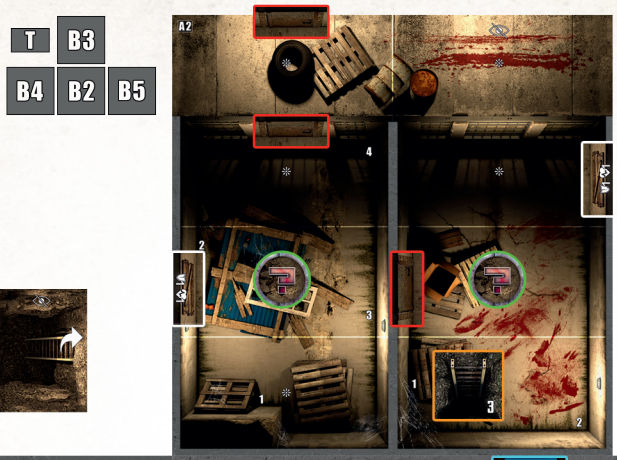
Prossima Missione nella Campagna 1: Continua alla Caccia 6 - Il Signore dei Vampiri.

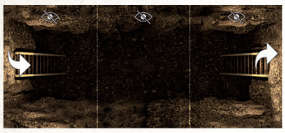


SERVI DEI VAMPIRI
WARRIORS

I Warriors sono forti, specialmente quando sono in gruppo. Nel momento in cui incontri un Warrior, stai pur certo che gli altri non sono lontani, in agguato nell'oscurità. La loro brama di sangue è irrefrenabile e sono sempre alla ricerca di una preda. Un covo non sarà mai vuoto finchè ci saranno loro, alla ricerca di vittime da trasformare in nuovi Vampiri.

CACCIA 11
FACCIA A FACCIA





Sapevi dall'inizio che sarebbe stato un rischio che avresti dovuto correre. Senza sacrifici non si sconfigge la Notte. Dopo una prima occhiata, il posto sembra calmo e abbandonato. E' possibile che Kophas non sia qui, dopotutto. Ma non appena entri nel Covo, ti accorgi che è un imboscata. Ondate di malvagità ti avvertono della sua presenza pochi istanti prima che Kophas faccia svanire l'illusione della stanza vuota. Inizia la Battaglia!

Ingresso:	Piazza tutti i Cacciatori nell'area di partenza del Covo come mostrato sulla Minimappa.
Comparsa:	Piazza Kophas e i Giant Bats nel Covo come mostrato sulla minimappa. Tutti e Tre i Vampiri sono svegli.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Mazzo Incontri:	6x Carte Incontro Livello-1, 1x Livello 2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 5x Livello-2 e 4x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciali e 2 Carte Equipaggiamento.

INCONTRO X7

PORTA CHIUSA X9

ACCESSO TUNNEL 1, 2, & 3

FINESTRA X2

AREA DI PARTENZA GIOCATORE X1

GIANT BAT X2

LEVA X2

CASSE X2

PORTA BLU X1

PRIGIONIERO X2

KOPHAS X1

OBIETTIVO 1 X1

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve, in qualsiasi ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Kophas usa solo il lato di Piena Forza della Carta ID Vampiro in questa Caccia. Quando sconfiggi Kophas, scarta le Ferite non assegnate e leggi l'Intermezzo 1.

Grazie al loro addestramento, i Cacciatori Trasformati sanno inconsciamente che Kophas è il loro nemico. I vampiri che si trovano nel Covo reagiscono a questo e tutti i Cacciatori Trasformati sono Ostili per la durata di questa Caccia

Cacciatori Trasformati Ostili: I Cacciatori Trasformati possono Attaccare i Vampiri. Quando lo fanno, pescano Carte Attivazione, e i Vampiri reagiscono agli attacchi come se fossero Cacciatori umani, attaccandoli anche. I Cacciatori Trasformati possono attaccare i Cacciatori umani e viceversa.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore abbandona il Covo con il Segnalino Obiettivo 1, i Cacciatori ottengono come ricompensa *Premio di Valore*.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Tutti i Cacciatori Trasformati devono sopravvivere e trovarsi in una delle Aree Tunnel al termine della partita. I Cacciatori Trasformati guadagnano come ricompensa *Resistere*. Questo Obiettivo non fa terminare la partita. Gioca fino alla fine del Round 9 e controlla se i Cacciatori Trasformati hanno soddisfatto l'Obiettivo.

