

CASTLE DRACULA



T H E O R D E R O F

VAMPIRE HUNTERS





Sommario

Castel Dracula	4
Giocare l'espansione	5
La Campagna di Castel Dracula	9
Caccia 1 - I Libri di Renfield	10
Caccia 2 - Whitby	12
Caccia 3 - Spose	14
Caccia 4 - Castel Dracula	16

Crediti

Design del Gioco

Filippo Chirico

Design Aggiuntivo del Gioco

Tony Neville

Narrativa

Tony Neville

Revisione

Tracey Smart

Ideazione e Realizzazione delle Miniature

Alexei Popovici

Illustrazione di Copertina

Leonardo Leg Giordano

Illustrazioni della Mappa

Filippo Chirico

Altre Illustrazioni

Leonardo Leg Giordano,

Filippo Chirico, Macs Gallo

Progetto Grafico del Regolamento

Paolo Sacchetti

Coordinatore di Produzione

Emiliano Mancini

Playtester

Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva,

Simone Gilardi, Roberto Moiso, Giordano

Ferroni, Kevin Felton,

Chris Nunn, Riccardo Brisa

Ringraziamenti Speciali

Tutti i nostri Backer di Kickstarter, in

modo particolare Mr Ken Jeffers per le sue

grandi idee ed il suo aiuto durante la fase di

ideazione di questa espansione.

Copyright © 2017

DARK GATE GAMES

Tutti i Diritti Riservati

Castel Dracula

La Verità dietro la Finzione

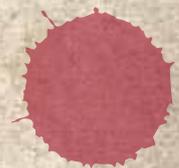
La vera storia di Dracula è ben conosciuta dall'Ordine dei Cacciatori di Vampiri, o per lo meno la storia Vittoriana, sebbene esso abbia fatto un buon lavoro nel proteggere il mondo da questa informazione. Hai solo sentito storie, mezze verità e bugie.

Jonathon Harker e Quincey Morris, membri rinomati all'interno dell'Ordine, hanno inseguito Dracula con inizialmente promettenti, ma alla fine disastrosi, risultati. Il loro lavoro giunse al termine nel 1886, quando Harker lasciò l'Ordine il giorno in cui la Caccia a Dracula venne ufficialmente chiusa. E' vero che, mesi prima, Harker squarciò la gola del Vampiro mentre Dracula giaceva nella propria bara. L'Ordine si convinse che il rapporto della Caccia che Morris, coinvolto in prima persona, presentò fosse accurato e che la coppia di Cacciatori avesse distrutto Dracula. Harker sostenne che il suo colpo non fosse fatale e che poiché fu inferto all'avvicinarsi del tramonto, non poterono rimanere nel Covo per sincerarsene. L'Ordine suggerì che il dolore di Harker per la trasformazione della sua amata, Mina Murray, aveva trasformato la sua Caccia in un'ossessione da cui non si poteva liberare. E poiché Dracula non si è visto da più di un secolo, dopotutto forse avevano ragione.

E riguardo all'infame romanzo? Abbandonato l'Ordine Harker si assunse l'onere di avvisare il mondo della minaccia costituita dalla Notte. Lavorando con uno scrittore sconosciuto, Stover Bram, sulla propria biografia, Harker credeva che un resoconto dettagliato e veritiero dei suoi rapporti con i Vampiri e con l'Ordine avrebbe allertato il pubblico e costretto l'Ordine a intraprendere un'azione più audace.

Ma l'unica azione che essi misero in atto fu quella di bloccare Harker e Bram ad ogni passo. Alla fine, 2 anni dopo la morte di Harker avvenuta nel 1895, Bram riuscì a far pubblicare la propria opera sotto uno pseudonimo, come un lavoro di finzione dai tratti gotici, con virtualmente ogni dettaglio cambiato. I fatti erano che Harker fu un abile Cacciatore fino a che Dracula non lo sconfisse, Mina venne trasformata ma fu distrutta da Morris e Dracula fu gravemente ferito ma riuscì a fuggire con molti dei suoi servitori. L'assurdo Van Helsing era, ovviamente, un personaggio di fantasia.

