

Tabella della Stazione Ferroviaria

1 *Trattenuto a Causa dei Documenti*

Le autorità locali fermano il Cacciatore perché c'è un po' di confusione sui suoi documenti di viaggio. Egli perde il turno. Il prossimo turno potrà muovere normalmente o provare ancora a prendere un treno.

2 *Nessuna Partenza*

Non ci sono treni in partenza per la direzione richiesta. Il Cacciatore deve muovere per Strada o per Mare. Egli non può decidere di passare, e sebbene possa stare in Città, non può scambiare Armi.

3 *Treno Accelerato*

Il Cacciatore prende un treno per una fermata. Egli muove dall'attuale Città in una qualsiasi Città collegata dalla ferrovia.

4-5 *Treno Diretto*

Il Cacciatore può muovere di due Città adiacenti collegate dalla ferrovia.

6 *Treno Accelerato*

Il Cacciatore prende il treno per tre fermate e può muovere fino a tre Città adiacenti collegate dalla ferrovia. Comunque, se partirà da una qualsiasi località dell'Europa dell'Est, il Cacciatore potrà muoversi per un massimo di due fermate, come un Treno Diretto. Ciò è dovuto al fatto che, storicamente, le ferrovie dell'Est erano, all'epoca, molto meno efficienti di quelle Occidentali.

Tabella delle Modifiche all'Iniziativa

I seguenti modificatori vanno applicati al tiro per l'iniziativa durante il combattimento. Questi sono cumulativi e, con un'eccezione si applicano *soltanto* al primo round di combattimento:

Van Helsing +1 se combatte contro Dracula.

Van Helsing -1 se combatte contro gli Agenti.

Godalming -1 se combatte contro Dracula.

Godalming +1 se combatte contro gli Agenti.

Tutti i Cacciatori +1 se hanno i Cani* (Dogs).

Dracula +1 se il Cacciatore è stato morso (Bite).

Dracula +1 *per ogni round di combattimento* se la lotta avviene nel Castello di Dracula*.

* Se i Cacciatori coinvolti nel combattimento hanno più di una pedina Cani (Dogs), usufruiranno soltanto di un modificatore di +1, e non di uno per ogni pedina Cani.

* Questo modificatore non è cumulativo per più round - ad esempio tu prendi un +1 per ogni round di combattimento e non un +3 per il terzo round nel Castello di Dracula.

Inoltre certe Carte Evento (*Trappola e Avanzata Preparata*) danno al personaggio un modificatore di +1 per ogni round. Anche questi modificatori sono cumulativi con quelli della tabella qui sopra.

Tabella dei Punti Valore

Per essere sopravvissuto ad un incontro con i Topi (Rats) (senza ferite)	1
Per essere sopravvissuto ad un incontro con i Lupi (Wolves) (senza ferite)	1
Per un Servo (Servant) che scappa dal Cacciatore	1
Per aver ucciso un Servo (Servant) in combattimento	2
Per aver ucciso uno Zingaro (Szgany) in combattimento	3
Per aver distrutto un Vampiro (Vampire)	4
Per aver attaccato il Conte Dracula*	5
Per ogni Punto Sangue (Blood Point) che il Cacciatore causa a Dracula in combattimento	5
Per aver distrutto Dracula	10
Per essere entrato nel Castello di Dracula*	3
Per aver giocato la carta <i>Slancio Eroico</i> *	15

Il Cacciatore con più Punti Valori alla fine della partita è il più eroico e coraggioso dei tre - anche se riceve il premio da morto!

* Questo premio non viene dato al Cacciatore se è attaccato da Dracula. Viene dato solo se è il Cacciatore a scegliere di attaccare.

* Il Cacciatore può ricevere questo premio una sola volta per partita. Non ha nessuna importanza cosa succederà al Cacciatore nel Castello, o quante altre volte egli entrerà in esso durante la partita.

* Non ha nessun importanza il risultato dell'aver giocato la Carta Evento *Slancio Eroico*, il Cacciatore che si auto-sacrifica prende 15 punti.

Copyright © 1987 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved

Parte esterna destra dello SMC.





Codici dei Risultati del Combattimento

Quando usi la tabella di combattimento del CAB decodifica i vari risultati con questa tabella. Dopo aver giocato un po' di partite, non avrete più bisogno di questa tabella, e le abbreviazioni dei risultati li ricorderete a memoria. Infine, se il risultato del combattimento è stampato in *corsivo* sul CAB significa che l'arma usata si è esaurita nella lotta e la pedina arma va scartata immediatamente (vedi la sezione 3 delle pagine denominate "Reference").

Bite Il Cacciatore è stato morso, e il *Combattimento termina* automaticamente con la fuga di Dracula nella forma di Pipistrello (Bat) (vedi sotto il risultato del combattimento D.Esc+)

1Bld Dracula viene leggermente ferito e perde un Punto Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

2Bld Dracula viene ferito e perde due Punti Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

3Bld Dracula viene seriamente ferito e perde tre Punti Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

4Bld Dracula viene gravemente ferito e perde quattro Punti Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

A.Dod L'Agente evita l'attacco del Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento.

B.Dod Entrambi gli avversari si evitano. Iniziate un altro round di combattimento.

D.Dod Dracula evita l'attacco del Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento.

H.Dod Il Cacciatore evita l'attacco dell'avversario. Iniziate un altro round di combattimento.

D.Esc Dracula fugge dalla scena del combattimento, ma rimane in città. Il *Combattimento termina*.

D.Esc+ Dracula fugge dalla scena del combattimento nella forma di Pipistrello (Bat) e vola via dalla Città. Il *Combattimento termina*.

Dracula può muovere fino a due Città adiacenti (collegate da Strade) *immediatamente*, ma non può spostarsi via Mare. Inoltre, non può volare in Città nella quali vi sia un Cacciatore o un Indicatore di Ostia (Heavenly Host Marker) e deve comunque lasciare la Città nella quale si è svolto il combattimento.

Lo spostamento è effettuato in segreto, semplicemente spostando la miniatura sullo SMC come al solito. Questo movimento extra non influenza la prossima Fase di Movimento di Dracula. Se le sole Città raggiungibili hanno un Cacciatore o un Indicatore di Ostia, Dracula non fuggirà dal luogo del combattimento restando quindi in Città. In questo raro caso, questo risultato diventerà D.Esc.

H.Esc Il Cacciatore fugge dalla scena del combattimento, ma rimane in città. Il *Combattimento termina*.

Hyp Dracula riesce ad ipnotizzare il Cacciatore, il quale è immediatamente morto e deve scartare tutte le Pedine Arma. Il *Combattimento termina* ed entrambi gli antagonisti restano in Città.

Kill Il Cacciatore uccide Dracula - IL GIOCO FINISCE!!! I Cacciatori hanno vinto.

Mort Il Cacciatore ferisce mortalmente l'Agente. I Cacciatori sono così nobili da non cercare di uccidere deliberatamente gli avversari (eccetto i non-morti) ma l'Agente muore incidentalmente nel corso della lotta. Il *Combattimento termina* e la Pedina Incontro viene scartata.