Sia i Cacciatori che i Cacciatori Trasformati possono realizzare i loro Obiettivi Primari. Continua a giocare fino a che tutti abbiano lasciato il Covo o fino alla fine del Round 9.

Intermezzo 1

Il tuo attacco va a segno! Kophas crolla, ferito e sanguinante. Ma prima che tu possa reagire in qualche modo, Kophas si rialza, nonostante le numerose ferite. Ondate di male ti allontanano da Kophas mentre lui strappa le assi dal pavimento e si precipita nell'apertura. Kophas irrompe nei tunnel sottostanti e sparisce, muovendosi più rapidamente di quanto tu possa immaginare.

Scruti nei tunnel. Sono umidi, sporchi e bui. Seguire Kophas è da imprudenti, ma forse questa è l'opportunità che stavi aspettando. Allora noti che nella fretta, Kophas ha lasciato qualcosa dietro di sè: un altro frammento della reliquia. I tuoi piani sono cambiati. Scappare dal Covo con questo prezioso manufatto è già abbastanza.

Rimuovi Kophas dal Covo.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

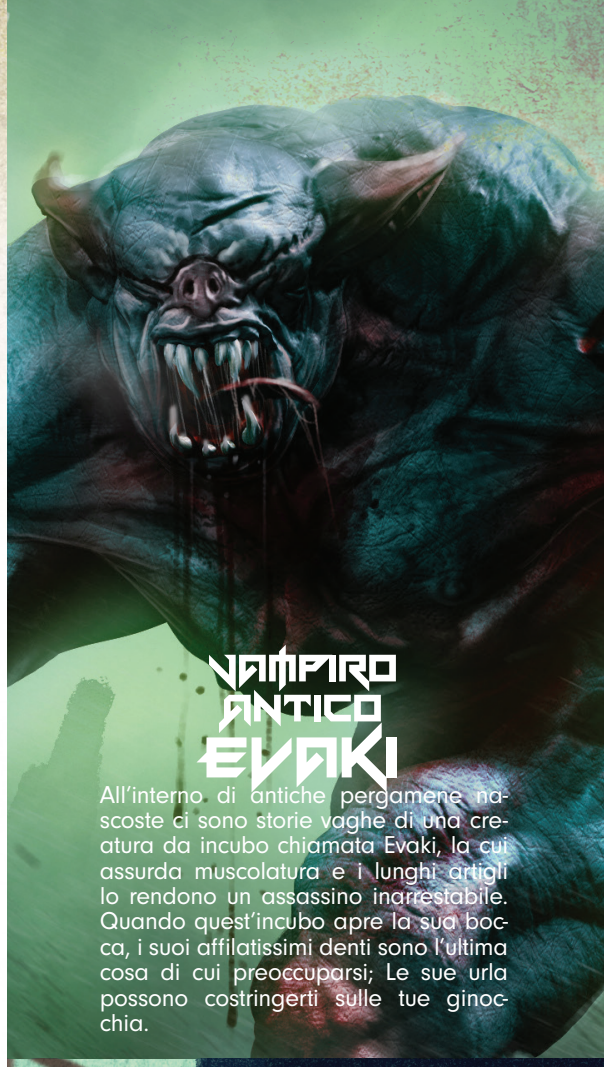
Premio di Valore: Racconti all'Ordine la storia del confronto avuto con Kophas e mostri loro la Reliquia che hai recuperato. Sono sorpresi dalla tua maturità; molti Cacciatori avrebbero corso il rischio di seguire Kophas. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare una Carta Reliquia**. Inoltre i Cacciatori che conquistano questa ricompensa iniziano la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande.

Resistere: I Cacciatori Trasformati resistono con successo ad alcuni degli effetti della Trasformazione. Il Costo della Trasformazione è ridotto a -3 punti Concentrazione. Inoltre i Cacciatori che conquistano questa ricompensa iniziano la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande.

Plancia Giocatore: Se una ricompensa non ti fornisce la Plancia Giocatore Grande, la tua Plancia Giocatore non cambia all'inizio della prossima Caccia.

Costo di Trasformazione: Se i Cacciatori Trasformati **Resistono**, il costo di Trasformazione è di -3 punti Concentrazione. Altrimenti è di -5 punti Concentrazione.