Harker non ebbe discendenti, ma la linea di sangue di Bram si unì infine all'Ordine, riconoscendo che avrebbero potuto fare di più restandone all'interno piuttosto che fuori. Che possano essere tutto ciò che resta dell'eredità di Dracula?



Giocare l'espansione

L'espansione Castel Dracula per L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri è progettata per essere giocata come una nuova campagna composta da 4 Cacce. Essa può anche essere unita ad altre Cacce esistenti per incrementare la varietà dei nemici che l'Ordine deve superare.

Per giocare questa espansione è necessaria la scatola base del gioco L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri.

Contenuto

4 Miniature in plastica altamente dettagliate:

- Conte Dracula.
- Le Spose di Dracula.
- Renfield, il suo fedele servitore.
- La Bara di Dracula.

2 Tessere della Mappa a doppia faccia.

20 Carte Attivazione di Dracula.

La Campagna di Castel Dracula

Questa espansione include una eccitante campagna composta da 4 Cacce che mostrano tutte le caratteristiche dei nuovi personaggi. Raccomandiamo di giocare questa campagna per prima al fine di prendere familiarità con i nuovi concetti.

Cacciando Dracula e i suoi Seguaci

Dracula è un Signore dei Vampiri e può essere utilizzato per rimpiazzare un Signore dei Vampiri in qualsiasi Caccia esistente. Usate semplicemente la miniatura di Dracula e le sue Carte ID Vampiro per quella Caccia.

Utilizzate le speciali Carte Attivazione di Dracula di questa espansione solamente se la Caccia fa uso delle speciali Tessere della Mappa di questa espansione (che riportano delle lettere identificative).

Le Spose sono Vampiri Antichi e possono essere aggiunte a qualsiasi Caccia che includa un Vampiro Antico. Trattate le Spose come un qualsiasi Antico, per esempio aggiungendo le Carte ID Spose Vampiro alle altre Carte ID Antico per le generazioni casuali, o piazzando la miniatura delle Spose nel Covo durante la fase di preparazione al posto di un altro Antico.

Renfield e la Bara di Dracula sono elementi unici dell'espansione Castel Dracula. Non vi è un concetto equivalente nelle Cacce esistenti che possa essere rimpiazzato da questi componenti. Ciononostante, dopo aver giocato la campagna inclusa in questa espansione, sarete in grado di creare le vostre Cacce utilizzando Renfield, magari iniziando a modificare le Cacce esistenti.

Nuove Regole

Carte Attivazione di Dracula: Un nuovo mazzo di carte è incluso in Castel Dracula per controllare Dracula. Utilizzate queste carte quando state utilizzando le speciali Tessere della Mappa incluse in questa espansione e che riportano delle lettere identificative.

Il Cacciatore Attivo pesca una Carta Attivazione Vampiro Giorno/Notte come al solito e la risolve per i Vampiri sulla Mappa, senza applicarne gli effetti a Dracula. Poi il Cacciatore Attivo pesca una Carta Attivazione di Dracula e ne risolve gli effetti. Il Mazzo Attivazione di Dracula è unico e viene utilizzato sia per il Giorno che per la Notte.

Quando risolvete le Carte Attivazione di Dracula, egli si trasforma in nebbia e si riforma in un luogo differente. Quando muovete Dracula in questo modo, egli può percorrere qualsiasi distanza Dracula ed ignora le Porte chiuse. Queste carte talvolta specificano il luogo di arrivo di Dracula utilizzando delle lettere che indicano Aree sulla Tessera della Mappa specifiche di questa espansione.

Nell'Immagine 1, il Giocatore Attivo sta risolvendo la sezione "Withdraw" della Carta Attivazione di

Dracula. Dracula viene semplicemente mosso dalla sua posizione all'Area contrassegnata dalla lettera A.

Come tutte le altre, se una Carta Attivazione di Dracula evoca un Vampiro in un'Area, Risvegliate tutti i Vampiri Dormienti in quella Stanza.

Se il Mazzo Attivazione di Dracula è esaurito, mescolate tutte le Carte Attivazione di Dracula scartate per creare un nuovo mazzo.