Par Gli avversari riescono a parare ognuno l'attacco dell'altro. Nessuno riporta ferite. Iniziate un altro round.

Rep Dracula è respinto dal Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento nel quale Dracula *potrà* usare solo le pedine Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

Sna Dracula ghermisce o colpisce l'arma del Cacciatore facendola volar via, rompendola nell'azione. Il Cacciatore deve scartare *immediatamente* la Pedina Arma che ha usato. Iniziate un altro round di combattimento.

1Wnd Il Cacciatore viene ferito e subisce una Ferita (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

2Wnd Il Cacciatore viene malamente ferito e subisce due Ferite (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

3Wnd Il Cacciatore viene seriamente ferito e subisce tre Ferite (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

Pedine Incontro

BATS / PIPISTRELLI

Uno stormo di pipistrelli al servizio di Dracula aggredisce il Cacciatore e lo porta fuori città. Nella prossima Fase di Movimento del Cacciatore sarà Dracula a decidere dove egli andrà. Per tale movimento (il Cacciatore *deve* essere mosso) Dracula

potrà usare tutte le vie permesse al Cacciatore, *tranne* il movimento Ferroviario. Nel caso si trattasse di un gruppo di Cacciatori, Dracula li sposterà insieme, non potrà sciogliere il Gruppo. Dracula controllerà soltanto la Fase di Movimento del Cacciatore che potrà, quindi, avere una normale Fase di Azione.

Inoltre, nella Fase in cui si incontrano i pipistrelli, il Cacciatore non potrà fare altri incontri: se la pedina "Local Rumors" o la miniatura di Dracula si trovano in città quest'ultimo potrà non rivelarlo, rimarrà un segreto, anche se il Cacciatore fosse sicuro della presenza di uno dei due. Infine nella città in cui si incontrano i pipistrelli il Cacciatore non potrà prendere né Armi, né Carte Evento.

FOG / NEBBIA



Una fitta nebbia scende sulla città rendendo tutti i viaggi all'interno e verso di esse impossibili. Piazza questa pedina sulla città colpita, sulla mappa, sotto la miniatura del Cacciatore. Fatto ciò egli dovrà tirare un dado:

Se otterrà 1-3 la nebbia svanirà e la pedina verrà scartata senza altri effetti.

Se invece il risultato sarà 4-6 la nebbia resterà, il Cacciatore potrà finire la Fase di Azione normalmente ma, nella successiva Fase di Movimento, non potrà lasciare la città e nella Fase di Azione potrà solo tirare un dado per la nebbia (controllando l'effetto come sopra). Se essa non svanirà egli dovrà restare in città senza poter prendere né Armi, né Carte Evento. Ad ogni turno successivo dovrà tirare il dado per la nebbia: potrà lasciare la città soltanto quando esse sarà svanita.

Finché la nebbia resta in città nessun Cacciatore potrà entrare in essa mentre Dracula, invece, potrà farlo. Tutti i membri di un Gruppo di Cacciatori resteranno intrappolati incontrando questa pedina.

HOAX / BEFEA



Dracula potrà piazzare questa pedina solo nella parte Ovest della mappa.

Falsi rapporti giornalistici ingannano il Cacciatore. Non è dato sapere se siano frutto della sfortuna o delle macchinazioni del Conte.

Il Cacciatore deve tirare un dado: se ottiene 1-2 la pedina verrà scartata senza altre conseguenze; se invece il risultato sarà 3-6 il Cacciatore dovrà scartare tutte le sue Carte Evento. Nel caso di un risultato sfavorevole tutti i membri di un Gruppo di Cacciatori dovranno scartare le loro Carte.

PEASANTS / CONTADINI



Dracula potrà piazzare questa pedina solo nella parte Ovest della mappa.

Contadini superstiziosi danno il loro aiuto mali informati al Cacciatore equipaggiandolo con ciò che essi credono sia efficace contro i Vampiri.

Il Cacciatore (o tutti i membri di un Gruppo di Cacciatori) dovrà scartare immediatamente tutte le sue Armi e prenderne lo stesso numero a caso dal mucchio delle Pedine-Armi.

PLAGUE / PESTE



Un chiaro segno del passaggio del Vampiro; la città è straziata da una immonda pestilenza.

Il Cacciatore dovrà tirare un dado: se ottiene 1 non ci saranno effetti e la pedina verrà scartata; se farà 2-4 perderà 2 ferite (Wounds); se, infine, il risultato sarà 5-6 perderà subito 4 ferite (Wounds). Ogni Cacciatore facente parte di un Gruppo tirerà separatamente per gli effetti della Peste.

RATS / TOPI



Dracula tende un agguato al Cacciatore con un branco di malvagi Topi neri.

Se il Cacciatore ha un'arma *Cani* (Dogs) esposta sulla propria Scheda di Gioco, la pedina *Rats* verrà scartata senza nessun effetto, invece se non avrà quell'arma o se essa non sarà esposta (cioè a faccia in su) sulla Scheda di Gioco il Cacciatore perderà 2 ferite (Wounds).

Stampa questa pagina sul retro della Pagina 1.



Sequenza di Gioco

Ogni turno della partita segui questa sequenza di gioco:

Dracula – Fase di Movimento
Fase di Azione

Lord Godalming – Fase di Movimento
Fase di Azione

Dr. Seward – Fase di Movimento
Fase di Azione

Prof. Van Helsing – Fase di Movimento
Fase di Azione

Sequenza di Combattimento

Dracula contro Cacciatore

- Entrambi i giocatori prendono le pedine da usare in combattimento e si pongono dalla propria parte del CAB (usa il lato a colori). Poi Dracula tira per il giorno e la notte.
- Entrambi i giocatori scelgono la pedina da usare per quel round di combattimento e le piazzano coperte nell'apposito spazio del CAB. Nessun giocatore può scegliere la pedina *Schivata (Dodge)* per il primo round di combattimento. Se Dracula perde Punti Sangue (Blood Points) o è Respinto, nel prossimo round potrà usare solo una delle tre pedine *Fuga (Escape)* o la *Schivata (Dodge)*.
- Entrambi i giocatori tirano per l'iniziativa applicando le eventuali modifiche.
- Si scoprono le pedine di combattimento usate e si incrociano sulla tabella di combattimento per ottenere il risultato. Se Dracula ha vinto l'iniziativa nella precedente fase usa la Tabella Due (Two), se invece l'ha vinta il Cacciatore, usa la Tabella Uno (One).
- A meno che il risultato non ponga fine al combattimento, iniziate un nuovo round partendo dal punto 'b' qui sopra.

Nessun giocatore può usare la stessa pedina per due round successivi di combattimento!

Agente contro Cacciatore

- Entrambi i giocatori prendono le pedine da usare in combattimento e si pongono dalla propria parte del CAB (usa il lato in bianco e nero).
- Entrambi i giocatori scelgono la pedina da usare per quel round di combattimento e le piazzano coperte nell'apposito spazio del CAB. Nessun giocatore può scegliere la pedina *Schivata (Dodge)* per il primo round di combattimento.
- Entrambi i giocatori tirano per l'iniziativa applicando le eventuali modifiche.
- Si scoprono le pedine di combattimento usate e si incrociano sulla tabella di combattimento per ottenere il risultato. Se l'Agente ha vinto l'iniziativa nella precedente fase usa la Tabella Quattro (Four), se invece l'ha vinta il Cacciatore, usa la Tabella Tre (Three).
- A meno che il risultato non ponga fine al combattimento, iniziate un nuovo round partendo dal punto 'b' qui sopra.

