



FURY OF DRACULA

Libro delle Regole

È il 1898. Otto anni fa, il malvagio Conte Dracula giunse a Londra con l'obiettivo di creare un impero di Non-morti! Il suo proposito fu arrestato da un piccolo gruppo di timorati di Dio: essi riuscirono a contrastare il suo piano e infine a distruggerlo, proprio tra le ombre di Castle Dracula. O almeno così credevano...

In qualche modo il signore dei Vampiri riuscì a sopravvivere e ad ordire una terribile vendetta contro l'ignaro mondo dei vivi e adesso, circa dieci anni dopo, è nuovamente in circolazione per diffondere la sua orribile piaga. Questa volta, però, conscio dei passati errori, agirà con maggiore astuzia.

Solo alcuni dei molti uomini di scienza capiscono che dietro alla recente ondata di morti misteriose si muove una terribile forza. E quattro di loro si sono uniti per una seconda volta, legati da un voto solenne, per porre fine al lavoro iniziato otto anni addietro. Questa volta il Conte Dracula sarà distrutto!

Ma Dracula non è uno sciocco. Questa volta non farà la parte dell'inconsapevole bersaglio. C'è un vecchio conto da saldare e il Conte ha giurato che gli stolti mortali conosceranno la Furia di Dracula!

Fury of Dracula è un gioco da tavolo da 2 a 5 giocatori, della durata compresa fra le due e le tre ore. Un giocatore impersona il Conte Dracula, mentre gli altri giocatori si uniscono e assumono il ruolo dei Cacciatori che provano a fermarlo: il Professor Abraham Van Helsing, Madam Wilhelmina Harker, il Dr. John Seward e Arthur Holmwood, anche conosciuto come Lord Godalming. Questi uomini coraggiosi hanno giurato di seguire le tracce del Conte, per trovarlo e fermarlo prima che possa creare un impero di Vampiri.

Panoramica sul Gioco

In **Fury of Dracula**, fino a quattro giocatori-Cacciatori si oppongono ad un singolo giocatore-Dracula. Se Dracula vince, tutti i Cacciatori perdono. Se Dracula è sconfitto, tuttavia, i Cacciatori vincono in gruppo.

La partita procede in questo modo:

Dracula è il primo a giocare in ogni turno. Per cominciare, fa avanzare il segnalino Giorno/Notte sul relativo tracciato. Quindi, si muove in segreto da una località all'altra usando un mazzo di carte Località. Egli lascia una scia di terribili incontri in ogni città che attraversa, incontri che gli inconsapevoli Cacciatori dovranno in seguito affrontare. Nel caso in cui entri in una città che contiene un Cacciatore, invece di lasciare un incontro attacca immediatamente il Cacciatore. Una volta che ha completato il suo movimento, il giocatore-Dracula ricompone la sua dotazione di segnalini incontro e conclude il proprio turno.

I Cacciatori giocano quindi il loro turno in un ordine prestabilito. Nel proprio turno, un Cacciatore può innanzitutto muoversi in una nuova località. Se quella località contiene un incontro, il Cacciatore deve affrontarlo e fronteggiarne l'effetto. Se Dracula si trova in quella località, il Cacciatore deve combattere il Conte. Se la località è libera, tuttavia, il Cacciatore può riposarsi e rifornirsi per recuperare Salute o per procurarsi importanti Oggetti o carte Evento. Il gioco passa quindi al Cacciatore successivo.

I Cacciatori lavorano come una squadra, con lo scopo di trovare e sconfiggere Dracula tramite congetture, ricerca e deduzione. Dracula, invece, cerca di sfuggire loro abbastanza a lungo da creare i Vampiri che gli servono per conseguire la vittoria.

I Cacciatori vincono se riducono il Sangue di Dracula a 0 o meno, stanandolo e sconfiggendolo in combattimento. Dracula vince se riesce a far giungere il suo tracciato del Vampiro a 6, obiettivo realizzabile creando Vampiri, sconfiggendo i Cacciatori e sopravvivendo di giorno in giorno.

Componenti di Gioco e Preparazione

- 1 Regolamento (questo manuale) (*Rule Book*)
- 1 Tabellone di gioco (*Game Board*)
- 5 Miniature in plastica (*Plastic Miniatures*)
- 1 Scheda di Dracula (*Dracula Sheet*)
- 1 Mappa di Riferimento di Dracula (*Dracula Reference Map*)
- 4 Schede dei Cacciatori (*Hunter Sheets*)
- 2 Dadi Bianchi Cacciatore (*White Hunter Dice*)
- 1 Dado Nero Dracula (*Black Dracula Die*)
- 1 Dado Rosso Treno (*Red Train Die*)
- 220 Carte
 - 75 Carte Evento (25 carte Dracula, 50 carte Cacciatore) (*Dracula/Hunter Event Cards*)
 - 70 Carte Località Dracula (*Dracula Location Cards*)
 - 40 Carte Oggetto (*Item Cards*)
 - 5 Carte di Riferimento (*Reference Cards*)
 - 12 Carte Tattiche Cacciatore (*Hunter Tactics Cards*)
 - 8 Carte Tattiche Dracula (*Dracula Tactics Cards*)
 - 5 Carte Tattiche Agente (*Agent Tactics Cards*)
 - 5 Carte Potere Dracula (*Dracula Power Cards*)
- 81 Gettoni/Segnalini di cartone
 - 45 Segnalini Incontro (*Encounter Markers*)
 - 15 Gettoni Sangue (*Blood Tokens*)
 - 4 Segnalini Salute (*Health Markers*)
 - 4 Gettoni Morso (*Bite Tokens*)
 - 3 Segnalini Ostia Benedetta (*Heavenly Host Markers*)
 - 1 Segnalino Suolo Consacrato (*Consecrated Ground Marker*)
 - 3 Segnalini Continua (*Continue Markers*)
 - 2 Segnalini Tempo (*Time Markers*)
 - 1 Segnalino Blocco Stradale (*Roadblock Marker*)
 - 1 Segnalino Vampiro di Dracula (*Dracula Vampire Marker*)
 - 1 Segnalino Risolutezza del Cacciatore (*Hunter Resolve Marker*)
 - 1 Segnalino Giorno/Notte (*Day/Night Marker*)

Prima di cominciare la vostra prima partita a **Fury of Dracula**, staccate dai supporti i pezzi di cartone, facendo attenzione a non strapparli. Abbiate cura di mantenere tutti i componenti fuori dalla portata di bambini piccoli e animali.

Panoramica dei Componenti

Quello che segue è un riepilogo introduttivo dei vari componenti inclusi in **Fury of Dracula**. Questo riepilogo dovrebbe aiutarvi, man mano che leggete le regole, ad identificare i componenti e a capire il modo in cui vanno usati.

Tabellone di gioco (Game Board)

Il tabellone di gioco rappresenta l'Europa Occidentale e dell'Est come si presentavano nel 1898, complete delle principali zone di mare circostanti. Nel corso della partita, Dracula e i Cacciatori viaggeranno sul tabellone, anche se raramente la posizione di Dracula sarà visibile ai Cacciatori. Per una completa spiegazione delle sezioni del tabellone, consultate "Panoramica del Tabellone", a pag. 22.



Miniature in plastica (Plastic Miniatures)

Queste miniature in plastica rappresentano Dracula e i quattro Cacciatori. Le miniature dei Cacciatori vengono posizionate sul tabellone per mostrare, in ogni momento, la posizione dei Cacciatori, mentre la miniatura di Dracula viene piazzata sul tabellone solo quando la sua posizione viene rivelata ai Cacciatori. Per il resto del tempo, la miniatura di Dracula rimane sulla carta Località posta all'inizio del relativo Percorso.



Scheda di Dracula e Mappa di Riferimento (Dracula Sheet e Reference Map)

Il giocatore-Dracula riceve una scheda di

Dracula e una mappa di riferimento. La scheda di Dracula serve a tenere traccia dei punti Sangue attuali di Dracula e gli spazi rossi sul tracciato del Sangue rappresentano la sovrumana capacità del Conte di sopravvivere a ferite mortali. Se Dracula venisse "ucciso" in combattimento, i suoi Punti Sangue scenderebbero semplicemente fino al

successivo spazio rosso sul suo tracciato del Sangue. In seguito ad un risultato di "Ucciso" in combattimento, Dracula si considera distrutto per sempre solo quando non ci sono più ulteriori spazi rossi.

La mappa di riferimento consente al giocatore-Dracula di esaminare la propria posizione corrente sul tabellone senza fornire involontarie informazioni ai Cacciatori tramite il movimento degli occhi.



Schede dei Cacciatori (Hunter Sheets)

Ogni giocatore-Cacciatore riceve una

scheda del Cacciatore che gli permette di tenere traccia della propria Salute e del numero dei Morsi. In più, ogni scheda del Cacciatore riporta anche una lista delle abilità speciali del Cacciatore e l'ordine di gioco. Durante la preparazione della partita, fate attenzione a posizionare le schede dei Cacciatori in senso orario intorno al tavolo, partendo dalla sinistra di Dracula e procedendo da quella con l'ordine di gioco più basso a quella con l'ordine di gioco più alto. Consultate "Panoramica delle Schede dei Personaggio", a pag. 23, per un'analisi più approfondita delle Schede dei Cacciatori.



Dadi Cacciatore e Dracula (Hunter/Dracula Dice)

Questi dadi vengono usati per i tiri di combattimento e per risolvere gli effetti casuali degli incontri. Sono inclusi due dadi bianchi Cacciatore, così da consentire a Lord Godalming di usare la sua abilità "Strong Body" durante il combattimento, mentre è sufficiente un unico dado nero Dracula.



Dado Treno (Train Die)

Questo particolare dado è utilizzato quando un Cacciatore prova a prendere un treno per spostarsi su Ferrovia. Consultate "Movimento su Ferrovia", a pag. 10, per una spiegazione completa di questo dado.



Carte Evento (Event Cards)

Ciascuna carta Evento rappresenta un accadimento speciale o fortuito che potrebbe

aiutare oppure ostacolare un giocatore. Le carte Evento vengono pescate dai Cacciatori dal fondo del mazzo Evento, durante il loro turno. Se una carta Evento riporta sul dorso una **croce**, la prende il Cacciatore. Se una carta Evento riporta sul dorso un **pipistrello**, il Cacciatore la consegna a Dracula senza guardarla. Consultate "Carte Evento", a pag. 20, per una spiegazione completa di come si giocano le carte Evento.



Carte Località Dracula (Dracula Location Cards)

Dracula usa questo mazzo di carte per muoversi in segreto sul tabellone, giocandole a faccia coperta in successione.

Ciascuna carta rappresenta una città o zona di mare attraverso la quale egli può muoversi. Le città riportano un numero progressivo assegnato in ordine alfabetico per maggiore comodità d'uso e le zone di mare hanno un dorso differente, così che i Cacciatori sappiano sempre quando Dracula ha preso il mare per evitarli. Consultate "Movimento Nascosto di Dracula", a pag. 11, per una spiegazione dettagliata dell'utilizzo di queste carte.



Carte Oggetto (Item Cards)

Le carte Oggetto rappresentano utili equipaggiamenti e armi che i Cacciatori possono usare

nella lotta contro il Conte. A differenza delle carte Evento, le carte Oggetto possono essere trovate nelle grandi città soltanto dai Cacciatori e non danno mai benefici a Dracula. Le carte Oggetto che possono essere utilizzate in combattimento riportano un **valore d'iniziativa** nell'angolo in alto a sinistra. Questo numero serve a risolvere eventuali pareggi nei tiri di combattimento. Gli oggetti che non possono essere usati come armi nel corso del combattimento non riportano alcun valore d'iniziativa. Il funzionamento degli oggetti è spiegato sulle carte stesse.



Carte Tattiche Cacciatore (Hunter Tactics Cards)

Ogni Cacciatore riceve tre carte raffiguranti le tre tattiche che egli può usare in combattimento, anche se disarmato. Queste carte sono: *Dodge*, *Escape* e *Punch*. Il dorso è uguale a quello delle altre carte Oggetto, ma si distinguono per la dicitura “Basic” (Di base) sotto il titolo della carta. Un Cacciatore non può mai perdere le proprie carte Tattiche ed esse non si calcolano nel limite massimo di tre carte Oggetto che ogni Cacciatore può tenere sulla propria Scheda del Cacciatore.



Carte Tattiche Dracula (Dracula Tactics Cards)

Il giocatore-Dracula riceve otto carte, con il dorso rosso, raffiguranti le otto tattiche che può usare in combattimento. Tre di queste carte (*Claw*, *Dodge* e *Escape (Man)*) possono essere usate in ogni momento, come indicato dai simboli del sole e della luna sulla carta. Le altre cinque possono essere usate solo di notte (vedere “Segnalino Giorno/Notte”, più avanti), come indicato dai due simboli della luna. Dracula è molto più pericoloso di notte e i Cacciatori dovrebbero essere cauti nell'affrontarlo a meno di non essere ben equipaggiati di carte Oggetto e carte Evento.



Carte Tattiche Agente (Agent Tactics Cards)

Il giocatore-Dracula riceve anche cinque carte, con il dorso giallo, che raffigurano le tattiche che gli Agenti di Dracula possono usare in combattimento. Gli Agenti sono i soldati e i servi di Dracula. Non tutte le tattiche Agente possono essere usate da tutti gli Agenti, sebbene tutti abbiano accesso a *Dodge* e *Punch*. Consultate la descrizione degli specifici incontri sul retro di questo manuale per individuare quali tattiche ogni Agente possa usare.



Carte Potere Dracula (Dracula Power Cards)

Dracula possiede alcuni poteri soprannaturali ai quali può ricorrere durante i suoi spostamenti attraverso l'Europa. Questi sono rappresentati dalle cinque carte Potere che egli riceve all'inizio della partita: *Dark Call*, *Double Back*, *Feed*, *Hide* e *Wolf Form*. Per una descrizione completa del funzionamento di questi poteri, consultate “Poteri di Dracula”, a pag. 20.



Carte di Riferimento (Reference Cards)

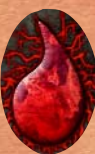
Ad ogni giocatore viene fornita una Carta di Riferimento che riassume le azioni che ogni giocatore può effettuare nel proprio turno.



Segnalini Incontro (Encounter Markers)

Questi segnalini di cartone rappresentano le sinistre forze che servono Dracula.

Il Conte lascia una scia d'incontri dietro di sé, man mano che viaggia per l'Europa. Quando un Cacciatore giunge in una città che contiene un incontro, la città viene rivelata (girata a faccia scoperta) insieme all'incontro che vi sta sopra. Il Cacciatore deve quindi fronteggiare gli effetti dell'incontro prima di poter fare qualunque altra cosa (consultate il retro di questo manuale per informazioni dettagliate sugli effetti di ciascun incontro).



Gettoni Sangue (Blood Tokens)

Questi gettoni vengono usati per tenere traccia dell'attuale Sangue di Dracula sulla sua scheda. Dracula può perdere Sangue per diverse ragioni. Queste includono: usare il Sangue per attivare i suoi poteri, essere ferito in combattimento e viaggiare per mare. **Dracula non può ridurre volontariamente il proprio Sangue a 0 o meno. Se viene diminuito fino a quel punto dai Cacciatori, allora egli è distrutto una volta per tutte e i Cacciatori vincono la partita.**



Segnalini Salute (Health Markers)

Ogni Cacciatore riceve uno di questi segnalini all'inizio della partita e lo piazza sul numero più alto del proprio tracciato della Salute. Man mano che un Cacciatore perde punti Salute, il segnalino viene spostato per indicarlo e, se la Salute del Cacciatore arriva a 0, egli è **sconfitto** (consultate “Cacciatori Sconfitti”, a pag. 20).



Gettoni Morso (Bite Tokens)

Ogni volta che un Cacciatore viene Morso da Dracula o da uno dei suoi Nuovi Vampiri, riceve un gettone Morso e deve piazzarlo in uno spazio Morso libero sulla sua scheda del Cacciatore. Quando un Cacciatore ha un gettone Morso sulla sua scheda, subisce alcuni effetti (consultare “Cacciatori Morsi”, a pagina 19). Se un Cacciatore riceve un gettone Morso e non ha più alcuno spazio Morso libero, viene sconfitto (consultate “Cacciatori Sconfitti”, a pagina 20).



Schiera
Celeste



Suolo
Consacrato

Segnalini Ostia Benedetta e Suolo Consacrato (Heavenly Host e Consecrated Ground Markers)

Scartando prima di muoversi una carta Oggetto *Heavenly Host* o una carta Evento *Consecrated Ground*, un Cacciatore può piazzare uno di questi segnalini in una città in cui si trova al momento. Finché il segnalino rimane su una città, Dracula non può né entrare in quella città né attraversarla, nemmeno usando i suoi poteri. Consultate “Ostia Benedetta e Suolo Consacrato”, a pagina 23, per una più accurata descrizione di questi segnalini.



Segnalini Continua (Continue Markers)

Questi tre segnalini vengono usati per tenere traccia delle situazioni di stallo in combattimento. Consultate “Segnalini Continua”, a pag. 18, per maggiori dettagli.