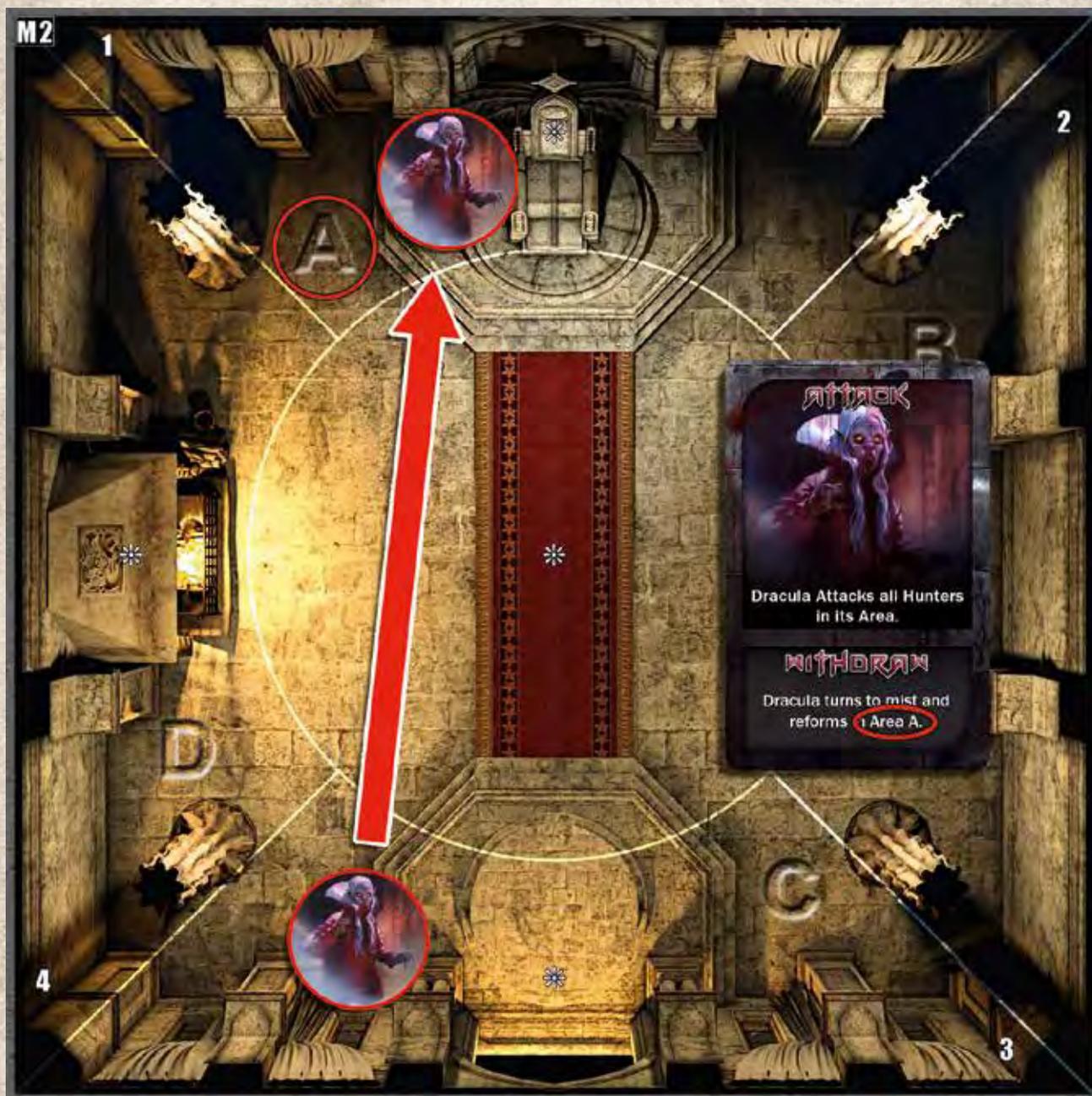


Immagine 1: Movimento con una Carta Attivazione di Dracula.