Nessun giocatore può usare la stessa pedina per due round successivi di combattimento!

Parte esterna centrale dello SMC.



Dracula NON PUÒ usare il Movimento Ferroviario

SERVANT / SERVO



Se sia cattivo o sotto qualche malefica influenza, il servo è un seguace del Conte vivo e umano.

Per prima cosa, Dracula deve tirare un dado per vedere come agirà esattamente il servo:

1 Agguato: Il servo attacca il Cacciatore in una furia frenetica. Vai dritto al combattimento.

Il servo ha le pedine Schivata (Dodge), Pugno (Fist) e un'altra Pedina Arma, determinata con un tiro di dado:

- 1-2 = Pugnale (Knife)
- 3-4 = Pistola (Pistol)
- 5-6 = Fucile (Rifle)

Il servo lotta sempre fino alla morte. Se il servo è ferito mortalmente, il Cacciatore guadagna Punti Valore. Nel caso di un Gruppo di Cacciatori c'è un solo servo.

2 Ritardare: Il servo commettendo qualche azione vigliacca (come accusare il Cacciatore di aver commesso un crimine quando egli invece non l'ha commesso), causa un ritardo al Cacciatore che perderà il suo prossimo turno. Il Cacciatore può terminare la sua Fase di Azione normalmente. Scegliendo di giocare la Carta Evento *Senso di Emergenza*, non si avrebbe subito un altro turno, ma si giocherebbe il prossimo che andrebbe perso.

3 Celare: Il servo usa le sue conoscenze locali per impedire al Cacciatore di trovare

indizi ed equipaggiamento. Il Cacciatore (o il Gruppo di Cacciatori) non potrà prendere Armi o Carte Eventi alla fine di questa Fase di Azione.

4 Furto: Il servo irrompe nella stanza d'albergo del Cacciatore e ruba qualche componente vitale dell'equipaggiamento. Dracula prende a caso un'Arma o una Carta Evento del Cacciatore e, dopo averla vista, la scarta.

Esempio: il Cacciatore ha due pedine armi e tre Carte Evento, così Dracula chiama una delle pedine '1' e l'altra '2'. Le Carte Evento vengono numerate da '3' a '5'. Dracula tira un dado (se il

tiro è un 6, tirerà ancora). Il tiro è un 4 e così viene scartata la Carta Evento di mezzo.

5 Spia: Il servo registra tutti i movimenti del Cacciatore e li riferisce al suo padrone attraverso oscuri strumenti. Dracula può immediatamente vedere, e prenderne nota, di tutte le Pedine Armi e Carte Evento del Cacciatore.

6 Il Servo Scappa: Il dispetto ai suoi ordini, questo codardo disgraziato fugge al primo segno di incontrare il Cacciatore nascondendosi dalla sua strada.

Stampa questa pagina sul retro della Pagina 3.

Codici dei Risultati del Combattimento

Quando usi la tabella di combattimento del CAB decodifica i vari risultati con questa tabella. Dopo aver giocato un po' di partite, non avrete più bisogno di questa tabella, e le abbreviazioni dei risultati li ricorderete a memoria. Infine, se il risultato del combattimento è stampato in *corsivo* sul CAB significa che l'arma usata si è esaurita nella lotta e la pedina arma va scartata immediatamente (vedi la sezione 3 delle pagine denominate "Reference").

Bite Il Cacciatore è stato morso, e il *Combattimento termina* automaticamente con la fuga di Dracula nella forma di Pipistrello (Bat) (vedi sotto il risultato **D.Esc+**)

1Bld Dracula viene leggermente ferito e perde un Punto Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

2Bld Dracula viene ferito e perde due Punti Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

3Bld Dracula viene seriamente ferito e perde tre Punti Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

4Bld Dracula viene gravemente ferito e perde quattro Punti Sangue (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

A.Dod L'Agente evita l'attacco del Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento.

B.Dod Entrambi gli avversari si evitano. Iniziate un altro round di combattimento.

D.Dod Dracula evita l'attacco del Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento.

H.Dod Il Cacciatore evita l'attacco dell'avversario. Iniziate un altro round di combattimento.

D.Esc Dracula fugge dalla scena del combattimento, ma rimane in città. Il *Combattimento termina*.

D.Esc+ Dracula fugge dalla scena del combattimento nella forma di Pipistrello (Bat) e vola via dalla Città. Il *Combattimento termina*.

Dracula può muovere fino a due Città adiacenti (collegate da Strade) *immediatamente*, ma non può spostarsi via Mare. Inoltre, non può volare in Città nella quali vi sia un Cacciatore o un Indicatore di Ostia (Heavenly Host Marker) e deve comunque lasciare la Città nella quale si è svolto il combattimento.

Lo spostamento è effettuato in segreto, semplicemente spostando la miniatura sullo SMC come al solito. Questo movimento extra non influenza la prossima Fase di Movimento di Dracula. Se le sole Città raggiungibili hanno un Cacciatore o un Indicatore di Ostia, Dracula non fuggirà dal luogo del combattimento restando quindi in Città. In questo raro caso, questo risultato diventerà **D.Esc**.

H.Esc Il Cacciatore fugge dalla scena del combattimento, ma rimane in città. Il *Combattimento termina*.

Hyp Dracula riesce ad ipnotizzare il Cacciatore, il quale è immediatamente morto e deve scartare tutte le Pedine Arma. Il *Combattimento termina* ed entrambi gli antagonisti restano in Città.

Kill Il Cacciatore uccide Dracula - IL GIOCO FINISCE!!! I Cacciatori hanno vinto.

Mort Il Cacciatore ferisce mortalmente l'Agente. I Cacciatori sono così nobili da non cercare di uccidere deliberatamente gli avversari (eccetto i non-morti) ma l'Agente muore incidentalmente nel corso della lotta. Il *Combattimento termina* e la Pedina Incontro viene scartata.

Par Gli avversari riescono a parare ognuno l'attacco dell'altro. Nessuno riporta ferite. Iniziate un altro round.

Rep Dracula è respinto dal Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento nel quale Dracula *potrà* usare solo le pedine Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

Sna Dracula ghermisce o colpisce l'arma del Cacciatore facendola volar via, rompendola nell'azione. Il Cacciatore deve scartare *immediatamente* la Pedina Arma che ha usato. Iniziate un altro round di combattimento.

1Wnd Il Cacciatore viene ferito e subisce una Ferita (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

2Wnd Il Cacciatore viene malamente ferito e subisce due Ferite (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

3Wnd Il Cacciatore viene seriamente ferito e subisce tre Ferite (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

Parte esterna sinistra dello SMC.

Scarta la pedina servo senza nessun effetto. Inoltre, il Cacciatore guadagna Punti Valore, questo chiaramente dovuto alla coraggiosa reputazione che ha causato la fuga del Servo.