Addestramento ed Equipaggiamento: Conosci la posizione di Kophas e devi muoverti in fretta prima che si sposti in un nuovo Covo. Puoi prendere dell'Equipaggiamento ora, ma non c'è tempo di imparare nuove Abilità Speciali prima di andare via.



VAMPIRO ANTICO EVAKI

All'interno di antiche pergamene nascoste ci sono storie vaghe di una creatura da incubo chiamata Evaki, la cui assurda muscolatura e i lunghi artigli lo rendono un assassino inarrestabile. Quando quest'incubo apre la sua bocca, i suoi affilatissimi denti sono l'ultima cosa di cui preoccuparsi; Le sue urla possono costringerti sulle tue ginocchia.

VAMPIRO ANTICO THEYR

Non tutti gli Antichi sono rozzi combattenti, alcuni preferiscono mandare i loro servitori a sbrigare le loro faccende. Il Theyr ha sempre dalla sua parte un branco di Guardians. Ma non commettere errori, anche se da solo, questo Antico è più forte di qualunque altro Vampiro.

CACCIA 12
CONFRONTO

Hai rintracciato il Signore Kophas fino a questo Covo. Osservando l'ambiente circostante noti che ci sono quattro possibili vie d'uscita. Non puoi rischiare che Kophas fugga, quindi dovete dividervi per coprire quante più aree possibili. Ci sono buone probabilità che a difesa del Covo ci siano altri Antichi, quindi essere divisi è un enorme rischio, ma è la tua migliore opportunità per indebolire la Notte. Devi coglierla.

Ingresso:	Ci sono 4 posizioni di partenza per questo Covo. Dividi i Cacciatori in modo da coprire queste posizioni nel miglior modo possibile.
Comparsa:	Piazza Kophas come mostrato sulla minimappa. Kophas è addormentato.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Mazzo Incontri:	11x Carte Incontro Livello-1, 2x Livello 2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 6x Livello-2 e 4x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 6x Livello-2 e 3x Livello-3.
Pete e l'Estrattore:	Pete si unisce alla Caccia, ma non può iniziare dall'Ingresso del Tunnel.
Missione Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciali e 2 Carte Equipaggiamento. Prendi 3 Carte Reliquia seguendo le regole descritte in Pescare una Carta Reliquia per assemblare una Reliquia completa.

Regole Speciali

Alla fine devi avere una Reliquia assemblata per tentare questa Caccia. Se fallisci nel recuperare abbastanza Frammenti di Reliquia nelle battaglie precedenti, l'Ordine ha fallito questa Campagna.

Dopo un allenamento serrato, i Cacciatori Trasformati istintivamente attaccano il Signore dei Vampiri, senza nessun altro cambiamento alle regole per l'attacco.

Gli Attacchi dei Cacciatori in forma di Vampiro possono Ferire Kophas in entrambe le forme, ma i loro artigli sono relativamente inefficaci. Kophas lancia un D6 per ogni Attacco a segno dei Cacciatori Trasformati. Per ogni 5+, evita una ferita.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Devi distruggere Kophas. Termina la Caccia e leggi l'Epilogo 1.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Devi distruggere Kophas. Termina la Caccia e leggi l'Epilogo 2.

Se Kophas non viene Distrutto, leggi l'Epilogo 3.

Risoluzione

Epilogo1: Dando fondo alle sue ultime riserve di energia, il Cacciatore fa oscillare la Reliquia e sferra il colpo finale prima di crollare a terra. Con un urlo innaturale, il corpo del Signore dei Vampiri comincia a cambiare, facendosi più vecchio e debole prima di trasformarsi completamente in polvere. Il signore della Notte è finalmente sconfitto, ma questa non è la fine: altri Antichi si faranno avanti assetati di vendetta. Solo i morti possono riposare.

Epilogo 2: Il Cacciatore Trasformato urla dal dolore, piegandosi sulle ginocchia, premendo le mani sulla testa. Questo dolore è anormale, che lo scuote dall'interno. Il Cacciatore Trasformato non sta morendo, ma sta subendo una seconda trasformazione, aumentando le sue dimensioni con il dolore che si trasforma in odio e brama di sangue. Questa rinascita è sia crudele che magnifica: un nuovo Signore dei Vampiri è giunto in questo mondo.

Le nostre Campagne sono progettate per essere giocate una sola volta. Tuttavia, se disponi di altre miniature dei Cacciatori, potresti voler congedare i Cacciatori che si sono trasformati in questo scenario e/o iniziare la tua prossima Campagna con un nuovo Signore dei Vampiri inserendo il Signore nato qui.