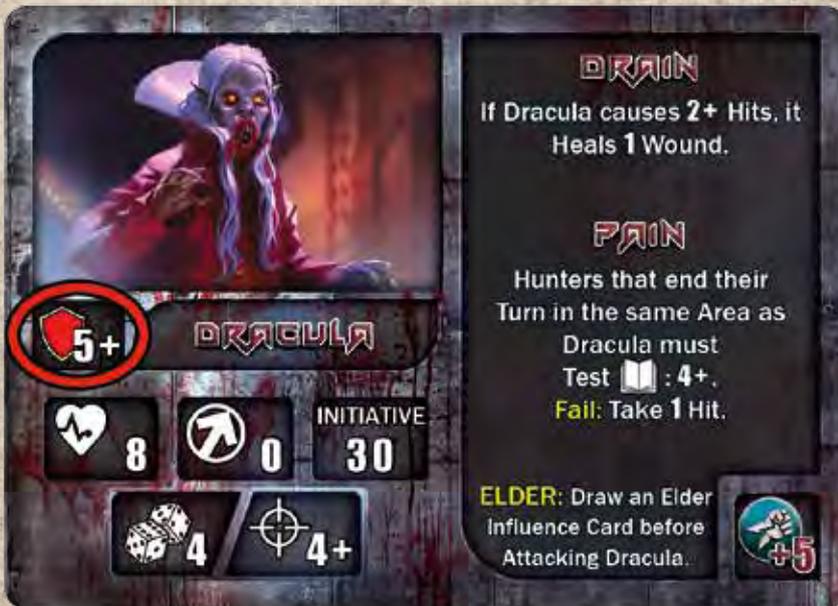


Immagine 2: La nuova Icona Schivata.

Schivata: I Vampiri nell'espansione Castel Dracula hanno una nuova abilità che permette loro di evitare i Colpi, Schivata. Questa è indicata dalla nuova icona rossa sulla Carta ID Vampiro, si veda Immagine 2. Questa abilità non è automatica, ma se il Vampiro è fortunato, può evitare diversi Colpi in ogni Attacco. Questi Vampiri tirano 1D6 per ogni Colpo preso e per ogni dado che mostra un risultato uguale o superiore al numero mostrato nell'Icona Schivata, il Vampiro ignora 1 Colpo.

Renfield è Umano: Renfield è il seguace umano di Dracula ed è desideroso di esaudire la volontà del suo padrone. Renfield è immune a tutti gli effetti della Luce Solare. Renfield ignora gli effetti su tutte le carte che fanno riferimento ai Vampiri, incluse le Carte Attivazione Vampiro. Renfield Sveglia i Vampiri Dormienti

quando si muove. Sia i Cacciatori che i Cacciatori Trasformati possono Attaccare Renfield.

Carta ID Vampiro di Renfield: Questa Carta ID Vampiro è a doppia faccia, ma solo un lato è utilizzato durante la Caccia. La preparazione della partita indicherà se utilizzare il lato con o senza la Bara di Dracula.

Abilità Evocare di Renfield: Renfield è un codardo e frequentemente utilizzerà la sua abilità per Evocare Thralls nella propria area per proteggersi, si veda Immagine 3. Renfield è spesso piazzato nel Covo durante la preparazione dietro a Porte Chiuse. Egli utilizza la sua abilità Evocare solo se le Porte della sua Area sono Aperte.



Immagine 3: Abilità Evocare di Renfield.



La Campagna di Castel Dracula

Un Potente Male

Di ritorno al quartier generale dell'Ordine, Bram affrontò una difficile decisione. La sua famiglia aveva segretamente mantenuto l'eresia che Dracula era sopravvissuto e dopo più di un secolo forse ne aveva trovato una prima prova: un covo che conteneva un male troppo potente per essere un Antico. Forse c'era un Signore dei Vampiri che stava emergendo in Transilvania, ma non poteva esserne certo. Il male era certamente potente e situato nel villaggio, ma sembrava al contempo debole, distante. Perfino dormiente. E c'era un pezzo di una reliquia che non riusciva a identificare, nascosto nello stesso villaggio. Era più di una coincidenza.

Aveva recuperato la reliquia, ma sapeva che proseguire ulteriormente con la caccia affidandosi alle sue sole forze sarebbe stato troppo avventato.

Avrebbe quindi consegnato la reliquia e le informazioni raccolte all'Ordine cercando di convincerli a lasciarlo tornare con una forza più grande, o avrebbe segretamente intrapreso un'azione più diretta, assieme forse ad alcuni Cacciatori di cui si fidava?