STORM / TEMPESTA



Usando il suo potere soprannaturale Dracula manda una furiosa tempesta nella direzione del Cacciatore. Dopo aver rivelato questa pedina Dracula dovrà tirare un dado e cedere quale sarà l'effetto della tempesta:

1-2: La tempesta passa e viene scartata senza effetti.

3-4: La tempesta si sposta verso il mare. Dracula può piazzare questa pedina in qualsiasi Settore Marino della mappa, se non c'è nessuno Cacciatore in Mare la pedina va scartata senza alcun effetto. Se, invece, c'è un Cacciatore nel Settore Marino scelto quest'ultimo dovrà tirare un dado (se c'è un Gruppo di Cacciatori si tirerà un dado per l'intero Gruppo e subiranno tutti le conseguenze del tiro) e vedere l'effetto nella tabella sottostante:

1-2: La tempesta passa e la pedina viene scartata.

3: La nave è forzata a rifugiarsi in un Porto. Dracula piazza la miniatura del Cacciatore in un Porto, adiacente a quel Settore Marino, di sua scelta. Poi la pedina viene scartata.

4-5: La tempesta colpisce la nave. Durante la sua prossima Fase di Movimento invece di muovere il Cacciatore dovrà tirare ancora il dado, sottraendo un punto dal risultato, e confrontarlo con questa tabella applicandone il risultato. Questa modifica del tiro non è cumulabile con i turni successivi. La pedina Tempesta (Storm) va lasciata nel Settore Marino.

6: La nave fa naufragio! Il Cacciatore tira 2 dadi ed il risultato rappresenta le Ferite (Wounds) subite. Se sopravvive dovrà spostarsi in un Porto adiacente al Settore Marino in cui si trova. Se c'è una pedina-incontro nel Porto non verrà rivelata ed il Cacciatore non la subirà. Egli non farà nient'altro fino a che non inizi il suo prossimo turno.

5: La tempesta resta sulla città (piazza la pedina sotto la miniatura del Cacciatore). Il Cacciatore potrà finire normalmente la sua Fase di Azione. Durante la sua prossima Fase di Movimento, però, egli non potrà lasciare la città né utilizzando le Strade (Road), né via Mare (Sea) e nessun altro Cacciatore potrà entrare in città per queste vie. All'inizio della prossima Fase di Movimento egli, inoltre, dovrà tirare un dado, sottraendo un punto dal risultato, e confrontarlo con questa tabella applicandone gli effetti. Il tiro del dado va fatto anche se il Cacciatore ha lasciato la città per Ferrovia e per ogni turno che la pedina resta sul piano di gioco.

6: Il Cacciatore è stato colpito da un fulmine e subisce 2 Ferite (Wounds). Poi la pedina viene scartata.

SZGANY / ZINGARO



Dracula potrà piazzare questa pedina solo nella parte Est della mappa.

Il Cacciatore viene attaccato da uno zingaro alleato di Dracula. Bisogna fare un combattimento tre Cacciatori e gli Agenti di Dracula.

Le pedine da combattimento dello Zingaro sono: Schivata (Dodge), Pugno (Fist) e tutte quelle elencate sulla pedina stessa. Il combattimento è fino alla morte. Ogni membro di un Gruppo sarà attaccato da un diverso Zingaro.

VAMPIRE / VAMPIRO



Il Cacciatore ha scoperto uno dei preziosi Non-Morti di Dracula! Se il riuscirà in qualsiasi momento ad avere sulla SMC sei di queste pedine vincerà la partita.

Se il Cacciatore ha la pedina-arma Paletto (Stake) o Pugnale (Knife) può tentare di distruggerlo altrimenti dovrà lasciarlo dov'è (la pedina verrà lasciata nello stesso spazio del SMC per essere incontrata ancora). Il Cacciatore finirà normalmente la sua Fase di Azione (incontrerà la pedina *Local Rumors* o *Dracula*, se uno di loro è presente, e prenderà nuove Armi o Carte Evento. Se il Cacciatore possiede una delle 2 Armi (Paletto o Pugnale) efficaci contro un Vampiro può tentare di distruggerlo. Per far ciò egli però, deve avere anche qualche protezione contro di esso. In questo caso le uniche protezioni efficaci sono la pedina Crocifisso (Crucifix) o la pedina Ostia Divina (Heavenly Host). Se il Cacciatore possiede una delle due armi d'attacco e una delle due armi di difesa (occorre mostrarle a Dracula per provare di possederle) il Vampiro è automaticamente distrutto. Quando si uccide un Vampiro il Cacciatore scarterà l'arma d'attacco usata e Dracula scarterà la pedina Vampiro. Se il Cacciatore non ha nessuna delle 2 armi di difesa ma ha una delle armi d'attacco e vuole provare ugualmente a distruggere il Vampiro dovrà tirare un dado: se il risultato del tiro è 1-4 egli sarà salvo ed il Vampiro distrutto. Se, invece, il risultato sarà 5 o 6 il Vampiro avrà la meglio: il Cacciatore verrà morso (Bite) e non potrà provare di nuovo a distruggerlo in questa Fase di Azione. Il Vampiro resterà in città (nell'apposita casella della SMC) ed il Cacciatore, se lo desidera, potrà provare a distruggerlo di nuovo nella prossima Fase di Azione. Se un Gruppo di Cacciatori vuole distruggere un Vampiro basta che un solo di loro abbia una delle 2 armi di difesa per proteggere il Gruppo. Se nessuno di loro dispone di simili protezioni, ogni membro del Gruppo dovrà tentare di distruggerlo separatamente. Ogni Cacciatore che non sia stato morso può distruggere il Vampiro (se ha lo *Stake* o il *Knife*).

WOLVES / LUPI



Dracula potrà piazzare questa pedina nelle Isole Britanniche (British Isles).

Dracula invia un branco di lupi selvaggi contro il Cacciatore. Essi lo attaccheranno prima di disperdersi, ed in più il Cacciatore deve ucciderli e/o allontanarli. Tutto ciò che succede e che il Cacciatore deve seguire le istruzioni seguenti prima di scartare semplicemente la pedina Lupi.

Se il Cacciatore ha la pedina *Fucile* (Rifle) e/o la pedina *Pistola* (Pistol) la mostra al giocatore di Dracula e tira un dado. Se ha solo la pedina *Fucile* e fa "6" col dado subisce due Ferite (Wounds); se, invece, ha solo la pedina *Pistola* e col dado fa "4-6" subisce due Ferite (Wounds). Se il Cacciatore ha sia il *Fucile* che la *Pistola*, non subisce nessuna ferita. Se il Cacciatore, invece, non ne ha nessuna subisce automaticamente due Ferite.

Il Cacciatore non è obbligato a proteggersi e può soltanto subire le ferite se, per qualche ragione, non volesse rivelare la Pedina-Arma. Se il Cacciatore non viene ferito, guadagna Punti Valore. Se vi è un Gruppo di Cacciatori, ogni Cacciatore affronteranno la pedina singolarmente con le proprie Pedine-Armi.