Segnalini Tempo (*Time Markers*)

Questi due segnalini vengono usati per tenere traccia dello scorrere del tempo durante il combattimento e possono essere necessari per diverse ragioni, ad esempio quando vengono usate la Carta Oggetto *Garlic* o la carta Evento *Rage*. Consultate “Tenere Traccia del Tempo in Combattimento”, a pagina 18, per ulteriori informazioni.



Segnalino Blocco Stradale (*Roadblock*)

Questo segnalino si usa quando Dracula usa la sua carta Evento *Roadblock* per impedire ai Cacciatori l'utilizzo di un tragitto stradale o ferroviario. Finché il segnalino è in gioco, nessun Cacciatore può muovere lungo quella determinata strada o ferrovia, mentre Dracula può ignorarlo e percorrere la strada normalmente.



Segnalino Vampiro di Dracula (*Dracula Vampire Marker*)

Questo segnalino viene usato per tenere traccia dei progressi di Dracula verso il suo obiettivo di creare un impero di Non-Morti. Nel gioco base, Dracula vince appena riesce a far avanzare questo segnalino fino a sei o più Vampiri. Il segnalino avanza quando maturano con successo gli incontri *New Vampire*, quando sconfigge i Cacciatori e ogni volta che sopravvive per vedere un'altra alba. Consultate “Vittoria di Dracula”, a pag. 19, per ulteriori informazioni.



Segnalino Risolutezza Cacciatore (*Hunter Resolve Marker*)

Questo segnalino è usato per tenere traccia della forza di volontà e della risolutezza dei Cacciatori nel vedere Dracula distrutto. I punti Risolutezza possono essere spesi dai Cacciatori nel proprio turno con vari effetti (consultate “Risolutezza”, a pag. 24).



Segnalino Giorno/Notte (*Day/Night Marker*)

Questo segnalino viene posizionato sul tracciato Giorno/Notte del tabellone per evidenziare l'attuale fase della giornata. Dracula muove questo segnalino di

uno spazio in senso orario lungo il tracciato Giorno/Notte all'inizio di ogni suo turno (a meno che egli non si trovi in una zona di mare).

Quando spunta un nuovo giorno sul tracciato Giorno/Notte (cioè, il segnalino Giorno/Notte è mosso da Small Hours a Dawn), Dracula fa avanzare il suo tracciato del Vampiro di uno, mentre i Cacciatori fanno avanzare di uno il loro tracciato della Risolutezza.

Va sottolineato che il passare del tempo in **Fury of Dracula** non rappresenta una simulazione: i Cacciatori non attraversano letteralmente l'Europa nell'arco di un giorno, né il tempo si ferma quando Dracula si trova in zone di mare. Piuttosto, il tracciato Giorno/Notte è una rappresentazione del gioco del gatto col topo che si svolge tra il Conte e i Cacciatori, con ciascuno che cerca di confrontarsi con l'altro nel momento a lui più congeniale.

Preparazione della Partita

Seguite i seguenti passi per preparare una partita a **Fury of Dracula**.

1. Approntare l'area di gioco

Aperte il tabellone e posizionate al centro dell'area di gioco. Assicuratevi che vi sia ampio spazio intorno ad esso per piazzare le schede di Dracula e dei Cacciatori. Posizionate la scheda di Dracula vicino al bordo sul lato più vicino al Percorso di Dracula. Quindi, iniziando dalla sinistra di Dracula, piazzate le schede dei Cacciatori in quest'ordine, procedendo in senso orario: Lord Godalming, Dr. Seward, Dr. Van Helsing e Mina Harker. **Tutti e quattro i Cacciatori vengono utilizzati, indipendentemente da quanti giocatori partecipino alla partita.**

Infine, prendete il segnalino Vampiro di Dracula e ponetelo sullo spazio “0” sul Tracciato del Vampiro e piazzate il segnalino Risolutezza sullo spazio “0” sul Tracciato della Risolutezza.

2. Scegliere il giocatore-Dracula

Scegliete un giocatore (ad esempio quello che ha maggior familiarità con **Fury of Dracula** o col romanzo di Bram Stoker) che assumerà il ruolo di Dracula. Egli dovrebbe sedere vicino alla scheda di Dracula. Date al giocatore-Dracula i seguenti oggetti:

1 Mappa di Riferimento di Dracula

1 Miniatura di Dracula

1 Dado Nero Dracula

1 Mazza Località Dracula (70 carte)

1 Mazza Tattiche Dracula (8 carte)

1 Mazza Tattiche Agente (5 carte)

1 Mazza Potere Dracula (5 carte)

45 Segnalini Incontro

15 Gettoni Sangue

Il giocatore-Dracula piazza i gettoni Sangue sul tracciato del Sangue sulla propria scheda di Dracula, pone la miniatura di Dracula all'inizio del Percorso di Dracula e mescola i segnalini incontro tenendoli coperti davanti a sé oppure li piazza in un contenitore opaco (come un sacchetto o una tazza). Questa è la **riserva degli incontri**. Quindi, pesca cinque segnalini incontro a caso dalla riserva degli incontri. Questa è la **mano degli incontri**.

Non mescolate il mazzo Località. Il giocatore-Dracula dovrebbe invece verificare velocemente il mazzo Località, per assicurarsi che le carte siano disposte in ordine numerico (e quindi alfabetico).

3. Assegnare i Cacciatori

Ogni giocatore-Cacciatore dovrebbe sedersi vicino alla scheda del Cacciatore (o alle schede dei Cacciatori) che vuole impersonare. In una partita a due giocatori, un giocatore usa Dracula e l'altro controlla tutti e quattro i Cacciatori. In una partita a tre giocatori, i giocatori-Cacciatori controllano due Cacciatori a testa. In una partita a quattro giocatori, due giocatori controllano un Cacciatore a testa e il terzo controlla due Cacciatori (oppure il Cacciatore in più può essere controllato congiuntamente dai giocatori-Cacciatori). Infine, in una partita a cinque giocatori, ogni giocatore-Cacciatore controlla un Cacciatore.

Preparazione della Partita

E' importante che il giocatore-Dracula sieda alla parte superiore del tabellone, come mostrato in figura. Ricordate che "destra" e "sinistra" del Percorso di Dracula sono intese dalla prospettiva del giocatore-Dracula.

Dracula piazza i suoi 15 gettoni Sangue sul tracciato del Sangue sulla scheda di Dracula.

Dopo aver composto una mano di 5 segnalini incontro, Dracula piazza i restanti in un contenitore opaco o li impila a faccia coperta.

Il segnalino Vampiro viene posto sullo spazio "0" del Tracciato del Vampiro.

Le carte Oggetto e le carte Evento vengono mescolate prima di giocare, quindi si pesca la carta in fondo al mazzo Evento e la si piazza in cima al mazzo.

Ogni Cacciatore piazza un segnalino Salute sul massimo valore di Salute sulla sua scheda del Cacciatore.

Il segnalino Risolutezza viene posto sullo spazio "0" sul tracciato della Risolutezza.

Dracula siede alla parte superiore del tabellone e prende:

- 1 Mappa di Riferimento di Dracula
- 1 Miniatura di Dracula
- 1 Mazza Località Dracula (70 carte)
- 1 Mazza Tattiche Dracula (8 carte)
- 1 Mazza Tattiche Agente (5 carte)
- 1 Mazza Potere Dracula (5 carte)
- 45 Segnalini Incontro
- 15 Gettoni Sangue

I dadi e gli altri componenti in cartone del gioco dovrebbero essere piazzati in una posizione facilmente raggiungibile dai giocatori.

In ordine di turno, ogni Cacciatore dispone la propria miniatura su una qualunque città del tabellone a sua scelta, eccetto Castle Dracula o l'Hospital of St. Joseph and St. Mary.

I Cacciatori siedono intorno agli altri lati del tabellone e ciascuno prende:

- 1 Segnalino Salute
- 1 Miniatura del Cacciatore
- 1 Mazza Tattiche Cacciatore (3 carte Oggetto con la dicitura "Basic" sotto il titolo).



Per ogni Cacciatore che controlla, ciascun giocatore prende i seguenti oggetti:

1 Segnalino Salute

1 Miniatura del Cacciatore

1 Mazzo Tattiche Cacciatore (3 carte Oggetto con la dicitura "Basic" sotto il titolo)

I giocatori-Cacciatori dovrebbero piazzare il segnalino Salute di ogni Cacciatore che controllano sull'appropriato tracciato della Salute (sulle schede dei Cacciatori). Ogni segnalino deve essere posizionato sullo spazio che mostra il massimo valore di Salute per quel Cacciatore (12 per Lord Godalming, 10 per il Dr. Seward e 8 per Van Helsing e Mina Harker). Ogni giocatore-Cacciatore dovrebbe poi piazzare la propria miniatura e un mazzo Tattiche vicino alla scheda del Cacciatore che controlla.

4. Disporre gli Altri Componenti

Piazzate il dado bianco Cacciatore, il dado rosso Treno e i rimanenti gettoni e segnalini di cartone in un luogo raggiungibile da tutti i giocatori. Mescolate il mazzo Oggetto e piazzatelo vicino ai Cacciatori. Fate la stessa cosa col mazzo Evento, ma, dopo averlo mescolato, prendete la carta in fondo al mazzo e mettetela in cima.

5. Scegliere la Località di Partenza del Cacciatore

Cominciando da Lord Godalming e procedendo in senso orario intorno al tabellone, ogni Cacciatore piazza la sua miniatura del Cacciatore su una qualunque città sulla mappa, a sua scelta. Più di un Cacciatore può scegliere la stessa città, ma **nessun Cacciatore può iniziare in zone di mare, a Castle Dracula o all'Hospital of St. Joseph and St. Mary.**

Suggerimento: i Cacciatori dovrebbero cercare di distribuirsi sulla mappa, in questa fase di gioco. Se si ammassano troppo all'inizio della partita, per Dracula sarà più facile evitarli.

6. Primo Turno di Dracula

Una volta che tutti i Cacciatori hanno scelto la propria località di partenza, Dracula gioca il suo primo turno. Tuttavia, a differenza dei turni normali, per il suo primo turno Dracula sceglie semplicemente la sua località di partenza. Scorrendo il mazzo Località, Dracula sceglie la carta che corrisponde alla città in cui vuole iniziare e la piazza coperta nello spazio all'estrema sinistra del Percorso di Dracula sul tabellone, quindi vi piazza sopra la sua miniatura. La carta Località che sceglie non può riferirsi ad una zona di mare, ad una città che accolga già un Cacciatore o a Castle Dracula. Inoltre, egli non può usare nessuna carta Potere in questo turno (ad esempio *Dark Call* o *Hide*).

Nota: quando sceglie le carte, il giocatore-Dracula dovrebbe celare il mazzo Località alla vista dei Cacciatori, altrimenti i Cacciatori potrebbero ricavare delle informazioni dal punto del mazzo da cui egli estrae le carte.

Di norma, a questo punto il giocatore-Dracula giocherebbe un segnalino incontro dalla sua mano ponendolo coperto sulla carta Località appena giocata, ma **Dracula non piazza alcun incontro nel suo primo turno e non gioca nemmeno la fase Tempo** (che farebbe muovere il segnalino Giorno/Notte).

7. Inizia la Normale Partita

Il segnalino Giorno/Notte viene piazzato sullo spazio Dawn del tracciato Giorno/Notte (ma i tracciati del Vampiro e della Risolutezza non avanzano, dato che il segnalino Giorno/Notte non si è spostato da Small Hours a Dawn) e inizia la normale partita, cominciando con Lord Godalming e procedendo in senso orario. I successivi turni di Dracula seguiranno le regole standard.

Il Round di Gioco

Ogni round di gioco consiste dei seguenti passi:

1. Turno di Dracula

A. Fase Tempo (*Nota: soltanto Dracula gioca questa fase*)

B. Fase Movimento

C. Fase Azione

2. Turno di Lord Godalming

A. Fase Movimento

B. Fase Azione

3. Turno del Dr. Seward

A. Fase Movimento

B. Fase Azione

4. Turno di Van Helsing

A. Fase Movimento

B. Fase Azione

5. Turno di Mina Harker

A. Fase Movimento

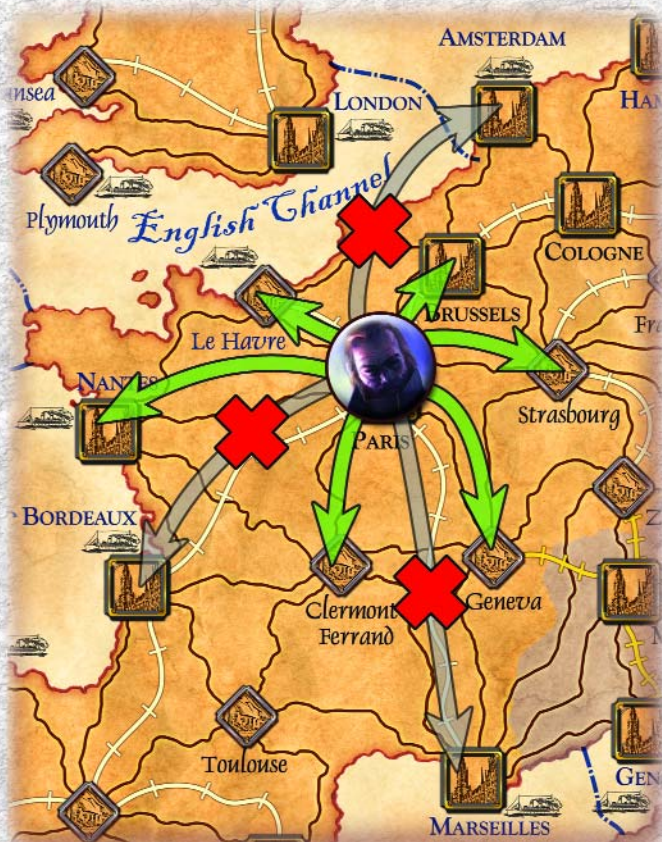
B. Fase Azione

Fase Tempo

Questa fase ha luogo solo all'inizio del turno di Dracula. **Se Dracula si trova in una zona di mare, non accade nulla e Dracula prosegue con la sua Fase Movimento.** Altrimenti, il giocatore-Dracula fa avanzare il segnalino Giorno/Notte di uno spazio in senso orario lungo il tracciato Giorno/Notte.

Se durante questa fase Dracula fa avanzare il segnalino Giorno/Notte da Small Hours (l'ultimo spazio della notte) a Dawn (il primo spazio del giorno), allora è sorto un nuovo giorno. Dracula fa immediatamente avanzare il suo tracciato del Vampiro di uno e anche i Cacciatori fanno avanzare il loro tracciato della Risolutezza di uno (**non** di uno per ogni Cacciatore, ma di uno in totale). Se ciò porta Dracula ad un totale di sei Vampiri, la partita termina immediatamente e Dracula vince. Altrimenti, la partita prosegue con la Fase Movimento di Dracula.

Esempio di Movimento su Strada



Van Helsing si trova a Paris. Può muoversi su Strada fino a Le Havre, Brussels, Starsbourg, Geneva, Clermont-Ferrand o Nantes. Non può muoversi su Strada verso Marseilles o Bordeaux (poiché sono connesse a Paris solo tramite Ferrovia) o ad Amsterdam (che si trova a distanza di due Strade). Per muovere ad Amsterdam, Van Helsing dovrebbe spostarsi a Brussels in questo turno e quindi ad Amsterdam nel turno successivo.

Movimento di Dracula

Dracula può muoversi su **Strada**, ma muoversi per **Mare** lo indebolisce (gli costa Sangue) e a causa della sua natura orgogliosa e aristocraticamente tradizionale, **si rifiuta categoricamente di muoversi su Ferrovia**. Il movimento di Dracula viene effettuato in segreto utilizzando una fila di carte coperte prese dal suo mazzo Località. Il movimento segreto di Dracula è spiegato a pag. 11, in "Movimento Nascosto di Dracula". **Dracula deve giocare una carta durante la sua Fase Movimento**, sebbene sia in possesso d'alcune carte Potere che possano permettergli di rimanere nella stessa località. I Cacciatori riescono a vedere dove si è mosso il Conte solo se s'imbattono nel suo cammino (o pescano un'appropriata carta Evento). In aggiunta al suo normale movimento, a volte i poteri di Dracula gli permettono di muoversi in modi insoliti (vedere "Poteri di Dracula", a pag. 20).

Movimento su Strada (Cacciatore o Dracula)

Quando si spostano su Strada, un Cacciatore o Dracula possono muoversi dalla città in cui si trovano verso un'altra città direttamente collegata ad essa da una singola strada.

Movimento per Mare (Cacciatore o Dracula)

Tutti i movimenti per mare vengono effettuati attraverso zone di mare. Tali spazi sono identificati sulla mappa da bordi blu. Ci sono tre tipi di spostamento marittimo: **salpare**, **navigazione** e **sbarco**. Un **viaggio marittimo** consiste nel **salpare** per il mare, eventualmente **navigare** per uno o più spazi di mare e quindi **sbarcare** in un porto diverso da quello da cui il giocatore è salpato. Pertanto, per completare un breve viaggio marittimo un giocatore impiegherà normalmente tre turni.

