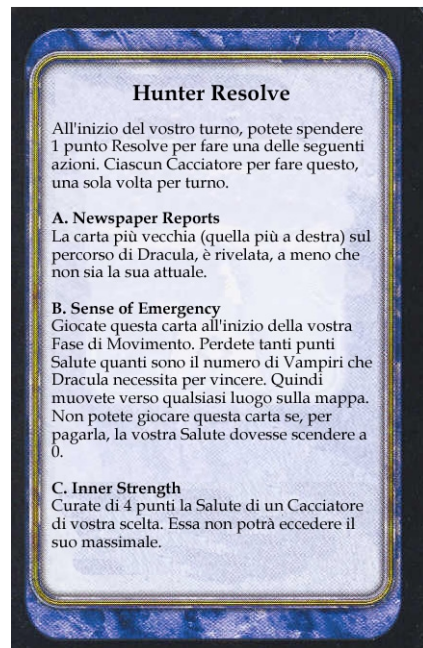


## Traduzione Player's Aid



**Hunter Turn Sequence**

0. (Opzionale) **Spendere un punto Resolve**  
Vedere l'altro lato di questa carta.

1. **Fase di Movimento**  
Potete muovere per Strada, Mare o Ferrovia.

2. **Fase Azione**  
Ricerca: Se c'è un Incontro, dovete risolverlo.  
Altrimenti **potete** fare una delle seguenti azioni:

**A. Riposarsi:** recuperate 2 punti Salute e pescate 2 carte Evento. Le carte Cacciatore andranno perdute mentre Dracula prenderà quelle che gli spettano.

**B. Rifornirsi:**  
Città Grande: 1 Evento e/o 1 Oggetto.  
Città Piccola: 1 Evento.  
Ospedale: 1 Evento o 1 Oggetto.  
Castle Dracula: Niente.

**C. Commercio:** Potete scambiare Oggetti con un altro Cacciatore che si trovi sulla stessa vostra posizione.

**Hunter Turn Sequence**

0. (Opzionale) **Spendere un punto Resolve**  
Vedere l'altro lato di questa carta.

1. **Fase di Movimento**  
Potete muovere per Strada, Mare o Ferrovia.

2. **Fase Azione**  
Ricerca: Se c'è un Incontro, dovete risolverlo.  
Altrimenti **potete** fare una delle seguenti azioni:

**A. Riposarsi:** recuperate 2 punti Salute e pescate 2 carte Evento. Le carte Cacciatore andranno perdute mentre Dracula prenderà quelle che gli spettano.

**B. Rifornirsi:**  
Città Grande: 1 Evento e/o 1 Oggetto.  
Città Piccola: 1 Evento.  
Ospedale: 1 Evento o 1 Oggetto.  
Castle Dracula: Niente.

**C. Commercio:** Potete scambiare Oggetti con un altro Cacciatore che si trovi sulla stessa vostra posizione.

**Hunter Turn Sequence**

0. (Opzionale) **Spendere un punto Resolve**  
Vedere l'altro lato di questa carta.

1. **Fase di Movimento**  
Potete muovere per Strada, Mare o Ferrovia.

2. **Fase Azione**  
Ricerca: Se c'è un Incontro, dovete risolverlo.  
Altrimenti **potete** fare una delle seguenti azioni:

**A. Riposarsi:** recuperate 2 punti Salute e pescate 2 carte Evento. Le carte Cacciatore andranno perdute mentre Dracula prenderà quelle che gli spettano.

**B. Rifornirsi:**  
Città Grande: 1 Evento e/o 1 Oggetto.  
Città Piccola: 1 Evento.  
Ospedale: 1 Evento o 1 Oggetto.  
Castle Dracula: Niente.

**C. Commercio:** Potete scambiare Oggetti con un altro Cacciatore che si trovi sulla stessa vostra posizione.

**Hunter Turn Sequence**

0. (Opzionale) **Spendere un punto Resolve**  
Vedere l'altro lato di questa carta.

1. **Fase di Movimento**  
Potete muovere per Strada, Mare o Ferrovia.

2. **Fase Azione**  
Ricerca: Se c'è un Incontro, dovete risolverlo.  
Altrimenti **potete** fare una delle seguenti azioni:

**A. Riposarsi:** recuperate 2 punti Salute e pescate 2 carte Evento. Le carte Cacciatore andranno perdute mentre Dracula prenderà quelle che gli spettano.

**B. Rifornirsi:**  
Città Grande: 1 Evento e/o 1 Oggetto.  
Città Piccola: 1 Evento.  
Ospedale: 1 Evento o 1 Oggetto.  
Castle Dracula: Niente.

**C. Commercio:** Potete scambiare Oggetti con un altro Cacciatore che si trovi sulla stessa vostra posizione.

### 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).