Alla fine fu semplice: doveva avere fede nell'Ordine, era troppo rischioso. Ma non appena Bram rotolò fuori dalla

sua branda e lasciò la sua spoglia cella, 4 nuovi Cacciatori che aveva appena addestrato sbucarono da dietro l'angolo, scherzando e vantandosi, pieni di vita nonostante avessero appena rischiato di morire. Sembrava che il fato non fosse d'accordo con gli istinti di Bram.

Bram ti racconta la storia di Harker e delle ricerche della sua famiglia. Renfield ha avuto un figlio prima di venire rinchiuso in manicomio e i suoi discendenti continuano a vivere ai bordi della società, sebbene non si conosca di alcun contatto tra loro e la Notte. Ma con l'Ordine convinto che Dracula è stato distrutto, i Renfield non sono stati sotto stretta osservazione. Che i Renfield possano aver continuato ad aiutare i loro nemici?

Svolgi una piccola ricerca con tutta la discrezione di cui sei capace. L'unico discendente rimasto ha cercato informazioni riguardo a dei libri rari ed esoterici, alcuni dei quali sembrano essere stati misteriosamente rubati. Vi sono registri di diverse spedizioni dall'Est Europa, tutte contrassegnate dalla dicitura "libri". Negli ultimi giorni Renfield non ha una fissa dimora, ma si sa che occupa abusivamente una tenuta di campagna abbandonata a Carfax, nell'Essex. Forse potresti iniziare là la tua indagine?

Mappa della Campagna



Queste 4 Cacce sono concepite per essere giocate di seguito come una Campagna. Sono incluse le istruzioni per giocarle come singole Cacce indipendenti, se lo desideri.

- Non puoi ripetere una Caccia. Puoi completare la Campagna senza vincere tutte le Cacce, ma se ne perdi troppe perderai la Campagna.

- Le Spose sono una parte importante della trama di Castel Dracula, perciò non appaiono casualmente in queste Cacce. Non aggiungere le Carte ID Vampiro delle Spose alle altre Carte ID Antico che sono utilizzate per generare Antichi quando giochi queste Cacce.

Caccia 1 – I Libri di Renfield

E' facile convincere l'Ordine che la tenuta di Renfield è un semplice Covo che devi ripulire. Anche se Renfield non ha informazioni, i libri che ha ovviamente rubato ti forniscono la scusa di cui hai bisogno per giustificare la tua spedizione in Transilvania.

Preparazione



A6 T
A3 C1 L1



INCONTRO
X 9



PORTA CHIUSA
X 10



PORTA APERTA
X 2



TUNNEL DI ACCESSO
1,2 E 3



FINESTRA
X 2



LEVA
X 2



PORTA BLU
X 1



RENFIELD



INGRESSO
X 2

Ingresso:

Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni Ingresso.

Orologio:

Inizio 3, Fine 9.

Mazzo Incontri:

8x Carte Incontro Livello-1 e 1x Carta Incontro Livello-2.

Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:

3x Livello-1, 8x Livello-2 e 5x Livello-3.

Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:

2x Livello-1, 7x Livello-2 e 3x Livello-3.

Renfield:

Piazza Renfield nel Covo nel luogo mostrato nella Minimappa.

Pete e l'Estrattore:

Pete partecipa alla Caccia.

Partita Singola:

Ogni Cacciatore pesca una Carta Equipaggiamento a caso (vedi sotto).

Regole Speciali

Inizi questa Campagna con il manico spezzato della Reliquia che Bram ha recuperato e le sue idee su come procedere. Pesca un Manico dal Mazzo Reliquia prima di iniziare la prima Caccia.

Tutti i Cacciatori utilizzano la Plancia Giocatore Piccola in questa Caccia.

Indipendentemente dal fatto che questa sia una Missione Singola o una Campagna, ogni Cacciatore pesca 1 Carta Equipaggiamento a caso prima che la Caccia abbia inizio.