Salpare

Per salpare, Dracula o un Cacciatore devono muoversi da una città portuale in una zona di mare in cui vi sia una nave (per esempio, un Cacciatore potrebbe salpare da Hamburg per il North Sea, dato che Hamburg ha un molo nel North Sea).

Nota: sebbene i Cacciatori ricevano i loro segnalini Risolutezza adesso, potranno spenderli solo all'inizio del turno di un Cacciatore, come spiegato in "Risolutezza", a pag. 24.

Fase Movimento

Sia Dracula sia i Cacciatori effettuano una Fase Movimento nel proprio turno e, sebbene sia funzionalmente simile, il movimento di Dracula e dei Cacciatori presenta alcune differenze chiave.

Movimento del Cacciatore

I Cacciatori possono muoversi in uno di questi tre modi, durante il loro turno: su **Strada**, per **Mare** o su **Ferrovia**. Tutti i loro movimenti vengono eseguiti in piena vista. A meno che non si trovi sul mare, un Cacciatore può decidere di non muovere nel suo turno e di rimanere, invece, nella sua posizione attuale.

Dracula deve spendere 1 punto Sangue ogni volta che salpa per il mare, a causa della carenza di sangue disponibile e della sua avversione per l'acqua corrente. Se Dracula possiede solo 1 punto Sangue, non può salpare. Togliete il Sangue speso dalla scheda di Dracula e piazzatelo tra le carte del porto e della zona di mare sul Percorso di Dracula, per indicare che ha pagato il costo in Sangue.

Navigare

Per navigare, Dracula o un Cacciatore si muovono da una zona di mare ad un'altra zona di mare adiacente. Le zone di mare sono adiacenti l'una all'altra se i loro confini si toccano (per esempio, l'Atlantic Ocean è adiacente al North Sea, all'Irish Sea, all'English Channel, alla Bay of Biscay e al Mediterranean Sea).

Dracula deve spendere 1 punto Sangue ogni due volte che naviga in un medesimo viaggio marittimo, a partire dal suo secondo movimento di navigazione. Togliete il segnalino Sangue speso dalla scheda di Dracula e piazzatelo tra le due carte di zona di mare sul Percorso di Dracula per indicare l'ultima volta che Dracula ha pagato il costo in Sangue. Ciò aiuterà il giocatore-Dracula a ricordare quando è il momento di pagare nuovamente. Se navigare di nuovo lo riducesse a 0 punti Sangue, Dracula sarebbe obbligato a sbarcare.

Esempio: Dracula salpa da Hamburg per il North Sea. Ciò gli costa 1 punto Sangue. Nel suo turno successivo, naviga dal North Sea all'Atlantic Ocean. Essendo solo il suo primo movimento di navigazione in questo viaggio marittimo, non gli costa nulla. Tuttavia, navigare successivamente dall'Atlantic Ocean al Mediterranean Sea gli costerebbe 1 punto Sangue addizionale. Egli potrebbe continuare in questo modo, navigando di una zona di mare per turno al costo di 1 punto Sangue per ogni due movimenti di navigazione, fino a che non decidesse o non fosse costretto a sbarcare.

Esempio di Movimento per Mare



La figura sulla sinistra mostra un viaggio marittimo completo.

- Nel turno 1, Mina salpa da Nantes per la Bay of Biscay.
- Nel turno 2, naviga dalla Bay of Biscay all'Atlantic Ocean.
- Nel turno 3, naviga dall'Atlantic Ocean al Mediterranean Sea. Non sarebbe potuta tornare alla Bay of Biscay perché avrebbe voluto dire ritornare sui propri passi.
- Nel turno 4, Mina sbarca a Marseilles. Il viaggio marittimo è completato.

Se iniziasse un nuovo viaggio marittimo, potrebbe muovere nuovamente attraverso il Mediterranean Sea e la Bay of Biscay.



Se Dracula avesse intrapreso questo viaggio al posto di Mina, avrebbe dovuto pagare 1 punto Sangue nei turni 1 e 3 del viaggio, come mostrato nel suo Percorso qui sopra. Anche se le carte sul suo Percorso vanno piazzate coperte, sono mostrate scoperte ai fini dell'esempio.

Sbarco

Per sbarcare, Dracula o un Cacciatore si muovono da una zona di mare ad una città portuale che ha una nave in quella zona di mare (per esempio, un Cacciatore potrebbe sbarcare dal North Sea ad Hamburg, dato che Hamburg ha un molo nel North Sea). **Dracula non paga mai Sangue per sbarcare.**

Restrizioni al Movimento per Mare

Quando si muovono per mare, i giocatori sono soggetti ad alcune restrizioni, elencate qui sotto:

1. I personaggi devono sempre muovere, quando sono in mare. Sono dei passeggeri su una nave che ha un orario da rispettare, quindi non possono decidere di non muovere.

Esempio di Movimento su Ferrovia



Van Helsing si trova a Nuremberg e tira un 2/3 quando prova a prendere un treno. Se volesse, potrebbe muoversi ad Hamburg passando per Leipzig e Berlin, dato che le linee ferroviarie usate sarebbero tutte linee veloci. Tuttavia, non potrebbe spostarsi a Prague, dato che usare le lente linee ferroviarie dell'Europa dell'Est da Berlin a Prague ridurrebbe il suo movimento a 2 sole città.

Muovendosi ad Hamburg, Van Helsing non affronterebbe alcun incontro e non potrebbe riposarsi, rifornirsi o scambiare né a Leipzig né a Berlin: effettuerebbe la sua Fase Azione ad Hamburg.

Movimento su Ferrovia (Solo Cacciatore)

Solo i Cacciatori possono viaggiare su Ferrovia. Per farlo, il Cacciatore deve trovarsi in una città connessa ad almeno una linea ferroviaria. Il giocatore-Cacciatore, quindi, prende e tira il dado Treno per verificare se può prendere il treno.

Tirare il dado Treno produce uno dei seguenti risultati:

X Rallentato per via dei Documenti
Le autorità locali trattengono il Cacciatore per accertamenti: c'è qualche problema coi suoi documenti di viaggio. Il turno del Cacciatore termina immediatamente. Egli non può muoversi e non effettua la Fase Azione in questo turno. Nel turno successivo, può muovere normalmente oppure provare nuovamente a prendere il treno.

0 Nessuna partenza
Non c'è nessun treno in partenza nella direzione desiderata. Il Cacciatore deve rimanere nella città oppure muoversi per Mare o su Strada. Effettua normalmente la Fase Azione in questo turno e può provare nuovamente a prendere il treno nel turno successivo se lo desidera.

1 Treno Lento
Il Cacciatore prende un treno a breve percorrenza. Egli si muove dalla città in cui si trova in qualunque altra città ad essa direttamente collegata da una linea ferroviaria.

2 Treno Veloce
Il Cacciatore può muoversi su Ferrovia fino a **due città** di distanza. Le città devono essere collegate da linee ferroviarie.

2/3 Treno Espresso
Il Cacciatore prende un treno espresso e può muovere su Ferrovia fino a **tre città** di distanza. Queste città devono essere collegate da linee ferroviarie. Tuttavia, se qualunque frazione del suo viaggio si svolge su linee ferroviarie dell'Europa dell'Est, allora il Cacciatore può muovere solo fino ad un

2. Un Cacciatore non può tornare in una zona di mare in cui è precedentemente stato nello stesso viaggio marittimo. Come per la restrizione #1, sarebbe difficile convincere il capitano di una nave a tornare indietro solo per un capriccio.

Esempio: Van Helsing non potrebbe entrare nell'Atlantic Ocean in un turno, spostarsi nel North Sea e quindi tornare nell'Atlantic Ocean senza sbarcare in un porto e iniziare un nuovo viaggio marittimo.

3. Dracula non può usare nessuno dei suoi Poteri, mentre è in mare. Egli s'indebolisce quando attraversa dell'acqua corrente e non può invocare le sue più potenti abilità. Ciò, di fatto, gli impedisce di tornare indietro o di stare fermo in zone di mare.

4. Un giocatore non può ritornare al porto da cui è salpato senza prima sbarcare in un'altra città e iniziare un nuovo viaggio marittimo.

Esempio: il Dr. Seward non potrebbe salpare da Hamburg e quindi sbarcare nuovamente ad Hamburg nel turno successivo. Potrebbe, tuttavia, salpare da Hamburg e sbarcare ad Amsterdam nel turno seguente perché, sebbene queste città abbiano navi nella medesima zona di mare, sono pur sempre porti diversi.

I giocatori non sono obbligati a decidere il porto di destinazione in anticipo. A condizione che non ritorni in una stessa zona di mare o nel porto di partenza, il giocatore è libero di prendere qualunque rotta.

Azioni in Mare

Se un giocatore termina la sua Fase Movimento in una zona di mare, non effettua la Fase Azione in quel turno. Il gioco prosegue *immediatamente* in senso orario. I Cacciatori non possono effettuare incontri in mare, Dracula non può piazzare incontri in mare e **i Cacciatori e Dracula non possono combattere gli uni con gli altri mentre sono in mare.**

massimo di due città, come con un Treno Veloce. Ciò è dovuto alle pessime condizioni delle ferrovie dell'Europa dell'Est nel periodo storico coperto dal gioco.

Se un Cacciatore prende un treno (tira 1, 2 o 2/3), **deve** usarlo: non può più cambiare idea e muoversi per Mare o su Strada.

Nota: Lord Godalming può usare la sua abilità "Wealth" per ri-tirare il dado treno, ma deve tenere il secondo risultato.

Infine, un Cacciatore che si muova su Ferrovia effettua la sua Fase Azione **solamente nella città in cui si sposta, non nelle città che attraversa** per raggiungerla. Quindi, se un Cacciatore usando il movimento su Ferrovia salta una città che contiene Dracula o un incontro, egli non saprà mai cosa ha evitato.

Movimento Nascosto di Dracula

Mentre il movimento dei Cacciatori viene effettuato sotto gli occhi di tutti, Dracula si muove in segreto, tramite l'uso del suo mazzo Località. Il mazzo Località contiene una carta per ogni città (le città portuali sono evidenziate in blu) e per ogni zona di mare del tabellone nelle quali Dracula può muoversi (non c'è una carta per l'Hospital of St. Joseph and St. Mary, dato che Dracula non può muoversi lì). Queste carte sono numerate secondo un ordine alfabetico per renderle più facili da usare.

Nota: Dracula possiede anche cinque carte Potere che può usare invece di effettuare un normale movimento. Queste sono spiegate in "Poteri di Dracula", a pag. 20.

Per usare il mazzo Località, innanzitutto Dracula decide dove vuole muoversi. Deve viaggiare su Strada o per Mare, seguendo le regole del tipo di movimento che ha scelto. Una volta che conosce la sua destinazione, cerca nel suo mazzo Località finché non trova la carta Località corrispondente a quella città o zona di mare. Egli dovrebbe assicurarsi di nascondere la carta che sceglie agli occhi dei Cacciatori. Successivamente, prende la carta che ha scelto

e la posiziona sullo **spazio all'estrema sinistra** del Percorso di Dracula, facendo scorrere tutte le carte (e gli incontri su di esse) già presenti di uno spazio verso destra. Più avanti, durante la sua Fase Azione, Dracula piazierà un incontro sopra la carta come al solito (consultate "Piazzare un Incontro", a pag. 14, per ulteriori informazioni).

Esempio: al momento, Dracula si trova a Manchester. Dato che Manchester non è un porto e Dracula non può viaggiare su Ferrovia, deve muoversi su Strada verso Edinburgh, Liverpool o London. Avendo scelto London, il giocatore-Dracula consulta il suo mazzo Località ed estrae la carta London, facendo attenzione a non mostrarla ai Cacciatori. Quindi, fa scorrere la carta Manchester (che è quella più a sinistra sul Percorso di Dracula) di uno spazio verso destra e posiziona la carta London coperta nello spazio appena liberato. Infine, egli muove la sua miniatura dalla carta Manchester alla carta London per mostrare che ora si trova a London. Tutto ciò che i Cacciatori vedono, tuttavia, sono due carte Località

coperte. Per quanto ne sanno loro, Dracula potrebbe essere ovunque.

Notate che quando queste regole o il testo di una carta si riferiscono alla "sinistra" o alla "destra" del Percorso di Dracula, **intendono la sinistra o la destra dalla prospettiva del giocatore-Dracula**. Dalla prospettiva del giocatore-Dracula, lo spazio vicino al tracciato del Vampiro è quello "all'estrema sinistra" del suo Percorso (e rappresenta la posizione attuale di Dracula).

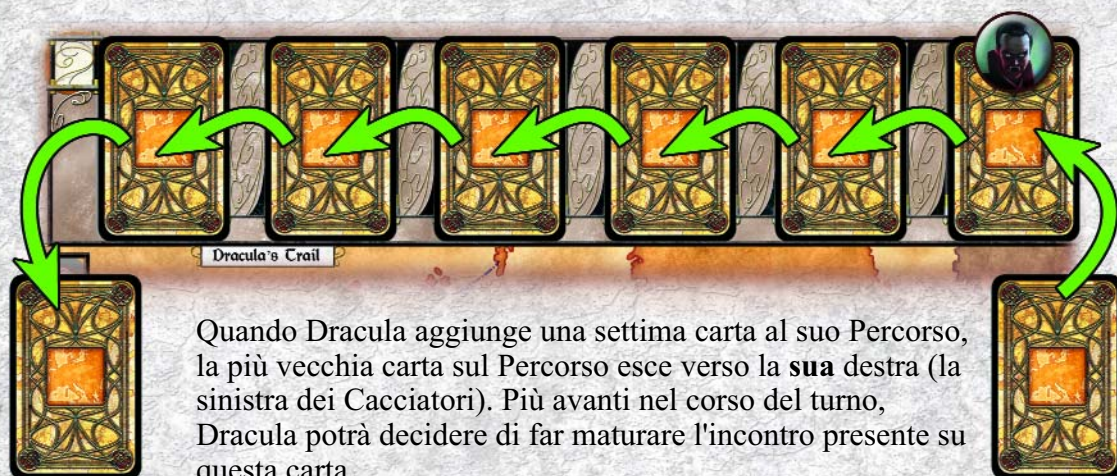
Muoversi nella Località di un Cacciatore
Se Dracula si muove in una città che contiene un Cacciatore, gioca la carta Località a faccia scoperta. Notate che muoversi in una città che contiene un Cacciatore, significa che in quel turno Dracula dovrà combattere il Cacciatore invece che piazzare un incontro nella Fase Azione. Questa regola **non** si applica quando Dracula si muove in una zona di mare che contiene un Cacciatore. In questo caso, la carta Località va ancora giocata coperta e non avviene alcun combattimento.

Esempio di Movimento Nascosto di Dracula



Dracula vuole spostarsi da Le Havre a Nantes, quindi prende la carta Nantes dal suo mazzo Località e la dispone a faccia coperta (1). Quindi, fa scivolare la sua carta Le Havre coperta verso la **sua** destra (la sinistra dei Cacciatori) per fare spazio alla carta Nantes (2). Dopodiché, piazza la carta Nantes coperta sullo spazio del suo Percorso alla sua estrema sinistra (3), piazzando un incontro *Wolves* a faccia coperta sopra di essa (4). Infine, pone anche la sua miniatura di Dracula sopra alla carta Nantes.

Carte Uscite



Quando Dracula aggiunge una settima carta al suo Percorso, la più vecchia carta sul Percorso esce verso la **sua** destra (la sinistra dei Cacciatori). Più avanti nel corso del turno, Dracula potrà decidere di far maturare l'incontro presente su questa carta.

Svuotare il Percorso di Dracula



Dracula è obbligato a svuotare il suo Percorso fino a 3 carte dopo aver fatto maturare l'incontro *Desecrated Soil*. Iniziando dalla **sua** destra e procedendo verso sinistra, rimuove le carte finché non ne rimangono sul suo Percorso soltanto 3. Notate che *Wolf Form* e l'allegata carta Località contano come 1 carta sola, quando si devono eliminare delle carte.

Carte sul Percorso Rivelate

Le carte sul Percorso di Dracula (o nelle Catacombe, vedere in seguito), possono essere rivelate per diverse ragioni (un Cacciatore arriva in quella stessa località, vengono giocate alcune carte Evento, ecc.). Quando una carta Località viene rivelata, deve essere immediatamente girata a faccia scoperta e rimane scoperta finché non ritorna nel mazzo Località.

Carte "Uscite" dal Percorso di Dracula

Quando il Percorso di Dracula è pieno (contiene sei carte), ogni nuova carta piazzata farà sì che la carta più vecchia (quella più a destra) "esca" dal lato destro del Percorso. Quando ciò avviene, il giocatore-Dracula prende semplicemente quella carta Località e la inserisce nuovamente nella sua collocazione all'interno del mazzo Località. Se la carta Località era ancora a faccia coperta, Dracula deve mostrarla ai Cacciatori. Per il momento, lasciate vicino al Percorso ogni incontro che si trovasse sulla carta Località uscita. Esso può essere fatto **maturare** alla fine della Fase Azione di Dracula in questo turno (consultate "Far Maturare gli Incontri", a pag. 14).