Incontri di Gruppo

Le istruzioni date dalla Sezioni delle Pedine-Incontri sono da modificare o chiarire quando in quegli esempi una pedina è incontrata da un Gruppo di Cacciatori. Tali Modifiche sono indicate di seguito.

BATS

L'intero gruppo viene mosso dal il Giocatore Dracula, ma egli *non* può dividerli.

FOG

L'intero gruppo è intrappolato dalla nebbia, se stanno sulla Città.

HOAX

Ogni Cacciatore nel gruppo deve scartare le proprie Carte Evento.

PEASANT

Ogni Cacciatore nel gruppo deve cambiare le Pedine Armi

PLAGUE

Ogni Cacciatore nel gruppo deve fare separatamente un tiro di dado per le ferite.

SERVANT

Agguato - C'è un solo Servo che attacca l'intero gruppo.

Ritardare - L'intero gruppo perde un turno.

Celare - Nessuna Carta o Arma può essere presa da tutto il gruppo nella Città.

Furto - Soltanto un Cacciatore lo subisce (sceglio casualmente).

Spia - Possono essere viste le carte dell'intero gruppo.

Fuga - L'intero gruppo guadagna lo stesso numero di Punti Valore.

STORM

Si tira un dado per tutto il gruppo dove tutti subiscono gli effetti allo stesso modo.

SZGANY

Ogni Cacciatore è attaccato da uno zingaro separato armato allo stesso modo.

VAMPIRE

Almeno un Cacciatore deve avere un Arma di difesa (Cruifix - Host), altrimenti ogni mombre deve tentate di distruggerlo separatamente.

WOLVES

Ogni Cacciatore nel gruppo fa un controllo per le ferite separatamente.

Tabella dei Punti Valore

Per essere sopravvissuto ad un incontro con i Topi (Rats) (senza ferite).....	1
Per essere sopravvissuto ad un incontro con i Lupi (Wolves) (senza ferite).....	1
Per un Servo (Servant) che scappa dal Cacciatore.....	1
Per aver ucciso un Servo (Servant) in combattimento.....	2
Per aver ucciso uno Zingaro (Szgany) in combattimento.....	3
Per aver distrutto un Vampiro (Vampire).....	4
Per aver attaccato il Conte Dracula*.....	5
Per ogni Punto Sangue (Blood Point) che il Cacciatore causa a Dracula in combattimento.....	5
Per aver distrutto Dracula.....	10
Per essere entrato nel Castello di Dracula*.....	3
Per aver giocato la carta Slancio Eroico*.....	15

Il Cacciatore con più Punti Valori alla fine della partita è il più eroico e coraggioso dei tre - anche se riceve il premio da morto!

* Questo premio non viene dato al Cacciatore se è attaccato da Dracula. Viene dato solo se è il Cacciatore a scegliere di attaccare.

* Il Cacciatore può ricevere questo premio una sola volta per partita. Non ha nessuna importanza cosa succederà al Cacciatore nel Castello, o quante altre volte egli entrerà in esso durante la partita.

* Non ha nessun importanza il risultato dell'aver giocato la Carta Evento *Slancio Eroico*, il Cacciatore che si auto-sacrifica prende 15 punti.

Stampa questa pagina sul retro della Pagina 5.



Codici dei Risultati del Combattimento

Quando usi la tabella di combattimento del CAB decodifica i vari risultati con questa tabella. Dopo aver giocato un po' di partite, non avrete più bisogno di questa tabella, e le abbreviazioni dei risultati li ricorderete a memoria. Infine, se il risultato del combattimento è stampato in *corsivo* sul CAB significa che l'arma usata si è esaurita nella lotta e la pedina arma va scartata immediatamente (vedi la sezione 3 delle pagine denominate "Reference").

Bite Il Cacciatore è stato morso, e il *Combattimento termina* automaticamente con la fuga di Dracula nella forma di Pipistrello (Bat) (vedi sotto il risultato del combattimento D.Esc+)

1Bld Dracula viene leggermente ferito e perde un Punto Sanguine (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

2Bld Dracula viene ferito e perde due Punti Sanguine (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

3Bld Dracula viene seriamente ferito e perde tre Punti Sanguine (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

4Bld Dracula viene gravemente ferito e perde quattro Punti Sanguine (Blood Point). La sua pedina per il prossimo round deve essere Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

A.Dod L'Agente evita l'attacco del Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento.

B.Dod Entrambi gli avversari si evitano. Iniziate un altro round di combattimento.

D.Dod Dracula evita l'attacco del Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento.

H.Dod Il Cacciatore evita l'attacco dell'avversario. Iniziate un altro round di combattimento.

D.Esc Dracula fugge dalla scena del combattimento, ma rimane in città. Il *Combattimento termina*.

D.Esc+ Dracula fugge dalla scena del combattimento nella forma di Pipistrello (Bat) e vola via dalla Città. Il *Combattimento termina*.

Dracula può muovere fino a due Città adiacenti (collegate da Strade) *immediatamente*, ma non può spostarsi via Mare. Inoltre, non può volare in Città nella quali vi sia un Cacciatore o un Indicatore di Ostia (Heavenly Host Marker) e deve comunque lasciare la Città nella quale si è svolto il combattimento.

Lo spostamento è effettuato in segreto, semplicemente spostando la miniatura sullo SMC come al solito. Questo movimento extra non influenza la prossima Fase di Movimento di Dracula. Se le sole Città raggiungibili hanno un Cacciatore o un Indicatore di Ostia, Dracula non fuggirà dal luogo del combattimento restando quindi in Città. In questo raro caso, questo risultato diventerà D.Esc.

H.Esc Il Cacciatore fugge dalla scena del combattimento, ma rimane in città. Il *Combattimento termina*.

Hyp Dracula riesce ad ipnotizzare il Cacciatore, il quale è immediatamente morto e deve scartare tutte le Pedine Arma. Il *Combattimento termina* ed entrambi gli antagonisti restano in Città.

Kill Il Cacciatore uccide Dracula - IL GIOCO FINISCE!!! I Cacciatori hanno vinto.

Mort Il Cacciatore ferisce mortalmente l'Agente. I Cacciatori sono così nobili da non cercare di uccidere deliberatamente gli avversari (eccetto i non-morti) ma l'Agente muore incidentalmente nel corso della lotta. Il *Combattimento termina* e la Pedina Incontro viene scartata.

Par Gli avversari riescono a parare ognuno l'attacco dell'altro. Nessuno riporta ferite. Iniziate un altro round.

Rep Dracula è respinto dal Cacciatore. Iniziate un altro round di combattimento nel quale Dracula *potrà* usare solo le pedine Schivata (Dodge) o una delle tre Fuga (Escape).

Sna Dracula ghermisce o colpisce l'arma del Cacciatore facendola volar via, rompendola nell'azione. Il Cacciatore deve scartare *immediatamente* la Pedina Arma che ha usato. Iniziate un altro round di combattimento.

1Wnd Il Cacciatore viene ferito e subisce una Ferita (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

2Wnd Il Cacciatore viene malamente ferito e subisce due Ferite (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

3Wnd Il Cacciatore viene seriamente ferito e subisce tre Ferite (Wound). Se il Cacciatore è ancora vivo iniziate un altro round di combattimento. Altrimenti il *Combattimento termina*.

