

Traduzione Player's Aid





Poteri di Dracula

1. Dark Call (-2 Sangue)

Giocatela sul vostro Percorso al posto di una Locazione. Voi resterete dove siete, pescando 10 tessere Incontro, quindi ne scarterete tante quante vene occorrono per tornare entro il vostro massimale.

2. Double Back

Spostatela all'inizio del vostro Percorso, una Locazione già presente sullo stesso o nelle Catacombe, quindi allegateci assieme questo Potere. In questo modo sarete in grado di ritornare sui vostri passi.

3. Feed (solo di Notte) (+1 Sangue)

Giocatela sul vostro Percorso al posto di una Locazione. Resterete dove siete e guadagnerete 1 Sangue (fino a 15 max.)

4. Hide

Giocatela a faccia in giù come fosse una normale Locazione. Resterete dove siete e potrete aggiungere un Incontro extra.

5. Wold Form (solo di Notte) (-1 Sangue)

Giocatela sul vostro Percorso assieme ad una Locazione. Potrete muovervi sino a 2 città consecutive collegate da una strada, saltando la prima. Ostie e Terreno Consacrato saranno comunque intransitabili.

Sequenza del turno di Dracula

1. Passaggio del Tempo

Avanzate il segnalino Giorno/Notte di uno spazio in senso Orario.

B. Fase di Movimento

Dovete muovervi per Starda o per Mare, oppure usate uno dei vostri Poteri.

C. Fase Azione

Eseguite le seguenti 3 azioni in ordine:

1. Attaccare o Piazzare un Incontro

Se siete in una città con 1 o più Cacciatori, **attaccateli**. Altrimenti piazzate un Incontro.

2. Maturazione degli Incontri

Se una carta Locazione è uscita dal Percorso, potrete far **maturare** qualsiasi Incontro che si trovi su di essa

3. Recuperate gli Incontri

Rifornite la vostra Mano di Incontri sino al suo massimo (normalmente 5).