Svuotare il Percorso di Dracula

Alcune carte ordinano al giocatore-Dracula di svuotare il suo Percorso fino ad un certo numero di carte. Per far ciò, il giocatore-Dracula deve partire dalla carta all'estrema destra del Percorso e continua a rimuovere le carte Località dal Percorso procedendo verso sinistra, finché non rimane solo il numero di carte indicato. **Gli incontri sulle carte che sono state eliminate in questo modo non possono essere fatti maturare.** Essi tornano sempre nella riserva degli incontri di Dracula. Ciò significa che gli incontri *New Vampire* eliminati in questo modo **non** fanno avanzare il Tracciato del Vampiro.

Nota: oltre alle carte Località, possono trovarsi sul suo Percorso una o più delle carte Potere di Dracula (vedere pag. 20). Ai fini dell'eliminazione delle carte, *Feed*, *Hide* o *Dark Call* vengono rimosse oppure restano sul Percorso a seconda della loro posizione sul Percorso, esattamente come le carte Località.

Invece, le carte Potere *Wolf Form* o *Double Back* vengono giocate insieme alla carta Località a cui è allegata. In caso d'eliminazione di carte dal Percorso di Dracula, ognuna di queste due carte Potere, insieme alla carta Località a cui è attaccata, conta come un'unica carta, come mostrato nella figura "Svuotare il Percorso di Dracula".

Catacombe di Dracula

Invece di lasciare che una carta Località esca dal suo Percorso, Dracula può optare per piazzarla nelle sue **Catacombe**. In questo caso, muove la carta Località (insieme ad ogni segnalino incontro sopra di essa) in uno dei tre spazi Catacomba sul tabellone. Ciò gli permette di lasciare tre incontri sul tabellone indefinitamente. Dracula non può aggiungere un'ulteriore località alle Catacombe se tutti e tre gli spazi sono pieni (ma può pur sempre rimuovere le località dalle Catacombe all'inizio del proprio turno, vedere sotto).

Inoltre, quando Dracula sposta una carta Località nelle Catacombe, può prendere un segnalino incontro dalla sua mano degli incontri e piazzarlo coperto sul quadrato sopra allo spazio Catacomba, rinforzando la località. Se in seguito un Cacciatore entra in quella località, dovrà affrontare entrambi gli incontri (a meno che il primo non ponga fine al suo turno prematuramente). Dracula sceglie l'ordine in cui il Cacciatore affronta gli incontri.

Dracula può rimuovere una o tutte le località dalle Catacombe all'inizio del suo turno. Semplicemente, inserisce nuovamente le carte Località nelle loro specifiche posizioni nel mazzo Località e ricolloca gli incontri nella riserva degli incontri. **Gli incontri non possono essere fatti maturare, quando vengono rimossi dalle Catacombe.**

Nota: le carte Potere e le carte Località di zone di mare non possono mai essere piazzate nelle Catacombe.

Usare le Catacombe



Quando una carta esce dal suo Percorso, Dracula può decidere di piazzarla nelle sue Catacombe. Per far ciò, egli sposta la carta in uno spazio vuoto delle Catacombe e quindi pone un incontro coperto, preso dalla sua mano degli incontri, nella zona sopra lo spazio delle Catacombe.

Attraversare il Proprio Percorso

Dracula può muoversi in una località soltanto se la relativa carta è disponibile. Quindi, non può normalmente ritornare in una località mentre la relativa carta si trova sul suo Percorso o nelle Catacombe. L'unica eccezione a questa regola si manifesta quando egli usa la sua carta Potere *Double Back* (consultate "Poteri di Dracula", a pag. 20). Nello sfortunato caso in cui Dracula si metta in una posizione in cui non ha più mosse legali, viene punito come se fosse stato sorpreso a barare (consultate "Barare", a pag. 25) e poi svolge il suo turno normalmente (presumendo che non abbia perso la partita).

Carte di Zone di Mare

Le carte di Zone di Mare che Dracula possiede hanno un retro diverso per identificarle come zone di mare. Quindi, sebbene vengano piazzate coperte, i Cacciatori sanno quando Dracula è in mare, solo non esattamente dove.

Fase Azione

Sia Dracula sia i Cacciatori effettuano una Fase Azione durante il proprio turno. Tuttavia, a differenza della Fase Movimento, i Cacciatori e Dracula eseguono azioni completamente diverse durante la loro Fase Azione.

Fase Azione di Dracula

La Fase Azione di Dracula si articola in tre parti:

1. Effettuare un'Azione

Per prima cosa, Dracula deve effettuare una delle seguenti due azioni durante la sua Fase Azione, a seconda del fatto che qualche

Cacciatore si trovi nella sua stessa località oppure no.

Ricordate che **Dracula non gioca la Fase Azione quando si trova in zone di mare.**

Attaccare

Se nella località di Dracula si trovano uno o più Cacciatori, egli deve attaccarli come se fossero un gruppo. Il combattimento inizia immediatamente (consultate “Combattimento” a pag. 15 e, se ci sono più Cacciatori, “Combattimento di Gruppo” a pag. 24).

Piazzare un Incontro

Se nella località di Dracula non vi sono Cacciatori, allora egli **deve** piazzare un incontro in cui potrebbero incappare in seguito. Il giocatore-Dracula sceglie un segnalino incontro dalla sua mano degli incontri e lo piazza a faccia coperta sulla carta Località corrispondente alla sua posizione attuale.

2. Far Maturare gli Incontri

Successivamente, Dracula **può** decidere di “far maturare” un qualunque incontro che si trovasse su una carta Località “uscita” dal suo Percorso in questo turno. Semplicemente, rivela l'incontro e attiva i suoi effetti “*Maturato:*” descritti sul retro di questo regolamento. Se far maturare l'incontro non gli ha fatto raggiungere la vittoria (oppure se decide di non far maturare alcun incontro), Dracula ripone l'incontro nella riserva degli incontri e prosegue il suo turno.

Nota: Dracula non può, nel contempo, far maturare un incontro e spostare la carta Località su cui si trovava nelle Catacombe. Deve decidere di fare l'una o l'altra cosa.

3. Completare la Mano degli Incontri

Infine, Dracula completa nuovamente la sua mano degli incontri fino al massimo consentito pescando segnalini incontro dalla riserva degli incontri. Normalmente, **la dimensione massima della mano degli incontri di Dracula è di cinque segnalini**, ma aumenta a sette quando è in gioco la carta *Alleato Dracula's Bride*.

Notate che la mano degli incontri del giocatore-Dracula è separata dalle carte Evento sulla sua scheda.

Fase Azione del Cacciatore

I Cacciatori agiscono nel seguente modo, durante la loro Fase Azione. Ricordate che **i Cacciatori in una zona di mare non giocano la Fase Azione.**

1. Ricerca

Per prima cosa, il Cacciatore annuncia la sua posizione attuale al giocatore Dracula. Se la carta che corrisponde a quella località si trova sul Percorso di Dracula o nelle Catacombe, viene immediatamente rivelata.

Quello che succede dopo dipende dal fatto che ci siano degli incontri nell'attuale località del Cacciatore oppure no.

Se Ci Sono Incontri

Se ci sono degli incontri nell'attuale località del Cacciatore, devono essere risolti. Per far ciò, il giocatore-Dracula sceglie un incontro presente nella località e lo rivela. Quindi, consulta i suoi effetti “*Incontrato:*” sul retro di questo regolamento e li porta a compimento (compreso qualunque combattimento di Agente che possa risultare, vedere “Combattimento”, a pag. 15). Una volta che l'incontro è stato risolto, ritorna nella riserva degli incontri. Se sono rimasti degli altri incontri nella località (e il primo incontro non ha posto termine al turno del Cacciatore), Dracula sceglie un altro incontro e lo risolve. Se non ci sono ulteriori incontri nella località del Cacciatore, il turno del Cacciatore termina.

Eccezione: Van Helsing può riposarsi, rifornirsi e scambiare anche dopo aver affrontato un incontro durante il suo turno. Comunque, se l'incontro di Van Helsing precisa di porre fine al turno o se egli fallisce nell'uccidere il suo avversario in un incontro di combattimento, allora il turno di Van Helsing termina immediatamente ed egli non può riposarsi, rifornirsi o scambiare.

Se Non Ci Sono Incontri

Se non ci sono incontri nell'attuale località del Cacciatore, egli può effettuare **una** delle seguenti azioni:

A. Riposarsi

Riposarsi permette al Cacciatore di recuperare Salute quando è in situazioni disperate. Tuttavia, fa ciò col rischio di dare carte Evento a Dracula. Per riposarsi, il Cacciatore prende due carte Evento. Le carte con le **croci** sul dorso vengono scartate, mentre quelle con i **pipistrelli** sul dorso vanno consegnate a Dracula. Dopo che le carte sono state distribuite (e risolte, se sono carte "Play Immediately"), il Cacciatore recupera fino a 2 punti Salute.

Eccezione: grazie alla sua abilità "Physician", il Dr. Seward e qualunque Cacciatore nella sua stessa città pescano una sola carta Evento quando si riposano, invece che due.

B. Rifornirsi

Rifornirsi permette al Cacciatore di pescare carte Oggetto e Evento. Le specifiche carte che il Cacciatore può pescare dipendono dalla sua attuale località:



Città piccola: il Cacciatore può pescare una carta Evento.



Città grande: il Cacciatore può pescare una carta Evento e/o una carta Oggetto.



Castle Dracula: il Cacciatore non pesca alcuna carta.



Hospital of St. Joseph and St. Mary: il Cacciatore può pescare una carta Evento o una carta Oggetto.

- **Zona di mare:** il Cacciatore non effettua la Fase Azione quando si trova in mare e non può rifornirsi.

Ricordate che quando un Cacciatore pesca una carta Evento, deve prenderla dal **fondo** del mazzo Evento e dare la carta a Dracula se sul

dorso c'è un pipistrello. Consultate "Carte Evento", a pag. 20, per ulteriori informazioni. Le carte Oggetto vengono piazzate coperte nella parte inferiore delle schede dei Cacciatori (coi dorsi in corrispondenza di quelli disegnati nella zona inferiore delle schede dei Cacciatori). Il Dr. Seward può solitamente tenere fino a quattro carte Oggetto, mentre gli altri Cacciatori possono tenerne solo tre. Quando un Cacciatore riceve una carta o delle carte che gli farebbero eccedere il limite, deve scartare o la/e nuova/e carta/e o quelle che già si trovano sulla sua scheda del Cacciatore, così da rimanere entro il limite.

Le carte Evento che riportano la parola "Keep" (consultate "Carte Evento", pag. 20) vanno piazzate coperte sulla parte superiore della scheda di Dracula o del Cacciatore (coi dorsi in corrispondenza di quelli disegnati sulle schede di Dracula o dei Cacciatori). Il Conte Dracula e il Dr. Seward possono solitamente tenere fino a quattro carte Evento, mentre gli altri Cacciatori possono tenerne solo tre. Quando Dracula o un Cacciatore ricevono una carta o delle carte che farebbero loro eccedere il limite, devono scartare o la/e nuova/e carta/e o quelle che già si trovano sulle loro schede, così da rimanere entro il limite.

Nota: il Dr. Seward può tenere quattro carte Evento o quattro carte Oggetto, ma non quattro d'ogni tipo.

C. Scambiare

Scambiare permette ad un Cacciatore di scambiare carte Oggetto **con ogni altro Cacciatore che si trovi nella sua stessa città**. I due Cacciatori possono scambiare carte Oggetto con altre in ogni combinazione vogliano, purchè non eccedano mai il loro limite per le carte Oggetto. **Le carte Evento, al contrario, non possono essere scambiate** con gli altri Cacciatori.

Combattimento

Il combattimento si svolge tra un Cacciatore e Dracula o uno dei suoi Agenti. Si compone di una serie di round di combattimento, che finiscono solo quando uno dei combattenti viene ucciso, sconfitto, Morso oppure fugge.

Inizio del Combattimento

All'inizio del combattimento, c'è l'opportunità per **tutti** i giocatori - non solo per i giocatori i cui personaggi si trovino nella località del combattimento - di giocare carte che lo influenzino. Queste possono includere *Trap*, *Advanced Planning* e altre carte Evento, tuttavia solo i Cacciatori in combattimento possono giocare la carta Oggetto *Garlic*. Dracula ha per primo la possibilità di giocare una carta, quindi ogni giocatore-Cacciatore al tavolo, in senso orario, può giocare una carta a testa. Si continua finché tutti i giocatori hanno giocato tutte le carte che vogliono/possono.

Esempio: Van Helsing entra in combattimento con Dracula durante il giorno. Dracula si rende conto di essere in difficoltà, pertanto gioca la carta Trap, garantendosi un bonus di +1 ai tiri di combattimento per la durata di questo combattimento. Nessuno dei Cacciatori possiede carte da giocare e Dracula non ne ha altre, quindi i giocatori procedono al passo successivo.

Quando tutte le carte sono state giocate, il giocatore-Dracula e il giocatore-Cacciatore che sta partecipando (quello con un personaggio nella località del combattimento) costruiscono i propri mazzi di combattimento. Ciò avviene secondo queste modalità:

Giocatore-Cacciatore: il suo mazzo di combattimento consiste delle sue tre carte Tattiche e di ogni carta Oggetto in suo possesso, eccetto la carta *Dogs* scoperta. Solo le carte Oggetto con un valore d'Iniziativa in alto a sinistra possono essere usate in combattimento, ma il giocatore Cacciatore dovrebbe lo stesso prendere in mano tutte le sue carte Oggetto.

Combattimento



Dracula gioca una carta *Trap* all'inizio del combattimento.



Round 1: Van Helsing gioca una carta *Stake* mentre Dracula gioca una carta *Claws*. Entrambi i giocatori tirano un 3, ma Dracula ottiene un +1 grazie alla sua carta *Trap*, quindi si aggiudica questo round. Consultando la carta *Claws*, scopre che "Stake" è elencato vicino al simbolo di 2 Ferite, pertanto Van Helsing perde 2 punti Salute, rimanendo con solo 2 punti Salute. Dato che nessuno dei combattimenti è stato Ucciso, Morso o sconfitto e non è uscito un risultato Fine, il combattimento prosegue.

Le carte *Stake* e *Claws* vengono lasciate scoperte sul tavolo durante il Round 2 del combattimento. Se Van Helsing avesse un'altra carta *Stake* potrebbe giocarla, ma ne ha solo una, quindi deve scegliere un'altra carta.

Dracula



1
3 3
+1

2
2 4
+1

3
4 4
+1 +1

Van Helsing



All'inizio di questo combattimento, sia Van Helsing sia Dracula sono rimasti con 4 punti Salute/Sangue.

Van Helsing sta combattendo contro Dracula di giorno, quindi il mazzo di combattimento di Dracula si compone di solo tre carte Tattiche. Di notte questo combattimento sarebbe stato molto differente!



Round 3: Van Helsing gioca di nuovo una carta *Stake* e Dracula nuovamente una carta *Claws*. Entrambi i giocatori tirano un 4, ma questa volta tutti e due hanno un +1, pertanto il tiro termina in un pareggio. Guardando i valori d'iniziativa nell'angolo in alto a sinistra delle carte, risulta che *Stake* abbia un 3, mentre *Claws* un 2, quindi Van Helsing vince questo round. Consultando la carta *Stake*, trova "Claws" elencato vicino al simbolo Ucciso, pertanto Dracula scende al suo successivo spazio Sangue rosso. Dato che non ha ulteriori spazi Sangue rossi sul suo tracciato del Sangue, è distrutto una volta per tutte e i Cacciatori vincono la partita!

Round 2: In questo round, Van Helsing e Dracula giocano entrambi carte *Dodge*. Van Helsing tira un 4, mentre Dracula ottiene un 2 (che viene aumentato a 3 per via della sua carta *Trap*). Van Helsing ha il tiro di combattimento più alto, quindi consulta la sua carta *Dodge* e vede che "Dodge" è elencato vicino al simbolo Continua, quindi i giocatori pongono vicino a loro un segnalino Continua e proseguono. Se ottengono altri due risultati Continua di fila, il combattimento finisce. Notate che Van Helsing ottiene un +1 al suo prossimo tiro, perché ha giocato la sua carta *Dodge* e ha vinto il combattimento.

Le carte *Stake* e *Claws* ritornano in mano ai giocatori, mentre le due carte *Dodge* vengono lasciate dove si trovano.

Le carte Oggetto che non possono essere usate in combattimento fungono da bluff, in modo che il giocatore-Dracula non possa sapere esattamente quante carte il giocatore-Cacciatore abbia a sua disposizione.