Pedine Incontro

BATS / PIPISTRELLI

Uno stormo di pipistrelli al servizio di Dracula aggredisce il Cacciatore e lo porta fuori città. Nella prossima Fase di Movimento del Cacciatore sarà Dracula a decidere dove egli andrà. Per tale movimento (il Cacciatore *deve* essere mosso) Dracula potrà usare tutte le vie permesse al Cacciatore, *tranne* il movimento Ferroviario. Nel caso si trattasse di un gruppo di Cacciatori, Dracula li sposterà insieme, non potrà sciogliere il Gruppo. Dracula controllerà soltanto la Fase di Movimento del Cacciatore che potrà, quindi, avere una normale Fase di Azione.

Inoltre, nella Fase in cui si incontrano i pipistrelli, il Cacciatore non potrà fare altri incontri: se la pedina "Local Rumors" o la miniatura di Dracula si trovano in città quest'ultimo potrà non rivelarlo, rimarrà un segreto, anche se il Cacciatore fosse sicuro della presenza di uno dei due. Infine nella città in cui si incontrano i pipistrelli il Cacciatore non potrà prendere né Armi, né Carte Evento.

FOG / NEBBIA



Una fitta nebbia scende sulla città rendendo tutti i viaggi all'interno e verso di esse impossibili. Piazza questa pedina sulla città colpita, sulla mappa, sotto la miniatura del Cacciatore. Fatto ciò egli dovrà tirare un dado:

Se otterrà 1-3 la nebbia svanirà e la pedina verrà scartata senza altri effetti.

Se invece il risultato sarà 4-6 la nebbia resterà, il Cacciatore potrà finire la Fase di Azione normalmente ma, nella successiva Fase di Movimento, non potrà lasciare la città e nella Fase di Azione potrà solo tirare un dado per la nebbia (controllando l'effetto come sopra). Se essa non svanirà egli dovrà restare in città senza poter prendere né Armi, né Carte Evento. Ad ogni turno successivo dovrà tirare il dado per la nebbia: potrà lasciare la città soltanto quando esse sarà svanita.

Finché la nebbia resta in città nessun Cacciatore potrà entrare in essa mentre Dracula, invece, potrà farlo. Tutti i membri di un Gruppo di Cacciatori resteranno intrappolati incontrando questa pedina.

HOAX / BEFFA



Dracula potrà piazzare questa pedina solo nella parte Ovest della mappa.

Falsi rapporti giornalistici ingannano il Cacciatore. Non è dato sapere se siano frutto della sfortuna o delle macchinazioni del Conte.

Il Cacciatore deve tirare un dado: se ottiene 1-2 la pedina verrà scartata senza altre conseguenze; se invece il risultato sarà 3-6 il Cacciatore dovrà scartare tutte le sue Carte Evento. Nel caso di un risultato sfavorevole tutti i membri di un Gruppo di Cacciatori dovranno scartare le loro Carte.

PEASANTS / CONTADINI



Dracula potrà piazzare questa pedina solo nella parte Ovest della mappa.

Contadini superstiziosi danno il loro aiuto mali informati al Cacciatore equipaggiandolo con ciò che essi credono sia efficace contro i Vampiri.

Il Cacciatore (o tutti i membri di un Gruppo di Cacciatori) dovrà scartare immediatamente tutte le sue Armi e prenderne lo stesso numero a caso dal mucchio delle Pedine-Armi.

PLAGUE / PESTE



Un chiaro segno del passaggio del Vampiro; la città è straziata da una immonda pestilenza.

Il Cacciatore dovrà tirare un dado: se ottiene 1 non ci saranno effetti e la pedina verrà scartata; se farà 2-4 perderà 2 ferite (Wounds); se, infine, il risultato sarà 5-6 perderà subito 4 ferite (Wounds). Ogni Cacciatore facente parte di un Gruppo tirerà separatamente per gli effetti della Peste.

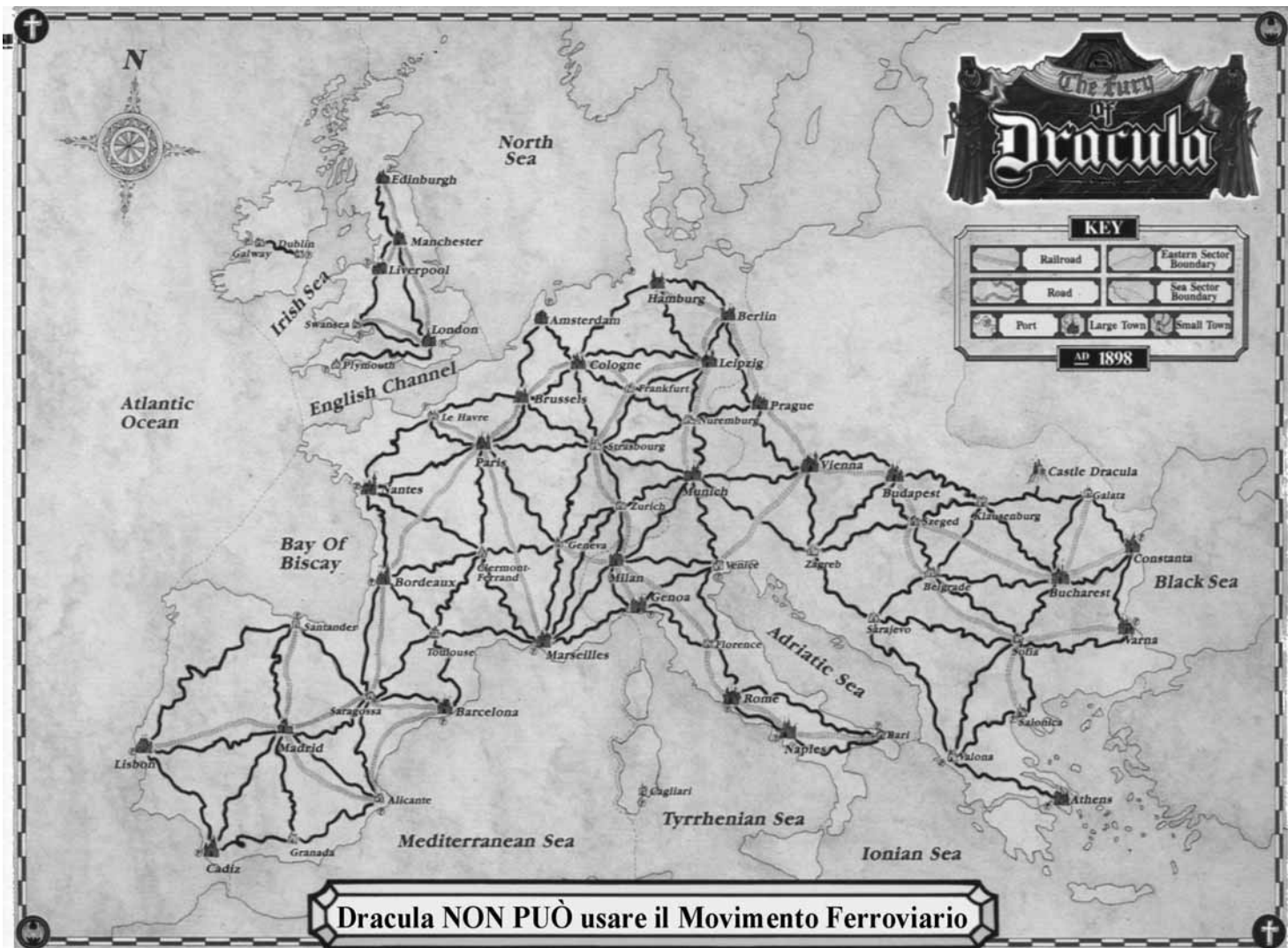
RATS / TOPI



Dracula tende un agguato al Cacciatore con un branco di malvagi Topi neri.