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia e non può essere Aperta. Attivate le 2 Leve, in qualunque ordine, per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Quando sconfiggi, interrompi l'Attacco, scarta le Ferite non assegnate e leggi l'Interludio 1.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se i Cacciatori Sconfiggono Renfield ottengono la Ricompensa **Reliquia di Renfield [Renfield's Relic]**.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: I Cacciatori Trasformati che escono dal Covo ottengono la Ricompensa **Corsa verso la Salvezza**. Ogni Cacciatore Trasformato che esce guadagna la ricompensa individualmente. Non terminare la Caccia quando un Cacciatore Trasformato esce dal Covo.

E' possibile che sia i Cacciatori che alcuni Cacciatori Trasformati ottengano i loro Obiettivi Principali.

Interludio 1

Dopo aver evitato i tuoi colpi il più a lungo possibile, Renfield urla di dolore quando alla fine riesci ad infliggergli un po' di danno. Guardandosi intorno selvaggiamente, non riesce a trovare nulla che possa utilizzare come arma. Smette quindi di cercare e ti lancia senza alcun risultato l'oggetto che stava tenendo. Mentre lo guardi sferragliare sul terreno vicino a te, Renfield scompare tra le ombre. Quando ti volti indietro, se n'è andato.

La Caccia è conclusa. Controlla se hai raggiunto gli Obiettivi e prendi le tue ricompense.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia di Renfield [Renfield's Relic]: I Cacciatori esaminano l'oggetto che Renfield ha tirato contro di loro. Mentre srotolano lo sporco fagotto, riconoscono immediatamente la Reliquia danneggiata per cui erano venuti. Seguite le regole per pescare la prossima carta della vostra Reliquia. Inoltre, i Cacciatori possono utilizzare la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

Corsa verso la Salvezza: I Cacciatori Trasformati escono dal Covo prima che la Trasformazione giunga a compimento e localizzano Bram. I Cacciatori Trasformati mantengono un notevole sangue freddo e Bram inizia rapidamente il processo di cura dei suoi vecchi studenti.

I Cacciatori Trasformati guadagnano 3 punti Concentrazione e possono utilizzare la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

Fallimento (Cacciatori): Se i Cacciatori falliscono nel tentativo di sconfiggere Renfield essi continuano ad utilizzare la Plancia Giocatore Piccola nella prossima Caccia.

Fallimento (Cacciatori Trasformati): I Cacciatori Trasformati che non riescono a lasciare il Covo in tempo continuano ad utilizzare la Plancia Giocatore Piccola nella prossima Caccia.

Costo di Trasformazione: -2 Concentrazione per i Cacciatori Trasformati che sono Corsi verso la Salvezza, -3 Concentrazione per i Cacciatori Trasformati che erano ancora nel Covo al termine della Caccia.

Epilogo: I diari della famiglia Renfield evidenziano chiaramente il fatto che essi erano stati i custodi della bara di Dracula contenente ancora i suoi resti disseccati, e i tomi polverosi facevano riferimento a vari miti di resurrezione. O è così o la linea di sangue dei Renfield è costellata di follia.

A questo punto la fuga di Renfield potrebbe volgere a tuo vantaggio. I diari non riportano la posizione della bara, ma Renfield è eccentrico e a malapena capace. Ben presto sarebbe stato preso per via del suo furto di libri e sarà facile da rintracciare.

Fai ritorno all'Ordine. Con l'aiuto di Bram e l'informazione che hai recuperato a Carfax, inventi un pretesto per la tua prossima Caccia. Ottieni il permesso di recarti a Whitby, apparentemente per ripulire un piccolo covo. Potrebbe esserci una possibilità che Renfield custodisca là la bara? Riuscirai a distruggere Dracula prima che Renfield riesca a resuscitare il mostro?

Addestramento ed Equipaggiamento: Non c'è abbastanza tempo per Bram per insegnarti ogni Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per pescare Abilità Speciali e Carte Equipaggiamento, ma ora ogni Cacciatore può apprendere solo un massimo di 1 Abilità. Essi devono essere in grado di pagarne il costo in Concentrazione per apprendere l'Abilità, come al solito. I Cacciatori possono utilizzare la propria Concentrazione per acquistare un numero qualsiasi di Carte Equipaggiamento così pescate.