Dracula: se il Cacciatore sta combattendo Dracula in persona, il mazzo di combattimento del giocatore-Dracula consiste delle sue carte Tattiche Dracula. Se è notte, prende tutte e otto le carte; se è giorno, prende solo le tre carte su cui è riprodotto un sole (*Claws, Dodge e Escape as Man*). Dato che le migliori carte di combattimento sono disponibili solamente durante la notte, Dracula è in notevole svantaggio quando combatte di giorno.

Esempio: continuando l'esempio precedente, Van Helsing prende le sue tre carte Tattiche (Punch, Dodge e Escape) e le carte Oggetto che possiede (Stake e Fast Horse) per costruire il suo mazzo di combattimento. Dracula, d'altro canto, prende solo le sue tre carte Tattiche diurne (Claws, Dodge e Escape as Man) per comporre il suo mazzo di combattimento.

Agente: se il Cacciatore sta combattendo contro uno degli Agenti di Dracula, il mazzo di combattimento del giocatore-Dracula consiste delle sue carte Tattiche Agente. Il suo mazzo include sempre le carte *Punch e Dodge*, ma le altre tre (*Knife, Pistol e Rifle*) sono disponibili solo se l'incontro specifica che possono essere usate.

Dopo che i giocatori hanno costruito i loro mazzi di combattimento, inizia il primo round di combattimento.

I Round Di Combattimento

Durante ogni round di combattimento, ciascuno dei giocatori coinvolti sceglie una carta dal proprio mazzo di combattimento e la piazza coperta di fronte a sé, per indicare l'azione che compirà in quel round.

Nota: i giocatori-Cacciatori possono scegliere soltanto carte Oggetto che riportino un valore di Iniziativa.

Dogs, Fast Horse, Garlic e Local Rumors non possono essere scelte come tattica del Cacciatore nel round.

Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto la propria carta per il round, le carte vengono scoperte, quindi ciascun giocatore tira un dado bianco o nero, aggiungendovi i modificatori della tabella seguente. Questo è chiamato **tiro di combattimento**.

Modificatori Cacciatore

- +1 all'inizio del combattimento è stata giocata la carta Evento *Advance Planning*.
- +1 il Cacciatore ha giocato una carta *Pistol* in questo round di combattimento.
- +1 il Cacciatore ha giocato una carta *Dodge* nell'ultimo round di combattimento e ha vinto il tiro di combattimento.

Modificatori Agente

- +1 l'Agente è un *Minion* e il combattimento si sta svolgendo nell'Europa dell'Est.
- +1 all'inizio del combattimento è stata giocata la carta Evento *Trap*.
- +1 l'Agente ha giocato una carta *Pistol* in questo round di combattimento.
- +1 l'Agente ha giocato una carta *Dodge* nell'ultimo round di combattimento e ha vinto il tiro di combattimento.

Modificatori Dracula



- +1 sta partecipando al combattimento un Cacciatore Morso diverso da Mina Harker.
- +1 il combattimento si sta svolgendo a Castle Dracula.
- +1 all'inizio del combattimento è stata giocata la carta Evento *Trap*.
- +1 Dracula ha giocato una carta *Dodge* nell'ultimo round di combattimento e ha vinto il tiro di combattimento.



Eccezione: quando Lord Godalming è coinvolto in un combattimento contro un Agente, egli tira due dadi Cacciatore invece di uno, usando il risultato più alto fra i due.


Il giocatore col tiro di combattimento modificato più alto ha vinto il round di combattimento e consulta la sua carta per verificare i risultati del round di


combattimento. Per far ciò, egli guarda sulla destra della sua carta finché non trova il nome della carta del suo avversario. Una volta trovato, esamina il simbolo sulla sinistra del nome e legge qui sotto.


Risultati di Combattimento



  **Ferita (da 1 a 4)** - chi ha perso il round perde da 1 a 4 punti Salute/Sangue.

  **Continua** - non accade nulla. Se i giocatori totalizzano tre risultati Continua di fila (usate i segnalini Continua descritti sotto, per tenere il conto), sostituiscono questo risultato con un risultato Fine.

 **Respingere** - nel prossimo round Dracula può giocare soltanto una delle seguenti carte: *Dodge, Escape as Bat, Escape as Man* o *Escape as Mist*. Notate che può comunque giocare *Escape as Bat* o *Escape as Mist* solo se è notte.

 **Morso** - il Cacciatore è Morso e riceve un gettone Morso per indicarlo. Un risultato Morso, inoltre, pone termine al combattimento. Per maggiori informazioni sui Cacciatori Morsi, consultate pag. 19.

 **Ucciso** - se il Cacciatore sta combattendo un Agente, l'Agente è ferito mortalmente e il combattimento termina. Se il Cacciatore sta combattendo Dracula, il Sangue di Dracula immediatamente scende al successivo spazio rosso sul suo tracciato del Sangue (cioè, se Dracula è al momento tra 11-15 punti Sangue scende a 10 punti Sangue e se è tra 6-10 punti Sangue scende a 5 punti Sangue). Se Dracula è a 5 punti Sangue o meno, scende a 0 punti Sangue e i Cacciatori vincono la partita. Se a Dracula è rimasto ancora del Sangue, il combattimento continua.

  **Fine** - uno dei combattenti fugge dalla battaglia. Il combattimento termina immediatamente, sebbene possa essere cominciato nuovamente nel turno successivo.

Oggetti Distrutti in Combattimento

Se il nome della carta del suo avversario è scritto **in grassetto e in corsivo** nel risultato di combattimento, allora la carta Oggetto del Cacciatore è distrutta (l'avversario deve scartare tale carta nella pila degli scarti degli Oggetti).

Esempio: continuando l'esempio precedente, Van Helsing sceglie la sua carta Stake e Dracula sceglie la sua carta Claws. Entrambi piazzano la carta che hanno scelto coperta di fronte a sé. Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto la propria carta, entrambe le carte vengono rivelate e ciascun giocatore tira un dado. Sia Van Helsing sia Dracula tirano un 3, ma Dracula riceve un bonus di +1 al suo tiro per via della carta Trap, arrivando ad un totale di 4.

Dracula vince il round di combattimento e consulta la sua carta Claws per il risultato. Trova il nome della carta di Van Helsing (Stake) nella zona con il simbolo di 2 Ferite. Pertanto, Van Helsing perde 2 punti Salute. In questo caso, ciò lo fa rimanere con 2 punti Salute. Nessuno dei combattenti è stato ucciso o sconfitto, né vi è stato un risultato di Fine, quindi inizia un nuovo round di combattimento.

Pareggi e Iniziativa

Se i giocatori ottengono un pareggio nel loro tiro di combattimento, ognuno guarda il valore d'iniziativa sulla propria carta. Il giocatore la cui carta riporta il valore d'iniziativa più alto vince.

Esempio: se Van Helsing avesse tirato 4, lui e Dracula avrebbero pareggiato il loro tiro di combattimento. Avrebbero quindi guardato i valori d'iniziativa sulle proprie carte. Claws ha un'iniziativa di 2, mentre Stake ha un'iniziativa di 3. Di conseguenza, avrebbe vinto Van Helsing.

Più Di Un Cacciatore

Se è coinvolto in combattimento più di un Cacciatore, consultate la sezione "Combattimento Di Gruppo" a pag. 24.

Segnalini Continua

Se i giocatori ottengono un risultato Continua durante il combattimento, piazzate loro vicino un segnalino Continua. Se i giocatori ottengono qualunque altro risultato dopo il Continua, rimuovete tutti i segnalini Continua precedenti. Se ottengono tre risultati Continua in fila, il combattimento termina immediatamente come se il terzo risultato Continua fosse un risultato Fine.

Ulteriori Round Di Combattimento

Se un combattimento non termina al primo round, allora i giocatori dovranno continuare la battaglia. Tuttavia, nessun giocatore può scegliere la stessa carta per due volte consecutive. Per assicurarsi che ciò non avvenga, i giocatori lasciano la carta che hanno giocato nell'ultimo round scoperta davanti a sé, intanto che scelgono la carta seguente. Dopo che le carte sono state scelte, il combattimento procede come prima. Si effettua un tiro di combattimento e il vincitore controlla nuovamente i risultati, proprio come nel primo round. Se il combattimento si protrae ad un ulteriore round, prima di scegliere una nuova carta i giocatori riprendono in mano le carte usate due round prima, lasciando sul tavolo solo la carta giocata nell'ultimo round.

Esempio: nel secondo round di combattimento, Van Helsing lascia la sua Stake scoperta sul tavolo e Dracula fa la stessa cosa con la sua Claws. Quindi ciascuno sceglie una carta da quelle che gli sono rimaste in mano. Se il combattimento dovesse protrarsi fino al terzo round, potrebbero riprendere in mano Stake e Claws prima di scegliere una nuova carta, lasciando scoperte sul tavolo le carte del secondo round.

Fine del Combattimento

Il combattimento termina sempre se si ottengono un risultato Fine o tre risultati Continua consecutivi. In entrambi i casi, si considera che uno dei combattenti sia fuggito.

Il combattimento termina anche se un Cacciatore viene Morso o ridotto a 0 punti Salute. Se un Cacciatore è ridotto a 0 punti Salute, è **sconfitto**. Consultate pag. 20 per maggiori informazioni sui Cacciatori sconfitti.

Il combattimento con un Agente termina immediatamente se l'Agente è Ucciso. Se è presente un altro incontro in quella località, viene immediatamente risolto, eventualmente iniziando un'altra battaglia. Se non ci sono ulteriori incontri e Dracula si trova nella stessa località, il Cacciatore inizia una battaglia con Dracula (consultate "Battagliare per Raggiungere Dracula", qui sotto).

Durante il combattimento con Dracula, ottenere un risultato Ucciso contro Dracula **non pone fine al combattimento a meno che il Conte non sia stato realmente distrutto**. Cioè, se un risultato Ucciso fa scendere Dracula al successivo spazio rosso sul suo tracciato del Sangue, ma lo lascia ancora con del Sangue, il combattimento continua. Se il Conte è ridotto a 0 punti Sangue, non soltanto termina il combattimento, ma i Cacciatori vincono immediatamente la partita in gruppo.

Battagliare per Raggiungere Dracula

Se un Cacciatore combatte contro un Agente nella stessa località in cui si trova Dracula e sconfigge l'Agente, inizia una battaglia contro Dracula. Tuttavia, se il Cacciatore viene sconfitto o fugge (il combattimento termina con un risultato Fine) dal combattimento contro l'Agente, il suo turno finisce e non può affrontare Dracula in quel turno.

Tenere Traccia del Tempo in Combattimento

Se all'inizio del combattimento viene giocata una carta *Rage* o *Garlic*, è importante che i giocatori tengano traccia di quanti round di combattimento sono passati. Per questo scopo possono usare i segnalini Tempo, piazzandone uno sull'"1" del tracciato del tempo presente sulla carta e quindi facendolo avanzare di uno dopo ogni round di combattimento.

Vincere la Partita

La partita prosegue finché vincano i Cacciatori o Dracula.

Vittoria dei Cacciatori

I Cacciatori vincono in gruppo se riescono a ridurre Dracula a 0 o meno punti Sangue. Notate che Dracula non può ridursi volontariamente a 0 punti Sangue. Egli può scendere a 0 punti Sangue solo tramite il combattimento con i Cacciatori o con l'uso della carta *Heroic Leap*.

Vittoria di Dracula

Dracula vince se riesce a far arrivare il suo tracciato del Vampiro a 6. I modi in cui può far avanzare il suo tracciato del Vampiro comprendono:

- +2 ogni volta che fa maturare un incontro *New Vampire*.
- +1 ogni volta che sorge un nuovo giorno (cioè, ogni volta che il segnalino Giorno/Notte si sposta da Small Hours a Dawn).
- +2 ogni volta che sconfigge un Cacciatore, sia che avvenga riducendo la Salute del Cacciatore a 0, sia che avvenga colpendolo con sufficienti Morsi da sconfiggerlo (uno per Mina Harker, due per Lord Godalming o il Dr. Seward e tre per il Dr. Van Helsing).

Altre regole

La seguente sezione del regolamento contiene altre regole che dovrete conoscere, ma delle quali probabilmente non dovrete fare uso frequentemente.

Cacciatori Morsi

Ogni qualvolta un Cacciatore abbia un gettone Morso sulla sua scheda del Cacciatore (sempre, nel caso di Mina) viene considerato Morso. Se Dracula morde un Cacciatore, questo gli consente di farsi strada nella mente del Cacciatore, prendendone lentamente il controllo. Ciò fa sì che il Cacciatore soffra dei seguenti svantaggi:

- Un Cacciatore Morso deve sempre tenere una carta Oggetto e una carta Evento scoperte (nel caso in cui ne abbia almeno una per tipo; un'eventuale carta *Dogs* scoperta non conta): il collegamento mentale di Dracula gli permette di sapere quello che il Cacciatore sta pianificando.
- Dracula può giocare alcune carte Evento sui Cacciatori Morsi, come *Vampiric Influence* e *Night Visit*.
- Dracula riceve un bonus di +1 al suo tiro di combattimento quando combatte contro un Cacciatore Morso o un Gruppo di Cacciatori che include un Cacciatore Morso.

Eccezione: Mina Harker ha avuto il tempo di abituarsi al suo Morso ed è in grado di schermare parzialmente la propria mente da Dracula, impedendogli di ottenere il +1 nel suo tiro di combattimento contro di lei. Tuttavia, se Mina si trova in Gruppo con un altro Cacciatore Morso, Dracula ottiene comunque il suo bonus di +1.

D'altro canto, esiste un significativo vantaggio nell'essere Morso: un Cacciatore Morso può essere bersaglio di una carta *Hypnosis*, che può rivelare l'attuale posizione di Dracula ai Cacciatori. Non è detto che venire Morso sia una buona cosa, ma ha almeno un lato positivo.

Se un Cacciatore riceve un Morso e non ha ulteriori spazi Morso liberi, allora è sconfitto (vedere pag. 20).

Lord Godalming e il Dr. Seward vengono sconfitti quando ricevono il loro secondo Morso. Van Helsing, grazie alla sua mente maggiormente disciplinata, viene sconfitto dopo aver subito il terzo Morso. Mina, d'altra parte, sta già lottando contro l'influenza di Dracula e viene sconfitta se riceve un unico Morso in più (il che significa che Madam Harker farebbe bene ad evitare Dracula di notte, nella maggior parte dei casi).

Limiti di Carte

Dracula e i Cacciatori sono limitati nel numero di carte Oggetto e Evento che possono tenere. Ciò è evidenziato sulle loro rispettive schede. Quando i giocatori ricevono carte Oggetto o carte Evento "Keep", le piazzano coperte sulle apposite aree delle loro schede.



Ogni Cacciatore può tenere fino a tre carte Oggetto (inclusa ogni carta *Dogs* scoperta) e fino a tre carte Evento “Keep”. Il Dr. Seward può tenere una quarta carta Oggetto oppure una quarta carta Evento nello spazio extra sulla sua scheda del Cacciatore.

Dracula non può tenere nessuna carta Oggetto, ma può tenere fino a quattro carte Evento “Keep”.

Ricordate che le carte Tattiche di un giocatore non si calcolano nel limite di carte Oggetto. Le carte Tattiche Cacciatore hanno lo stesso dorso delle carte Oggetto, ma vengono contraddistinte dalla dicitura “Basic” sotto il titolo. Le carte Tattiche dovrebbero essere tenute scoperte vicino alle schede dei personaggi per distinguerle dalle carte Oggetto, come mostrato nella figura “Preparazione della Partita”, a pag. 6.

Cacciatori Sconfitti

Quando un Cacciatore viene ridotto a 0 punti Salute o subisce un Morso quando non ha più spazi Morso liberi sulla sua scheda del Cacciatore, si considera sconfitto. Quando un Cacciatore è sconfitto si manifestano i seguenti eventi:

- Dracula fa avanzare il suo tracciato del Vampiro di 2. Se ciò lo porta a 6 o più, la partita finisce immediatamente e Dracula vince.
- Il Cacciatore viene immediatamente spostato all'Hospital of St. Joseph and St. Mary, dove le suore lo rimetteranno in salute.
- Il Cacciatore scarta tutte le sue carte Oggetto ed Evento, rimanendo solo con le carte Tattiche.
- Il Cacciatore riporta la propria Salute al suo valore massimo e rimuove tutti i gettoni Morso dalla sua scheda del Cacciatore.
- Il Cacciatore salta il suo turno successivo poiché sta recuperando dalla terribile ferita subita.

Carte Evento

Le carte Evento contengono un elemento di rischio che aggiunge un interessante risvolto a **Fury of Dracula**. Dracula non può pescare personalmente dal mazzo Evento (eccetto che con l'uso dell'incontro *Desecrated Soil*) e deve contare sul fatto che siano i Cacciatori a rifornirlo di carte. Perché mai loro dovrebbero farlo? Perché ogni volta che un Cacciatore pesca dal mazzo Evento, egli pesca dal **fondo** del mazzo. Se pesca una carta con una **croce** sul dorso, tiene la carta per sé. Se pesca una carta con un **pipistrello** sul dorso, deve consegnarla a Dracula senza guardarla. Sebbene ciò possa indurre i Cacciatori a credere che pescare dal mazzo Evento sia una scelta imprudente, le carte Cacciatore nel mazzo sono il doppio delle carte Dracula e, inoltre, il mazzo Evento contiene un gran numero di potenti carte utili a raccogliere informazioni, molto desiderabili per i Cacciatori. Se rimane solo una carta nel mazzo Evento, non va pescata. Al contrario, la carta va mescolata con la pila degli scarti Evento per formare un nuovo mazzo Evento.