Se il Cacciatore ha un'arma *Cani* (Dogs) esposta sulla propria Scheda di Gioco, la pedina *Rats* verrà scartata senza nessun effetto, invece se non avrà quell'arma o se essa non sarà esposta (cioè a faccia in su) sulla Scheda di Gioco il Cacciatore perderà 2 ferite (Wounds).

Stampa questa pagina sul retro della Pagina 1.



Dracula NON PUÒ usare il Movimento Ferroviario

SERVANT / SERVO



Se sia cattivo o sotto qualche malefica influenza, il servo è un seguace del Conte vivo e umano.

Per prima cosa, Dracula deve tirare un dado per vedere come agirà esattamente il servo:

1 Agguato: Il servo attacca il Cacciatore in una furia frenetica. Vai dritto al combattimento.

Il servo ha le pedine Schivata (Dodge), Pugno (Fist) e un'altra Pedina Arma, determinata con un tiro di dado:

- 1-2 = Pugnale (Knife)
- 3-4 = Pistola (Pistol)
- 5-6 = Fucile (Rifle)

Il servo lotta sempre fino alla morte. Se il servo è ferito mortalmente, il Cacciatore guadagna Punti Valore. Nel caso di un Gruppo di Cacciatori c'è un solo servo.

2 Ritardare: Il servo commettendo qualche azione vigliacca (come accusare il Cacciatore di aver commesso un crimine quando egli invece non l'ha commesso), causa un ritardo al Cacciatore che perderà il suo prossimo turno. Il Cacciatore può terminare la sua Fase di Azione normalmente. Scegliendo di giocare la Carta Evento *Senso di Emergenza*, non si avrebbe subito un altro turno, ma si giocherebbe il prossimo che andrebbe perso.

3 Celare: Il servo usa le sue conoscenze locali per impedire al Cacciatore di trovare

indizi ed equipaggiamento. Il Cacciatore (o il Gruppo di Cacciatori) non potrà prendere Armi o Carte Eventi alla fine di questa Fase di Azione.

4 Furto: Il servo irrompe nella stanza d'albergo del Cacciatore e ruba qualche componente vitale dell'equipaggiamento. Dracula prende a caso un'Arma o una Carta Evento del Cacciatore e, dopo averla vista, la scarta.

Esempio: il Cacciatore ha due pedine armi e tre Carte Evento, così Dracula chiama una delle pedine '1' e l'altra '2'. Le Carte Evento vengono numerate da '3' a '5'. Dracula tira un dado (se il

tiro è un 6, tirerà ancora). Il tiro è un 4 e così viene scartata la Carta Evento di mezzo.

5 Spia: Il servo registra tutti i movimenti del Cacciatore e li riferisce al suo padrone attraverso oscuri strumenti. Dracula può immediatamente vedere, e prenderne nota, di tutte le Pedine Armi e Carte Evento del Cacciatore.

6 Il Servo Scappa: Il dispetto ai suoi ordini, questo codardo disgraziato fugge al primo segno di incontrare il Cacciatore nascondendosi dalla sua strada.

Stampa questa pagina sul retro della Pagina 3.

Scarta la pedina servo senza nessun effetto. Inoltre, il Cacciatore guadagna Punti Valore, questo chiaramente dovuto alla coraggiosa reputazione che ha causato la fuga del Servo.

STORM / TEMPESTA



Usando il suo potere soprannaturale Dracula manda una furiosa tempesta nella direzione del Cacciatore. Dopo aver rivelato questa pedina Dracula dovrà tirare un dado e cedere quale sarà l'effetto della tempesta:

1-2: La tempesta passa e viene scartata senza effetti.

3-4: La tempesta si sposta verso il mare. Dracula può piazzare questa pedina in qualsiasi Settore Marino della mappa, se non c'è nessuno Cacciatore in Mare la pedina va scartata senza alcun effetto. Se, invece, c'è un Cacciatore nel Settore Marino scelto quest'ultimo dovrà tirare un dado (se c'è un Gruppo di Cacciatori si tirerà un dado per l'intero Gruppo e subiranno tutti le conseguenze del tiro) e vedere l'effetto nella tabella sottostante:

1-2: La tempesta passa e la pedina viene scartata.

3: La nave è forzata a rifugiarsi in un Porto. Dracula piazza la miniatura del Cacciatore in un Porto, adiacente a quel Settore Marino, di sua scelta. Poi la pedina viene scartata.

4-5: La tempesta colpisce la nave. Durante la sua prossima Fase di Movimento invece di muovere il Cacciatore dovrà tirare ancora il dado, sottraendo un punto dal risultato, e confrontarlo con questa tabella applicandone il risultato. Questa modifica del tiro non è cumulabile con i turni successivi. La pedina Tempesta (Storm) va lasciata nel Settore Marino.

6: La nave fa naufragio! Il Cacciatore tira 2 dadi ed il risultato rappresenta le Ferite (Wounds) subite. Se sopravvive dovrà spostarsi in un Porto adiacente al Settore Marino in cui si trova. Se c'è una pedina-incontro nel Porto non verrà rivelata ed il Cacciatore non la subirà. Egli non farà nient'altro fino a che non inizi il suo prossimo turno.

5: La tempesta resta sulla città (piazza la pedina sotto la miniatura del Cacciatore). Il Cacciatore potrà finire normalmente la sua Fase di Azione. Durante la sua prossima Fase di Movimento, però, egli non potrà lasciare la città né utilizzando le Strade (Road), né via Mare (Sea) e nessun altro Cacciatore potrà entrare in città per queste vie. All'inizio della prossima Fase di Movimento egli, inoltre, dovrà tirare un dado, sottraendo un punto dal risultato, e confrontarlo con questa tabella applicandone gli effetti. Il tiro del dado va fatto anche se il Cacciatore ha lasciato la città per Ferrovia e per ogni turno che la pedina resta sul piano di gioco.

6: Il Cacciatore è stato colpito da un fulmine e subisce 2 Ferite (Wounds). Poi la pedina viene scartata.

SZGANY / ZINGARO



Dracula potrà piazzare questa pedina solo nella parte Est della mappa.

Il Cacciatore viene attaccato da uno zingaro alleato di Dracula. Bisogna fare un combattimento tre Cacciatori e gli Agenti di Dracula.