Epilogo 3: Un urlo selvaggio prorompe dalla gola di Kophas quando l'ultimo dei suoi nemici soccombe alle ferite inflitte dai suoi artigli. Il corpo cade senza vita sul pavimento e l'odore di sangue ancora caldo riempie l'aria, attirando Vampiri dai loro nascondigli. Sbavando, attendono che il loro Signore gli permetta di unirsi al banchetto. Quando Kophas si allontana, i servitori lottano tra loro per gli avanzi dei Cacciatori e divorano le loro carni e il loro sangue

Le nostre Campagne sono progettate per essere giocate una sola volta. Tuttavia, potresti voler continuare questa storia nella tua prossima campagna continuando ad usare Kophas come Signore dei Vampiri nell'arco temporale in quella storia. Se disponi di altre miniature dei Cacciatori, potresti voler congedare i Cacciatori che hanno perso il combattimento contro Kophas oggi.

LORD KOPHAS

Ci sono storie di una creatura così terribile che la sua stessa presenza incrina la fede dei Cacciatori. Un padre innaturale per i suoi contorti figli, Lord Kophas regna sovrano su tutte le creature della Notte. Identificato come Signore dei Vampiri per la sua possanza fisica, Kophas sbaraglia tutti i Cacciatori che osano affrontarlo. L'Ordine avrà la forza di prevalere sulla Notte quando una creatura così potente guida la sua malvagità?

SOMMARIO DI GIOCO

Struttura del turno

Preparazione

Ordine di Attivazione: Modalità Cooperativa - scelta dei giocatori; Modalità Competitiva - in senso orario dal primo giocatore.

Giorno	Notte
• I Cacciatori agiscono prima dei Cacciatori Trasformati	• I Cacciatori Trasformati agiscono prima dei Cacciatori
• Attiva un Cacciatore	• Il Cacciatore pesca una Carta Attivazione Notte
• Il Cacciatore pesca una Carta Attivazione Giorno	• Attiva il Cacciatore

Avanza l'Orologio. Avanza il primo giocatore. Controlla se avviene Il Risveglio o la fine della partita.

Azioni

Cacciatori	Cacciatori	Cacciatori Trasformati
Attivare l'Estrattore	Muoversi - consuma 2PM	Attivare la Leva
Attivare una Leva	Muoversi in un'Area Adiacente - 1PM	Attaccare
Attaccare	Entrare in un Tunnel - 1PM	Mordere un Prigioniero
Libera dai Detriti	Uscire da un Tunnel - 1PM	Muoversi - Vedi Cacciatore
Lascia cadere a terra	Aprire una Porta - 1PM	
Raccogliere		
Cercare	Nessun Costo - Riposiziona Pete	
Scambiare	Nessun Costo - Prendi l'Arpione	

Guadagnare Concentrazione

Cacciatori	Cacciatori Trasformati
Distruggendo Vampiri	Distruggi i Cacciatori umani
Attivando Leve	Ottieni 6 al tiro di dado quando attacchi un Cacciatore
	Distruggendo Vampiri
	Mordendo Prigionieri
	Attivando Leve

Regole Speciali

Antichi: Risolvi una Carta Influenza Antico prima di effettuare un attacco dei Cacciatori.

Arpione: I Cacciatori possono muoversi ad una distanza massima di 5 aree da Pete quando hanno L'Arpione. Quando usi l'Arpione, ha Portata 0.

Luce Solare: Distruggi tutti i Vampiri nella Stanza. I Vampiri non si generano o entrano in una Stanza illuminata dal sole.

Vampiri Dormienti: Piazzati dalle Carte Incontro. Non si Muovono,non Attaccano e non Impediscono Movimenti. I Cacciatori ritirano un Dado d'Attacco una sola volta.

Risveglio dei Vampiri: Attacchi Falliti. Armi Rumorose. Vampiri entrano nella Stanza. Le Carte Non-Incontro generano Vampiri che sono Svegli e questo Risveglia tutti i Vampiri nella Stanza.

Vampiri Svegli: Ostacolano Movimenti, spendi 2 Punti Movimento per allontanarti dai Vampiri Svegli.

Il Risveglio: Risolvi tutti gli Incontri Rimanenti. Sveglia tutti i Vampiri. Apri tutte le Porte normali.