Dopo aver ricevuto una carta Evento, il giocatore ne guarda la tipologia sulla parte bassa della carta. Esistono tre tipologie: **Play Immediately**, **Keep** e **Ally**. Ciascuna di esse viene descritta qui sotto.

Carte Play Immediately (*Giocare immediatamente*)

Un giocatore che riceve una carta “Play Immediately” deve giocarla immediatamente. Se i suoi effetti al momento non sono utili, sono semplicemente sprecati. Dopo essere stata risolta, la carta “Play Immediately” va posta nella pila degli scarti del mazzo Evento.

Carte Keep (*Tenere*)

Un giocatore che riceve una carta “Keep” può tenerla per giocarla successivamente. Le carte “Keep” spiegano il momento e le circostanze in cui possono essere giocate.

Carte Ally (*Alleato*)

Un giocatore che riceve una carta Ally deve giocarla immediatamente oppure scartarla. Una volta giocato, un Alleato resta in gioco finché non viene sostituito da un altro Alleato. **Notate che Dracula e i Cacciatori possono avere ciascuno un solo Alleato in gioco per volta.** Gli Alleati dei Cacciatori che vengono giocati non rimpiazzano gli Alleati di Dracula e viceversa.

Poteri di Dracula

Dracula possiede cinque Poteri che può invocare durante il corso della partita. Essi sono rappresentati dalla carte Potere, che vengono tenute nel suo mazzo Località e giocate sul suo Percorso durante la sua Fase Movimento secondo varie modalità. **Dracula non può usare una carta Potere che al momento si trovi sul suo Percorso.** Deve, invece, aspettare che “esca” dal Percorso nel modo usuale prima che torni nuovamente disponibile per essere usata un'altra volta.

Tre delle carte Potere Dracula (*Dark Call*, *Double Back* e *Hide*) possono essere giocate sia di giorno che di notte, come indicato dai simboli del sole e della luna riportati su di esse. Le altre due (*Feed* e *Wolf Form*) possono essere usate solo di notte, come indicato dai due simboli della luna. Qui sotto è riportata una descrizione completa di ciascuno dei cinque Poteri di Dracula.

Dark Call (*Chiamata Oscura*)

Quando viene giocata questa carta, Dracula si sforza di chiamare a sé i suoi servi oscuri. Il giocatore-Dracula la gioca sul suo Percorso come (e al posto di) una carta Località, tranne per il fatto che va giocata **scoperta** e **Dracula non vi piazza sopra alcun incontro**. Si considera che il Conte sia rimasto nella località precedente. Come indicato dalle due gocce di sangue riportate sulla carta, Dracula deve **spendere 2 punti Sangue** per giocare *Dark Call* (e pertanto deve possedere ancora almeno 3 punti Sangue). Quando viene giocata, il

giocatore-Dracula **prende 10 segnalini incontri** dalla riserva degli incontri, li aggiunge alla sua mano degli incontri e quindi scarta fino ad arrivare al massimo consentito per la sua mano degli incontri, tenendo gli incontri che preferisce.

Se Dracula gioca questa carta mentre si trova in una località con un Cacciatore, deve combattere il Cacciatore durante la sua Fase Azione.

Double Back (Doppio Arretramento)

Quando viene giocata questa carta, Dracula ritorna sui suoi passi, cercando di seminare i Cacciatori o tornando indietro per attaccarli. Il giocatore-Dracula **deve usare questo potere se desidera attraversare il suo stesso Percorso**. Egli gioca *Double Back scoperta* sul suo Percorso, quindi prende la carta Località che sta venendo riattraversata dal suo Percorso o dalle Catacombe e la piazza sopra la carta *Double Back*. Se la carta Località era scoperta, resta scoperta e se era coperta, resta coperta. Infine, se ha preso la Località dal suo Percorso, fa scorrere le carte verso destra per riempire gli spazi vuoti sul Percorso e pone la sua miniatura sopra la carta appena piazzata.

Notate che se Dracula riattraversa una Località del suo Percorso (invece che delle Catacombe), il suo Percorso non cresce ulteriormente in questo turno e nessuna carta in questo turno ne "esce".

Se la località ha un incontro sopra di sé, egli mantiene l'incontro su quella località, ma, se la località arriva dalle Catacombe, può mantenere solo uno degli incontri e non entrambi. Egli decide quale incontro mantenere e ripone l'altro nella sua riserva degli incontri. **Dracula non piazza un nuovo incontro su questa località.**

La carta *Double Back* rimane con la carta spostata finché essa non esce dal Percorso. La carta *Double Back* ritorna quindi nella mano di Dracula. La Località ad essa unita può essere piazzata nelle Catacombe, oppure può essere fatto maturare l'incontro su di essa.

Movimento in Forma di Lupo



Dracula si trova a Bordeaux, dove gioca la sua carta Potere *Wolf Form*.

Innanzitutto, perde 1 punto Sangue, poi piazza la carta *Wolf Form* sul suo Percorso insieme ad una carta Località. Può muoversi fino a 2 città di distanza, quindi gli si presentano diverse opzioni, come mostrato in figura. Qui sotto, vi sono alcune annotazioni particolari.

1. Dracula può usare *Wolf Form* per attaccare o per passare attraverso un Cacciatore. Quindi, potrebbe spostarsi a Clermont-Ferrand ed attaccare Van Helsing, oppure passare attraverso Van Helsing fino a Geneva o a Marseilles e Van Helsing non si accorgerebbe di nulla.

2. Dracula non può muoversi attraverso o fermarsi in una città contenente un segnalino Ostia Benedetta o Suolo Consacrato. Pertanto, non potrebbe spostarsi a Paris a causa dell'Ostia Benedetta lì presente, né a Strasbourg, dato che per giungervi dovrebbe passare attraverso Paris.

Feed (Nutrirsi)

Questa carta può essere giocata solo di notte. Quando viene giocata, Dracula si aggira per la città per nutrirsi di innocenti. Il giocatore-Dracula la gioca al posto di una carta Località, ma *Feed* va giocata **scoperta** sul suo Percorso e **Dracula non piazza alcun segnalino incontro su di essa**. Si considera che il Conte sia rimasto nella sua precedente località. Dracula **recupera quindi 1 punto Sangue** (fino ad arrivare al suo massimo di 15), come indicato dalla goccia di sangue con un "+" disegnata sulla carta.

Se Dracula gioca questa carta quando si trova in una località con un Cacciatore, deve combattere il Cacciatore durante la sua Fase Azione.

Hide (Nascondersi)

Questa carta rappresenta l'unico Potere che viene giocato **segretamente**. Va giocata **coperta** al posto di una carta Località e su di essa si piazza un incontro, proprio come se fosse una carta Località. Essa rappresenta Dracula che si nasconde in un luogo (e pertanto rimane nella sua ultima località) mentre vi rafforza i suoi servi. Se un Cacciatore si muove in una località in cui Dracula ha giocato la carta *Hide*, **la carta *Hide* e la carta Località vengono entrambe rivelate e il Cacciatore deve affrontare entrambi gli incontri** presenti, come per una carta nelle Catacombe. Se la località in cui Dracula ha giocato questa carta esce dal Percorso, questa carta viene rivelata e ne esce anch'essa.

Panoramica del Tabellone



1. Percorso di Dracula: Le ultime sei località in cui Dracula si è spostato vengono piazzate qui. Nel testo sulle carte e nel regolamento, “sinistra” e “destra” del Percorso di Dracula sono intese dalla prospettiva del giocatore-Dracula. Lo spazio vicino al tracciato del Vampiro rappresenta la posizione attuale di Dracula.

2. Alleato di Dracula: Quando Dracula ha in gioco una carta Ally, essa viene posta qui.

3. Alleato dei Cacciatori: Quando i Cacciatori hanno in gioco una carta Ally, essa viene posta qui.

4. Tracciato della Risolutezza: Il segnalino Risolutezza del Cacciatore viene piazzato qui per tenere traccia dell'attuale Risolutezza dei Cacciatori.

5. Tracciato del Vampiro: Il segnalino Vampiro viene posto qui per evidenziare quanti Vampiri Dracula abbia creato. Quando questo tracciato arriva a 6, Dracula vince la partita!

6. Catacombe: Dracula può piazzare fino a tre località nelle sue Catacombe, quando escono dal suo Percorso. Ogni località che piazza qui accoglie sopra di sé un segnalino incontro aggiuntivo.

7. Tracciato Giorno/Notte: Il segnalino Giorno/Notte viene piazzato qui per indicare il momento della giornata. I tre spazi nella parte alta del tracciato indicano che è giorno, mentre i tre spazi nella parte bassa indicano che è notte.

Quando questa carta esce dal Percorso, ritorna al mazzo Località di Dracula anche se egli ha piazzato la località a cui era associata nelle Catacombe.

Gli incontri piazzati su questa carta non possono mai essere fatti maturare o piazzati nelle Catacombe: ritornano sempre nella riserva degli incontri.

Se Dracula gioca questa carta mentre si trova in una località con un Cacciatore, allora viene piazzata scoperta ed egli deve combattere il Cacciatore durante la sua Fase Azione.

Wolf Form (Forma di Lupo)

Questa carta può essere giocata solo di notte. E' forse il più subdolo tra i poteri di Dracula. *Wolf Form* gli permette di trasformarsi in un lupo per correre nella notte, sottraendosi all'inseguimento. Va giocata sul Percorso di Dracula **scoperta**, insieme ad una carta Località **coperta** e un segnalino incontro sulla località. Come indicato dall'immagine della goccia di sangue disegnata sulla carta, Dracula deve **spendere 1 punto Sangue** per giocare *Wolf Form* (e, pertanto, deve possedere ancora almeno 2 punti Sangue). Si considera che Dracula si sia spostato nella località coperta, che può trovarsi ad una distanza di **massimo due città su Strada**. Invece di una carta Località, il giocatore-Dracula può decidere di giocare **insieme alla carta *Wolf Form* la carta *Hide***, se desidera bluffare e rimanere sul posto. Quando usa *Wolf Form*, Dracula può passare attraverso città che contengono un Cacciatore senza fermarsi per combattere quel Cacciatore, sebbene non possa comunque attraversare una città con un segnalino Ostia Benedetta o Suolo Consacrato.

Se Dracula si sposta di due città, egli non lascia alcuna traccia nella prima città che ha attraversato: piazza un incontro solo nella sua località finale. Quindi, durante la sua Fase Azione, Dracula deve attaccare un Cacciatore che si trovi nella sua località di destinazione, ma non può attaccare un Cacciatore in una città che ha “attraversato” mentre era in forma di lupo.

Ostia Benedetta e Suolo Consacrato

I Cacciatori possono sigillare Dracula e il suo potere all'esterno d'alcune località tramite l'uso delle carte Oggetto *Heavenly Host* o *Consecrated Ground*. Un Segnalino Ostia Benedetta deve essere piazzato sulla località attuale del Cacciatore che gioca la carta *Heavenly Host*, mentre il segnalino Suolo Consacrato può essere piazzato in qualunque città. **In entrambi i casi, tutti gli incontri presenti su quelle località vanno scartati.**

Nel caso di *Consecrated Ground*, se il segnalino Suolo Consacrato viene piazzato in una località presente nel Percorso di Dracula o nelle Catacombe, quella località deve essere istantaneamente rivelata. Se Dracula si trova in quella Località deve spostarsi da quella località all'inizio del suo turno successivo.

Dracula può usare una carta Evento *Devilish Power* per eliminare un segnalino Ostia Benedetta dal tabellone (sebbene esso possa venire piazzato nuovamente in seguito), ma il segnalino Suolo Consacrato resta in gioco per tutta la durata della partita (sebbene possa essere spostato per mezzo di una successiva carta Evento *Consecrated Ground*).

Dracula non può muoversi attraverso una Località contenente uno di questi segnalini. La carta Località corrispondente viene rimossa dal mazzo Località di Dracula o dalle Catacombe e piazzata scoperta vicino al tabellone fintanto che il segnalino rimane in quella posizione.

Se la località si trova nel Percorso di Dracula, resta nel Percorso finché non ne esce, quindi viene piazzata scoperta sul tavolo. Se il segnalino viene rimosso dalla città, la carta Località deve essere inserita nuovamente nel mazzo Località di Dracula.

Panoramica delle Schede Personaggi



1. Spazi Carta Evento: Un Cacciatore può tenere fino a tre carte Evento “Keep” in questi spazi.

2. Spazi Morso: Quando un Cacciatore riceve un Morso, il gettone deve essere piazzato in uno Spazio Morso libero. Se non ci sono più Spazi Morso liberi, il Cacciatore è sconfitto.

3. Spazi Carta Oggetto: Un Cacciatore può tenere fino a tre carte Oggetto in questi spazi.

4. Indicatore dell'Ordine di Turno: Questo numero indica l'ordine con cui i Cacciatori giocano i loro turni. Dracula gioca sempre per primo.

5. Abilità Speciali: Le abilità speciali del Cacciatore sono descritte qui.

6. Tracciato della Salute: Un gettone Salute viene piazzato qui per indicare l'attuale Salute del Cacciatore. Se un Cacciatore viene ridotto a 0 punti Salute, allora è sconfitto.

Gruppi di Cacciatori

I Cacciatori possono unire le proprie forze per combattere congiuntamente contro Dracula e i suoi servi. Tuttavia, agire in tal modo riduce la loro abilità nel dargli la caccia. Due o più Cacciatori che inizino il round nella stessa località possono optare per formare un Gruppo. Non possono formare o agire come un Gruppo se uno di loro si è già mosso nel corso del turno. I Gruppi si dividono non appena i Cacciatori si muovono di nuovo in maniera indipendente.

Movimento del Gruppo di Cacciatori

Un Gruppo muove una volta per ogni round di gioco, durante la Fase Movimento di uno dei suoi membri. Muovete tutte le miniature dei Cacciatori all'unisono. Se un Gruppo prova a prendere un treno, si effettua solo un tiro di dado (sebbene Lord Godalming possa usare il suo re-roll se fa parte del Gruppo) e il risultato coinvolge l'intero Gruppo.

Fase Azione del Gruppo

Un Gruppo effettua solo una Fase Azione in ogni round di gioco, immediatamente dopo aver mosso. Ciò significa che il Gruppo può riposarsi, rifornirsi o scambiare solo una volta per round. Solo un membro del Gruppo può ricevere i benefici del riposo o del rifornimento, sebbene i membri del Gruppo possano liberamente scambiare tra loro quando il Gruppo scambia.

Incontri di Gruppo

Gli incontri interessano tutto il Gruppo in ugual modo, benché ciascun membro di un Gruppo possa rivelare carte Oggetto per ridurre l'effetto di un incontro. Quindi, per esempio, se un Gruppo composto di tutti e quattro i Cacciatori incontra dei *Wolves*, ogni Cacciatore perde 2 punti Salute. Tuttavia, l'effetto può essere ridotto di 1 se un Cacciatore del Gruppo rivela una *Pistol* e di un ulteriore 1 se un Cacciatore del Gruppo rivela un *Rifle*.

Combattimento di Gruppo

Tutti i Cacciatori di un Gruppo devono combattere: nessuno può essere lasciato nelle retrovie. Si applicano le normali regole di combattimento, ma leggermente adattate per adeguarsi al fatto che ci siano più di due persone coinvolte.

Ciascun giocatore-Cacciatore del Gruppo sceglie una carta all'inizio di ogni round di combattimento, mentre **il giocatore-Dracula deve scegliere un Cacciatore come bersaglio** (deve sempre avere un bersaglio, anche se può cambiare il suo bersaglio tra i round). Il giocatore bersaglio e Dracula effettuano quindi un tiro di combattimento come al solito (tenendo presente che il giocatore-Cacciatore tira due dadi Cacciatore se Lord Godalming fa parte del Gruppo e stanno affrontando un Agente). Il giocatore-Cacciatore può inoltre aggiungere qualunque modificatore applicabile ad ogni membro del Gruppo. Se Dracula vince il tiro di combattimento, cerca la carta del suo bersaglio sulla sua carta e applica i risultati unicamente al bersaglio. Se i Cacciatori vincono, possono scegliere quale delle loro carte usare, quando cercano i risultati.

Esempio 1: Dracula sta combattendo contro tutti e quattro i Cacciatori in Gruppo. Sceglie Mina Harker come suo bersaglio e gioca Claws. Lei gioca Stake. Dracula vince il tiro di combattimento, quindi cerca Stake sulla sua carta Claws e scopre che Mina perde due punti Salute.