Le pedine da combattimento dello Zingaro sono: Schivata (Dodge), Pugno (Fist) e tutte quelle elencate sulla pedina stessa. Il combattimento è fino alla morte. Ogni membro di un Gruppo sarà attaccato da un diverso Zingaro.

VAMPIRE / VAMPIRO



Il Cacciatore ha scoperto uno dei preziosi Non-Morti di Dracula! Se il riuscirà in qualsiasi momento ad avere sulla SMC sei di queste pedine vincerà la partita.

Se il Cacciatore ha la pedina-arma Paletto (Stake) o Pugnale (Knife) può tentare di distruggerlo altrimenti dovrà lasciarlo dov'è (la pedina verrà lasciata nello stesso spazio del SMC per essere incontrata ancora). Il Cacciatore finirà normalmente la sua Fase di Azione (incontrerà la pedina *Local Rumors* o *Dracula*, se uno di loro è presente, e prenderà nuove Armi o Carte Evento. Se il Cacciatore possiede una delle 2 Armi (Paletto o Pugnale) efficaci contro un Vampiro può tentare di distruggerlo. Per far ciò egli però, deve avere anche qualche protezione contro di esso. In questo caso le uniche protezioni efficaci sono la pedina Crocifisso (Crucifix) o la pedina Ostia Divina (Heavenly Host). Se il Cacciatore possiede una delle due armi d'attacco e una delle due armi di difesa (occorre mostrarle a Dracula per provare di possederle) il Vampiro è automaticamente distrutto. Quando si uccide un Vampiro il Cacciatore scarterà l'arma d'attacco usata e Dracula scarterà la pedina Vampiro. Se il Cacciatore non ha nessuna delle 2 armi di difesa ma ha una delle armi d'attacco e vuole provare ugualmente a distruggere il Vampiro dovrà tirare un dado: se il risultato del tiro è 1-4 egli sarà salvo ed il Vampiro distrutto. Se, invece, il risultato sarà 5 o 6 il Vampiro avrà il meglio: il Cacciatore verrà morso (Bite) e non potrà provare di nuovo a distruggerlo in questa Fase di Azione. Il Vampiro resterà in città (nell'apposita casella della SMC) ed il Cacciatore, se lo desidera, potrà provare a distruggerlo di nuovo nella prossima Fase di Azione. Se un Gruppo di Cacciatori vuole distruggere un Vampiro basta che un solo di loro abbia una delle 2 armi di difesa per proteggere il Gruppo. Se nessuno di loro dispone di simili protezioni, ogni membro del Gruppo dovrà tentare di distruggerlo separatamente. Ogni Cacciatore che non sia stato morso può distruggere il Vampiro (se ha lo *Stake* o il *Knife*).

WOLVES / LUPI



Dracula potrà piazzare questa pedina nelle Isole Britanniche (British Isles).

Dracula invia un branco di lupi selvaggi contro il Cacciatore. Essi lo attaccheranno prima di disperdersi, ed in più il Cacciatore deve ucciderli e/o allontanarli. Tutto ciò che succede e che il Cacciatore deve seguire le istruzioni seguenti prima di scartare semplicemente la pedina Lupi.

Se il Cacciatore ha la pedina *Fucile* (Rifle) e/o la pedina *Pistola* (Pistol) la mostra al giocatore di Dracula e tira un dado. Se ha solo la pedina *Fucile* e fa "6" col dado subisce due Ferite (Wounds); se, invece, ha solo la pedina *Pistola* e col dado fa "4-6" subisce due Ferite (Wounds). Se il Cacciatore ha sia il *Fucile* che la *Pistola*, non subisce nessuna ferita. Se il Cacciatore, invece, non ne ha nessuna subisce automaticamente due Ferite.

Il Cacciatore non è obbligato a proteggersi e può soltanto subire le ferite se, per qualche ragione, non volesse rivelare la Pedina-Arma. Se il Cacciatore non viene ferito, guadagna Punti Valore. Se vi è un Gruppo di Cacciatori, ogni Cacciatore affronteranno la pedina singolarmente con le proprie Pedine-Armi.

Incontri di Gruppo

Le istruzioni date dalla Sezioni delle Pedine-Incontri sono da modificare o chiarire quando in quegli esempi una pedina è incontrata da un Gruppo di Cacciatori. Tali Modifiche sono indicate di seguito.

BATS

L'intero gruppo viene mosso dal il Giocatore Dracula, ma egli *non* può dividerli.

FOG

L'intero gruppo è intrappolato dalla nebbia, se stanno sulla Città.

HOAX

Ogni Cacciatore nel gruppo deve scartare le propri Carte Evento.

PEASANT

Ogni Cacciatore nel gruppo deve cambiare le Pedine Armi

PLAGUE

Ogni Cacciatore nel gruppo deve fare separatamente un tiro di dado per le ferite.

SERVANT

Agguato - C'è un solo Servo che attacca l'intero gruppo.

Ritardare - L'intero gruppo perde un turno.

Celare - Nessuna Carta o Arma può essere presa da tutto il gruppo nella Città.

Furto - Soltanto un Cacciatore lo subisce (sceglio casualmente).

Spia - Possono essere viste le carte dell'intero gruppo.

Fuga - L'intero gruppo guadagna lo stesso numero di Punti Valore.

STORM

Si tira un dado per tutto il gruppo dove tutti subiscono gli effetti allo stesso modo.

SZGANY

Ogni Cacciatore è attaccato da uno zingaro separato armato allo stesso modo.

VAMPIRE

Almeno un Cacciatore deve avere un Arma di difesa (Crucifix - Host), altrimenti ogni membro deve tentate di distruggerlo separatamente.

WOLVES

Ogni Cacciatore nel gruppo fa un controllo per le ferite separatamente.

Tabella dei Punti Valore

Per essere sopravvissuto ad un incontro con i Topi (Rats) (senza ferite).....	1
Per essere sopravvissuto ad un incontro con i Lupi (Wolves) (senza ferite).....	1
Per un Servo (Servant) che scappa dal Cacciatore	1
Per aver ucciso un Servo (Servant) in combattimento	2
Per aver ucciso uno Zingaro (Szgany) in combattimento ...	3
Per aver distrutto un Vampiro (Vampire).....	4
Per aver attaccato il Conte Dracula*.....	5
Per ogni Punto Sangue (Blood Point) che il Cacciatore causa a Dracula in combattimento	5
Per aver distrutto Dracula.....	10
Per essere entrato nel Castello di Dracula*.....	3
Per aver giocato la carta Slancio Eroico*.....	15

Il Cacciatore con più Punti Valori alla fine della partita è il più eroico e coraggioso dei tre - anche se riceve il premio da morto!

* Questo premio non viene dato al Cacciatore se è attaccato da Dracula. Viene dato solo se è il Cacciatore a scegliere di attaccare.

† Il Cacciatore può ricevere questo premio una sola volta per partita. Non ha nessuna importanza cosa succederà al Cacciatore nel Castello, o quante altre volte egli entrerà in esso durante la partita.

* Non ha nessun importanza il risultato dell'aver giocato la Carta Evento *Slancio Eroico*, il Cacciatore che si auto-sacrifica prende 15 punti.

Stampa questa pagina sul retro della Pagina 5.