Esempio 2: Uguale all'esempio precedente, ma questa volta Dracula perde il tiro di combattimento. Gli altri tre Cacciatori hanno giocato Knife, Crucifix e Heavenly Host. Possono scegliere una qualunque delle loro quattro carte e cercare Claws su quella carta per determinare il risultato del combattimento.

Il combattimento di Gruppo termina dopo qualunque round di combattimento in cui venga ottenuto il risultato Fine o **non appena un Cacciatore** venga Morso, Sconfitto o fugga.

Risolutezza

La Risolutezza rappresenta la motivazione interiore dei Cacciatori nello sconfiggere la malvagità incarnata dal Conte Dracula. I Cacciatori ottengono un punto Risolutezza ogni volta che sopravvivono per veder sorgere un nuovo giorno sul tracciato Giorno/Notte (cioè, ogni volta che il segnalino Giorno/Notte viene spostato da Small Hours a Dawn). Tenete traccia dei punti Risolutezza dei Cacciatori usando il Tracciato della Risolutezza sul tabellone. Quando il Tracciato della Risolutezza è a 1 o più, qualunque Cacciatore (con o senza l'approvazione del gruppo) può spendere 1 punto Risolutezza all'inizio del suo turno per ottenere uno dei seguenti effetti. Un Cacciatore può ottenere uno solo di questi effetti per turno.

Newspaper Reports (Rapporti Giornalistici): come la carta omonima, questo effetto fa sì che la più vecchia carta coperta sul Percorso di Dracula venga rivelata. In ogni caso, non potrà mai rivelare la posizione attuale di Dracula.

Sense of Emergency (Senso di Emergenza): come la carta omonima, questo effetto permette al Cacciatore di muoversi ovunque sul

tabellone in una singola mossa. Tuttavia, il Cacciatore perde un numero di punti Salute uguale al numero di Vampiri che servono ancora a Dracula per vincere la partita (quindi, se a Dracula servono ancora tre Vampiri per vincere, il Cacciatore perde 3 punti Salute per usare questo effetto).

Inner Strength (Forza Interiore): il Cacciatore sceglie un qualunque Cacciatore (incluso se stesso). Il Cacciatore prescelto viene immediatamente risanato di un massimo di 4 punti Salute.

Località Speciali

Due delle località sulla mappa possiedono le proprietà speciali descritte qui sotto.



Castle Dracula

L'oscura sede del potere di Dracula rappresenta per lui tanto una benedizione quanto una maledizione. E' qui che il suo

potere è più forte, ma gli odiati Cacciatori hanno disposto le loro spie per vigilare sul suo eventuale ritorno. Ciò viene rappresentato dalle seguenti regole:

- La carta Località di Dracula relativa a Castle Dracula è a doppia faccia, quindi Dracula **rivela la sua posizione** automaticamente quando vi si sposta e **non può piazzare incontri** mentre vi si trova.
- Comunque, Dracula ha vaste scorte di sangue nascoste al sicuro nelle profondità del Castello. Ogni volta che termina la sua Fase Movimento a Castle Dracula, guadagna 2 punti Sangue (fino al suo massimo di 15).
- A parte i benefici per Dracula, il Castello non contiene nulla per i Cacciatori. Un Cacciatore non può riposarsi, rifornirsi o scambiare mentre si trova a Castle Dracula.
- Infine, l'oscura forza di Dracula si manifesta al suo massimo all'interno delle mura della sua ancestrale magione. Quando Dracula affronta una battaglia a Castle Dracula, riceve un bonus di +1 ai suoi tiri di combattimento.



L' Hospital of St. Joseph and St. Mary

E' un santuario per i Cacciatori: un posto in cui possono recarsi per trovare ristoro e recuperare dalle loro ferite quando sono stati portati oltre i limiti della loro resistenza. È anche un posto dove possono andare in cerca di conforto spirituale durante la loro caccia al Principe delle Tenebre. Pertanto, si applicano all' Hospital of St. Joseph and St. Mary le seguenti regole speciali.

- Dracula non può mai entrare in questa località (non possiede nemmeno la carta corrispondente nel suo mazzo Località), né alcun incontro può sceglierlo come bersaglio (ad esempio l'incontro *Ambush* maturato).
- Quando si rifornisce nell'Ospedale, un Cacciatore pesca una carta Evento o una carta Oggetto.
- Infine, le suore dell'Ospedale possiedono una fonte benedetta con la quale possono cercare di purificare i Morsi (tranne quelli di Mina). Come quando si usa *Holy Water* per rimuovere un Morso, il Cacciatore tira un dado all'inizio della sua Fase Movimento. Con 1, perde 2 punti Salute. Con 2-3, non succede nulla. Con 4-6, il Morso viene rimosso con successo.

Varie ed Eventuali

Queste regole sono state incluse per affrontare alcune situazioni che possono verificarsi occasionalmente al tavolo, mentre si gioca a **Fury of Dracula**.

Barare

Si spera che il giocatore-Dracula non imbrogli mai volutamente, ma se egli compie un movimento e poi si accorge di aver mosso accidentalmente lungo un tragitto ferroviario o di aver effettuato una qualche altra mossa illegale, è importante rimuovere il danno e riportare la partita nuovamente sotto controllo. Tuttavia, Dracula merita anche una punizione per aver fatto perdere del tempo ai Cacciatori.

Suggeriamo le seguenti penalità per il giocatore-Dracula che si accorge di (o viene sorpreso a) barare. Sebbene possano sembrare severe, la speranza è che il giocatore-Dracula impari presto ad essere più accorto.

- Dracula deve immediatamente svuotare il suo Percorso fino a rimanere con una carta e rivelare la sua posizione attuale.
- Inoltre, Dracula perde punti Sangue come se avesse appena subito un risultato di "Ucciso" in combattimento. Tuttavia, se ciò lo riducesse a 0 punti Sangue, dovrà invece ridurre i suoi punti Sangue solo fino ad 1.

Segretezza al Tavolo

I Cacciatori sono liberi di parlare fra loro e di mostrarsi le proprie carte a vicenda, se desiderano. Tuttavia, abbandonare la stanza per discutere le loro strategie in segreto o preparare dei piani in anticipo va contro lo spirito del gioco. Tutte le conversazioni dovrebbero essere effettuate in modo che il giocatore-Dracula possa ascoltare e capire ciò che viene detto. Naturalmente, i Cacciatori sono liberi di rimanere in silenzio su qualunque mossa che preferiscano non far conoscere a Dracula.

Varianti

I gruppi di gioco variano. In alcuni gruppi ci sarà un Dracula diabolicamente astuto, mentre in altri giocherà un gruppo di Cacciatori determinato e ben organizzato. Per consentire al vostro gruppo di piegare *Fury of Dracula* alle vostre necessità, abbiamo incluso i seguenti suggerimenti per aumentare la difficoltà per Dracula o per i Cacciatori.

Rendere la Partita piu' Difficile per Dracula

Ci sono diversi modi per rendere la partita più difficile per Dracula. Tra i più immediati vi sono i seguenti:

Più Vampiri

Dracula necessita di più Vampiri per vincere. Giocare a 8 Vampiri rende la partita molto più difficile per Dracula, ma gruppi con un giocatore-Dracula particolarmente abile potrebbero voler giocare a 10 o anche 12 Vampiri.

Meno Poteri

Rimuovete dal gioco uno o più Poteri di Dracula. Eliminare i Poteri di Dracula riduce la sua abilità nel seminare i Cacciatori una volta che sono sulle sue tracce.

Risolutezza Extra

Date ai Cacciatori 2 punti Risolutezza ogni volta che sorge un nuovo giorno, o fate loro cominciare la partita con 1 o 2 punti Risolutezza.



Altri Suggerimenti

Altre varianti includono rendere *Newspaper Reports* più potente: potrebbe rivelare le due carte più vecchie nel Percorso di Dracula invece che solo la più vecchia, oppure potrebbe rivelare la posizione attuale di Dracula. Similmente, potreste rimuovere o modificare altre carte del mazzo Evento, come la temuta carta *Evasion*. Però fate attenzione, perché manipolare troppo il gioco potrebbe avere effetti inaspettati, quindi preparatevi ad affinare le cose per un paio di partite finché non otterrete gli effetti voluti.

Rendere la Partita piu' Facile per Dracula

Esistono diversi modi per rendere la partita più facile per Dracula. Tra i più immediati trovate i seguenti:

Meno Vampiri

Dracula necessita di meno Vampiri per vincere. Non è consigliabile ridurre l'obiettivo di Dracula sotto i quattro Vampiri, comunque, poiché ciò non lascerebbe ai Cacciatori un tempo sufficiente a trovare e sconfiggere Dracula.

Meno o Nessuna Risolutezza

Riducete l'ammontare dei punti Risolutezza che i Cacciatori ricevono a 1 ogni 2 giorni, oppure eliminateli del tutto. Ciò obbligherà i Cacciatori a contare davvero sulle proprie capacità piuttosto che fare affidamento sulle abilità legate alla Risolutezza.

Altri Suggerimenti

Ulteriori affinamenti includono il rimuovere dal mazzo Evento una o più carte *Newspaper Reports*, *Telegraph Ahead* o *Hypnosis*. I Cacciatori noteranno che la sfida diventa molto più difficile se il numero di carte che forniscono informazioni nel mazzo Evento diminuisce. Fate attenzione, tuttavia, perché rimuovere troppe buone carte dal mazzo Evento renderà i Cacciatori molto riluttanti a pescare carte da lì.

Punti Valore

Eventualmente, i Cacciatori possono calcolare il punteggio delle loro eroiche gesta durante la partita per scoprire quale Cacciatore si sia comportato meglio. In questo caso, se i Cacciatori vincono la partita, solo il Cacciatore col maggior numero di Punti Valore è il vincitore. I Cacciatori dovranno tenere il conto dei loro Punti Valore con perline, monete o usando carta e penna.

- +1 Sopravvivere ad un incontro *Rats* senza subire ferite.
- +1 Sopravvivere ad un incontro *Wolves* senza subire ferite.
- +2 Sconfiggere un *Minion* in combattimento.
- +3 Sconfiggere un *Assassin* in combattimento.
- +3 Entrare a Castle Dracula (una volta per partita).
- +3 Giocare una carta *Heroic Leap*, indipendentemente dal fatto che il Cacciatore sopravviva o no.
- +4 Distruggere un incontro *New Vampire*.
- +5 Ogni volta che il Cacciatore attacca il Conte Dracula (essere attaccato non conta).
- +5 Ogni punto Sangue che il Cacciatore ha fatto perdere al Conte Dracula in combattimento.
- +10 Infliggere a Dracula il colpo mortale *finale*.

Cast dei Personaggi

Questa sezione descrive i principali personaggi di **Fury of Dracula** e cosa accadde loro dopo gli eventi che ebbero luogo alla fine del romanzo di Bram Stoker, *Dracula*. Queste descrizioni sono scritte dalla prospettiva del 1898, l'anno in cui è ambientato il gioco.

Conte Dracula

Mostruosa creatura dai soprannaturali poteri e dagli impulsi bestiali, otto anni fa il Conte Dracula si propose di creare un impero di Non-Morti. Per assisterlo nel suo viaggio dalla Transilvania a Londra, egli assunse i servigi di un giovane avvocato chiamato Jonathan Harker. Dal momento in cui giunse in Transilvania, Harker provò la netta sensazione che vi fosse qualcosa di sbagliato nel Conte. I villici erano terrificati da quell'uomo in una misura che valicava la mera superstizione ed Harker cominciò a sospettare che gli invisibili "servi" di Castle Dracula altro non fossero che il Conte stesso, nell'intento di nascondere il rifiuto dei contadini ad entrare nella sua magione.

Infine, le paure di Harker circa la vera natura del Conte trovarono conferma ed egli riuscì appena a fuggire da quel luogo ancora in vita.

Nel frattempo, il Conte giunse a Londra, dove iniziò a stabilire il suo impero, lasciando dietro di sé una scia di sangue e rovina. Fu quando scelse come vittima la giovane Lucy Westenra che fece incontrare involontariamente le persone che lo avrebbero definitivamente distrutto, ma non prima che Lucy venisse massacrata e risorgesse come Vampira, destinata a essere annientata dalla mano del suo stesso fidanzato.

In seguito, Van Helsing riuscì ad utilizzare l'ipnosi per rivoltare contro il Conte stesso il demoniaco legame di sangue che Dracula aveva instaurato con Mina Harker, la giovane moglie di Jonathan, consentendole di vedere ciò che Dracula vedeva. Riuscirono così a snidare il Conte in tempo per distruggerlo tra le ombre del suo stesso castello. O così credevano.

Oggi, Dracula è risorto ed insieme a lui il suo sogno di un impero di Non-Morti. Ma questa volta, la mera conquista non è sufficiente. Dracula vuole vedere i suoi nemici soffrire, prima di distruggerli. Per dare inizio alla sua vendetta, il Conte ha risvegliato il legame di sangue, a lungo sopito, che aveva instaurato con Mina Harker, costringendola tramite esso ad attaccare il proprio figlio. Egli la reclamerà infine come una delle sue mogli, ma solo dopo aver distrutto coloro che osano mettersi sulla sua strada per una seconda volta, dopo così tanti anni.

Egli è Dracula, il Principe delle Tenebre.

I Cacciatori

Professor Abraham Van Helsing, Dott. in Medicina, Dott. in Filosofia, Dott. in Lettere, ecc. ecc.

Questo attempato esperto in numerosi campi dello scibile è il leader e il principale tattico dei Cacciatori. Fu lui il primo a riconoscere la presenza del Vampirismo e fu sempre lui, col suo amico Arminius, a compiere ricerche sulla storia di Dracula e a scoprire le debolezze del Conte.

Anche se troppo vecchio per essere utile in un combattimento puramente fisico, il professore rappresentò per Dracula un valido sfidante in astuzia e strategia. Van Helsing fornì la maggior parte dei materiali usati dai Cacciatori per proteggersi ed è anche un esperto d'ipnosi, che si dimostrò di importanza inestimabile, nel corso della caccia, quando Van Helsing scoprì il legame tra Dracula e Mina Harker.

Al termine del loro primo scontro, il professore entrò coraggiosamente da solo nel castello, dove pose delle Ostie Benedette nella tomba di Dracula, distruggendo tre dei suoi Vampiri e sigillando le entrate, così che, anche se non era stato distrutto, il Principe delle Tenebre non poté rientrare nella sua casa e dovette trovare rifugio nelle labirintiche catacombe sotto il castello. Oggi, ottantenne, Van Helsing è determinato ad eliminare definitivamente il Conte, sua grande nemesi; anche se dovesse essere l'ultima cosa che Dio gli desse la forza di fare.

Madam Wilhelmina Harker

Amica e confidente di Lucy Westenra, Mina Harker (poi Miss "Mina" Murray) fu inizialmente coinvolta in maniera superficiale negli eventi accaduti otto anni fa. Tuttavia, quando il conflitto tra Dracula e i Cacciatori divenne più intenso, Mina fu scelta come bersaglio per la rivincita del mostro. Egli la obbligò a bere il suo sangue maledetto, ma, una volta che Dracula ebbe mescolato il suo sangue con quello di lei creando un legame speciale tra loro, Van Helsing scoprì che Mina sotto ipnosi poteva vedere, sentire, odorare e provare le stesse cose del Conte e poteva descriverle al professore. Così, i Cacciatori erano in grado di scoprire la posizione di Dracula e il suo eventuale ritorno nella sua dimora.

La maledizione che Dracula aveva posto su di lei servì a motivare gli altri Cacciatori, che sentirono un forte sprone a difendere Mina, proprio dove avevano fallito con Lucy Westenra precedentemente. Suo marito, Jonathan, combattè con particolare energia per abbattere il mostro che metteva in pericolo la vita della sua giovane moglie. Infine, grazie allo sforzo di tutti i Cacciatori e al collegamento di Mina con Dracula, il Conte fu raggiunto ed ucciso appena fuori dal suo castello. O almeno, questo fu quello che Mina credette per otto anni, durante i quali lei e Jonathan tornarono alle loro normali vite e misero al mondo un bambino (chiamato Quincey Harker, in onore dell'uomo che aiutò Jonathan ad uccidere Dracula).

Ma adesso Dracula è tornato in vita e ha risvegliato il legame che incatena Mina. Estranea nel suo stesso corpo, Mina poté solo assistere con orrore quando Dracula usò il suo potere per costringerla ad attaccare il suo giovane figlio. Quincey fu gravemente ferito prima che suo marito riuscisse a fermarla e a farla ritornare in sé. Intuito che Dracula era nuovamente attivo e sapendo di rappresentare un pericolo per la sua famiglia, Mina lasciò Jonathan a badare a loro figlio mentre lei si mise per la seconda volta sulle tracce della bestia con la banda di Cacciatori che lo aveva sconfitto l'ultima volta.

Per quanto combattuto, Jonathan fu costretto ad ammettere che fosse meglio che andasse lei al suo posto, poiché sarebbe stata in mano alle eccellenti cure di Van Helsing e del Dr. Seward e anche perché possedeva il legame di sangue che già una volta era stato utile per localizzare Dracula.

Lord Godalming

Caro amico del Dr. Seward e di Quincey Morris, Arthur Holmwood soffrì gravi perdite nel 1890. Per primo suo padre, che mancò di morte naturale trasferendogli il titolo di Lord Godalming e poi Lucy Westenra, che era la sua fidanzata. Quando lei fu atrocemente trasformata in Vampiro, fu proprio Holmwood che, sotto la ferma guida di Van Helsing, si occupò di lei con paletto e martello.

Lord Godalming si rese utile in molti modi, ma fu soprattutto prezioso per il gruppo per il suo titolo e la sua ricchezza. Fu in grado di utilizzarli entrambi per consentire ai Cacciatori diversi privilegi, senza i quali Dracula sarebbe facilmente sfuggito loro. Usò la sua influenza per persuadere un fabbro ad aprire la porta della principale residenza londinese di Dracula, a Piccadilly; ottenne che i Lloyd's (che tracciavano grandi e piccole spedizioni) lo informassero via telegrafo dei movimenti del vascello *Czarina Catherine* con cui Dracula si dirigeva a Varna; e all'estero, in linea generale, usò il suo titolo per assicurare l'assistenza da parte delle diverse Ambasciate Inglesi, ottenendo valuta locale, titoli di viaggio e altri benefici anche con scarso preavviso.

Nella battaglia finale con Dracula, furono Lord Godalming e il Dr. Seward a tenere sotto tiro i servitori zingari di Dracula con i loro fidati Winchester, permettendo ad Harker e Morris di occuparsi indisturbati del Conte, anche se il secondo cadde subito dopo a causa delle ferite sostenute in precedenza.

Ora, sposato e abituato ad una vita agiata, ma assolutamente non oziosa, Holmwood sente la costrizione a distruggere il demone che reclamò il suo primo vero amore e rovinò le vite di molti altri, otto anni prima.

Dr. John Seward

Nel 1980, John Seward era direttore di un manicomio vicino a Purfleet, affacciato sui terreni dell'Abbazia di Carfax. Fu proprio in quell'Abbazia che Dracula si nascose in una delle numerose scatole piene della sua terra natia, trasportata in Inghilterra.

Seward per primo coinvolse Van Helsing negli avvenimenti chiedendogli di visitare un'amica sofferente di una misteriosa malattia. Il professore dedusse correttamente che la causa era un Vampiro, ma le sue misure protettive non riuscirono a salvare Lucy

Westenra e lei morì, soltanto per risorgere come un Non-Morto. Sebbene Lucy avesse recentemente rifiutato la proposta di matrimonio di Seward in favore di Arthur

Holmwood, egli l'amava ancora ed era determinato a vendicare la sua morte.

Seward giocò un ruolo importante nella caccia al Conte: aiutò a trovare e distruggere le molte casse di terra disseminate per Londra, fornì trasfusioni di sangue per coloro che erano stati morsi dal Conte e combatté con abilità contro Dracula e i suoi molti servitori. Seward

fu anche in grado di scoprire i malvagi piani di Dracula tramite uno dei suoi folli pazienti, il mangiatore d'insetti Renfield. Egli era stato un altro degli schiavi di Dracula, ma soffriva i tormenti della colpevolezza causati dalla sua maledetta sottomissione.

Nel 1898 il Dottore è felicemente spostato e si è guadagnato un'ottima reputazione nell'ambiente medico, ma è disposto a mettere tutto a rischio per soddisfare il suo obbligo morale di sconfiggere la creatura che tanta miseria ha causato a lui e ai suoi amici.

Gli Alleati dei Cacciatori

Jonathan Harker

Dopo che suo figlio fu ferito a causa dell'oscura influenza di Dracula su Mina, gli Harker decisero che Jonathan sarebbe rimasto a casa col bambino mentre Mina avrebbe cercato di sfruttare il suo legame speciale con il Conte per aiutare gli altri a distruggere Dracula una volta per tutte. Anche se obbligato a rimanere a casa ad occuparsi del giovane Quincey, Jonathan impiega ogni momento libero per scoprire i movimenti di Dracula e trasmettere le informazioni ai Cacciatori per telegramma.

Sister Agata

Sister Agata incontrò la prima volta Jonathan Harker quando egli non era più che un guscio d'uomo. Jonathan era appena fuggito da Castle Dracula e trascorse diverse settimane febbricitante sotto le sue cure. Ella scoprì di Dracula dai folli deliri di Harker e da allora aggiunse a queste informazioni delle ricerche proprie. La sua salda fede e il suo cuore puro sono armi potenti contro Dracula, rivelandolo ai suoi occhi per la creatura delle tenebre che è.

Rufus Smith

Originariamente impiegato presso i Lloyd's di Londra, Rufus era uno spedizioniere il cui aiuto si rivelò vitale per tracciare i movimenti di Dracula sul mare. Da allora ha raggiunto una posizione di grande influenza con diversi contatti nell'industria spedizioniera e lo strumento della sua ascesa è stato Lord Godalming. Ora, Mr. Smith è ben contento di

poter utilizzare i suoi contatti per aiutare il suo benefattore a perseguire Dracula in ogni suo spostamento per mare.

Alleati di Dracula

Mogli di Dracula

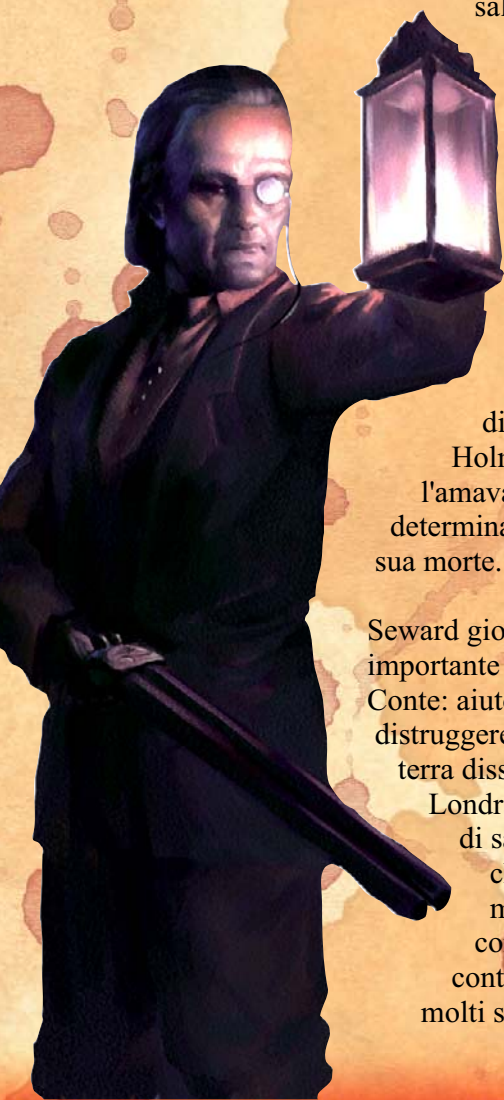
Sebbene l'originario trio di mogli di Dracula sia stato ucciso, egli ha da allora riunito un nuovo gruppo di mogli per eseguire i suoi malvagi ordini. Esse rivestono per il Conte sia il ruolo di messaggere sia di capitane, permettendogli di dirigere i suoi servi con maggior semplicità. Egli progetta, infine, di aggiungere loro Mina Harker, sopraffaccendola per sempre con la sua tenebra.

Immanuel Hildesheim

Già una volta utilizzato come insospettabile agente, Hildesheim è stato nuovamente arruolato da Dracula e questa volta la sua fedeltà è rafforzata dalla paura. L'impressionante talento organizzativo di Immanuel permette al Conte di tessere i suoi sinistri piani con una facilità tale che potrebbe mostrarsi la rovina dei Cacciatori, a meno che essi non riescano a convincere Hildesheim a rivoltarsi contro il suo oscuro padrone.

Quincey P. Morris

Forse lo scherzo più crudele è stato il destino dell'uomo il cui coltello abbatté Dracula la prima volta. Ferito da una lama zingara, Quincey, l'americano compagno di caccia del Dr. John Seward, aiutò Jonathan Harker nell'apparente uccisione del Conte prima di soccombere alle ferite. Ora Dracula ha reso Quincey un assassino Non-Morto, che avanza furtivo nella notte per trovare e uccidere i suoi ex compagni. Solo la distruzione definitiva di Dracula potrà consentire a questa sfortunata, eroica anima di riposare finalmente in pace.



Crediti

Designer: Stephen Hand

Sviluppo seconda edizione: Kevin Wilson

Regole: Kevin Wilson

Editing: James Torr

Design Grafico: Andrew Navaro, Scott Nicely

Direzione Artistica: Kevin Wilson, Andrei Navaro

Testi d'atmosfera: Dan Clark

Playtester Principale per questa Edizione:

Tony Doepner

Playtesting per questa Edizione: Rodger

Bernstein, Matthew B. Cary, Pat Harrigan, Evan Kinne, Thyme Ludwig, Devin Nordberg, Laura Robeson, Daniel Scheppard, John Skogerboe, Jason Allan Lee Smith, Tim Uren, Thor Wright e lo staff FFG.

Sviluppatore Esecutivo: Greg Benage

Editore: Christian T. Petersen

Ringraziamenti Speciali a: Games Workshop, John Grams e a tutti coloro che hanno lavorato così duramente per "far ritornare questo gioco dalla tomba".

Per materiale addizionale, supporto e informazioni, visitate

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Traduzione a cura di: [Mikimush](#)

Impaginazione a cura di: [Dominex](#)



Aprile 2006 - Versione 1.3 (Giugno 2006)

Nota sul Copyright

La presente traduzione è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.



www.goblins.net



Segnalini Incontro di Dracula



Ambush/Agguato (3)

Incontrato: Dracula può prendere 1 incontro dalla sua riserva degli incontri e poi deve scartare per tornare entro il limite della mano degli incontri.

Maturato: Dracula può giocare un qualunque incontro dalla sua mano degli incontri direttamente su qualsiasi Cacciatore che non si trovi in una zona di mare o all'Hospital of St. Joseph and St. Mary. Il Cacciatore deve risolvere l'incontro immediatamente, proprio come se lo avesse appena incontrato. Successivamente, il Percorso di Dracula viene svuotato finché non restano 3 carte.



Assassin/Assassino (1)

Incontrato: il Cacciatore viene attaccato da un Agente che ha a sua disposizione tutte e 5 le carte Tattiche Agente. Se il Cacciatore fugge da questo combattimento, il suo turno finisce immediatamente (non avviene nessun altro incontro, nemmeno con Dracula).

Maturato: nessun effetto.



Bats/Pipistrelli (3)

Incontrato: il turno del Cacciatore termina immediatamente (non avviene nessun altro incontro, nemmeno con Dracula) ed egli piazza questo incontro di fronte a sé. Nel suo prossimo turno, restituisce questo incontro a Dracula, che per quel turno prende il controllo del

movimento del Cacciatore (ma deve muovere il Cacciatore su Strada, non per Mare o su Ferrovia). Dopodiché questo incontro torna nella riserva degli incontri.

Maturato: nessun effetto.



Desecrated Soil/Terra Profanata (3)

Incontrato: Dracula pesca 1 carta Evento. Se la carta è un evento Cacciatore, va scartata. In caso contrario, Dracula la prende.

Maturato: Dracula pesca carte Evento finché non ottiene un totale di 2 eventi Dracula. Qualunque evento Cacciatore va guardato e poi scartato.

Alla fine, il Percorso di Dracula viene svuotato finché non restano 3 carte.



Fog/Nebbia (4)

Incontrato: il turno del Cacciatore termina immediatamente (non avviene nessun altro incontro, nemmeno con Dracula) ed egli piazza questo incontro di fronte a sé. Fintanto che rimane davanti al Cacciatore, dalla città in cui egli si trova non può entrare o uscire nessun

altro Cacciatore, sebbene Dracula possa muoversi liberamente. I Cacciatori in una località con Fog possono ancora riposarsi, riformirsi e scambiare normalmente (anche se non nello stesso turno in cui avviene l'incontro con Fog).

Alla fine del turno successivo del Cacciatore, questo segnalino viene scartato nella riserva degli incontri.

Maturato: nessun effetto.

Minion/Servo (3 con Knife, 2 con Knife e Pistol, 2 con Knife e Rifle)

Incontrato: il Cacciatore viene attaccato da un Agente che possiede *Fist*, *Dodge* e le carte Tattiche suggerite dall'illustrazione sull'incontro, come riportato qui sotto. Se incontrati nell'Europa dell'Est, gli Agenti aggiungono +1 a tutti i tiri di combattimento.

Maturato: nessun effetto.



Knife
Coltello



Knife e Rifle
Coltello e Fucile



Knife e Pistol
Coltello e Pistola



Hoax/Beffa (2)

Incontrato: se incontrato nell'Europa Occidentale, il Cacciatore scarta immediatamente tutte le carte Evento dalla sua mano. Se incontrato nell'Europa dell'Est, il Cacciatore scarta immediatamente dalla sua mano 1 carta Evento a sua scelta (nel caso in cui ne abbia).

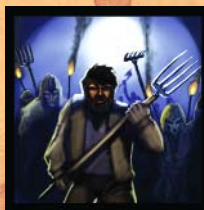
Maturato: nessun effetto.



Lightning/Fulmine (2)

Incontrato: se il Cacciatore mostra a Dracula di possedere una carta *Crucifix* o *Heavenly Host*, questo incontro viene scartato senza alcun effetto. In caso contrario, il Cacciatore perde 2 punti Salute e deve scartare 1 carta Oggetto a sua scelta.

Maturato: nessun effetto.



Peasants/Contadini (2)

Incontrato: se incontrato nell'Europa Occidentale, il Cacciatore scarta dalla sua mano una carta Oggetto a sua scelta e ne pesca una nuova a caso. Se incontrato nell'Europa dell'Est, il Cacciatore scarta dalla sua mano tutte le carte Oggetto e ne pesca a caso un numero equivalente.

Maturato: nessun effetto.



Plague/Peste (1)

Incontrato: il Cacciatore perde 2 punti Salute.

Maturato: nessun effetto.



Rats/Topi (2)

Incontrato: se il Cacciatore possiede *Dogs* (ma solo se scoperta), questo incontro viene scartato senza alcun effetto. In caso contrario, il Cacciatore tira 4 dadi e perde 1 punto Salute per ogni 4-6 uscito.

Maturato: nessun effetto.



Saboteur/Sabotatore (2)

Incontrato: se il Cacciatore possiede *Dogs* (ma solo se scoperta), questo incontro viene scartato senza alcun effetto. In caso contrario, il turno del Cacciatore termina immediatamente (non avviene nessun altro incontro, nemmeno con Dracula) ed egli deve scartare 1 carta Oggetto o Evento a sua scelta.

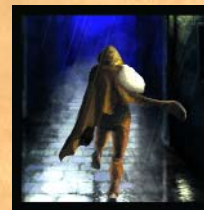
Maturato: nessun effetto.



Spy/Spia (2)

Incontrato: Dracula può immediatamente guardare tutte le carte Oggetto ed Evento del Cacciatore e il Cacciatore deve annunciare a Dracula il suo prossimo movimento.

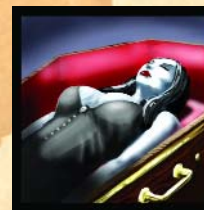
Maturato: nessun effetto.



Thief/Ladro (2)

Incontrato: se il Cacciatore possiede *Dogs* (ma solo se scoperta), questo incontro viene scartato senza alcun effetto. In caso contrario, Dracula prende al Cacciatore una carta Oggetto o Evento (Dracula sceglie il tipo) a caso, la guarda e poi la scarta.

Maturato: nessun effetto.



New Vampire/Nuovo Vampiro (6)

Incontrato: se è Giorno, il Cacciatore uccide il Vampire e questo incontro viene scartato senza alcun effetto. Se è notte, tira un dado. Con un 1-3, il Cacciatore è Morso, a meno che non mostri a Dracula di possedere una carta *Crucifix* o *Heavenly Host*. Con 4-6, il Vampire fugge, a meno che il Cacciatore non scarti dalla sua mano

una carta *Knife* o *Stake*. Se il Vampire non fugge, l'incontro torna nella riserva degli incontri (anche se il Cacciatore è sconfitto). Se il Vampire fugge, l'incontro rimane dove si trova e il turno del Cacciatore termina immediatamente (non avviene nessun altro incontro, nemmeno con Dracula). Nel suo prossimo turno, il Cacciatore può rimanere nella stessa città per incontrare nuovamente il Vampire.

Maturato: Dracula fa avanzare il suo Tracciato del Vampiro di 2, quindi il Percorso di Dracula viene svuotato finché non resta 1 carta.



Wolves/Lupi (3)

Incontrato: il Cacciatore perde 2 punti Salute. Il Cacciatore perde solo 1 punto Salute se mostra a Dracula di possedere una carta *Pistol* o *Rifle* e non ne perde nessuno se possiede sia una carta *Pistol* sia una *Rifle*.

Maturato: nessun effetto.