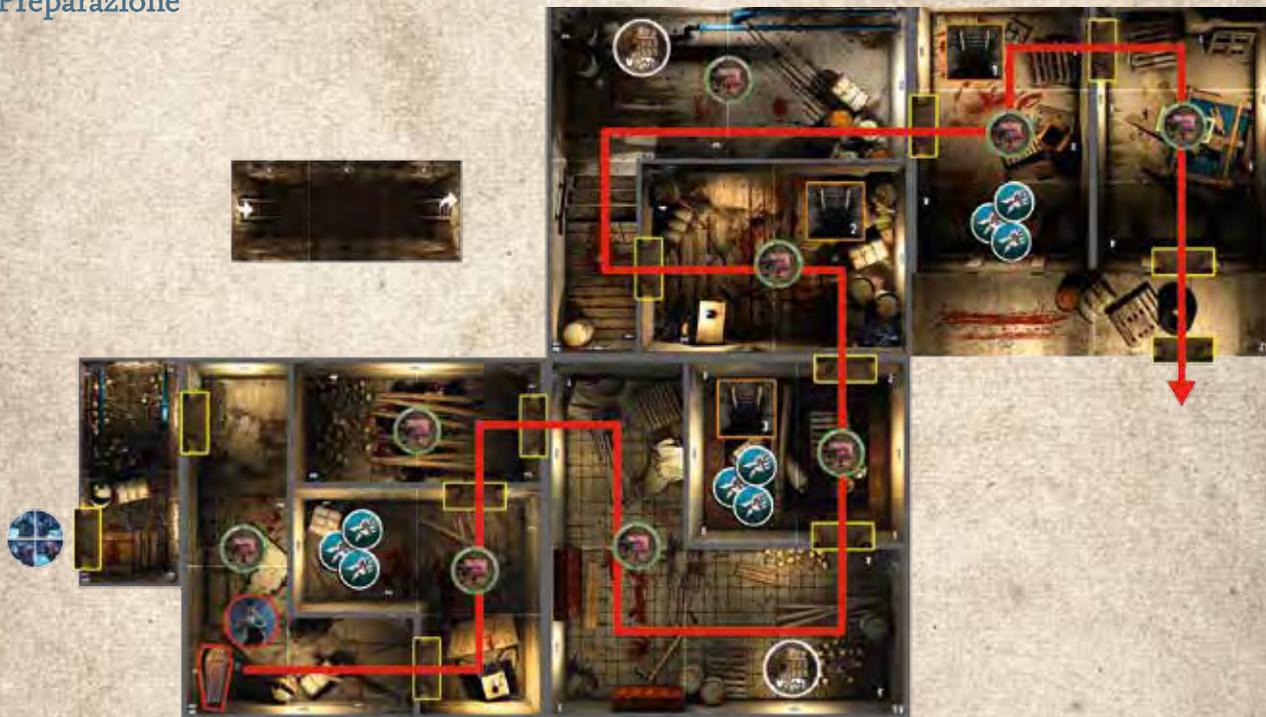
Caccia 2 - Whitby

Mentre ti avvicini al lugubre covo costiero, realizzi immediatamente di aver fatto un errore di valutazione. L'empio miasma è più forte di quanto tu abbia mai sperimentato. Bram dice che è la stessa aura che ha percepito in Transilvania, ma molto più forte.

C'è una sola spiegazione: sei arrivato troppo tardi. Dracula è qui e Renfield l'ha già resuscitato. Bram ti da una scelta, affrettarsi e cercare di sconfiggere Dracula prima che la sua forza aumenti, o tornare dall'Ordine e lasciare che gestisca Dracula. Forse ti lascerebbero far parte di un gruppo di caccia più grande.

E' meglio implorare perdono che chiedere permesso.

Preparazione



Ingresso:	Tutti i Cacciatori iniziano la partita fuori dall'Ingresso Principale.
Orologio:	Inizio 3, Fine 7.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1 e 1x Carta Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	4x Livello-1, 11x Livello-2 e 1x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	0x Livello-1, 4x Livello-2 e 0x Livello-3.
Renfield e La Bara	Piazza Renfield e la miniatura della Bara come mostrato nella Minimappa. Usa il lato con la Bara della Carta ID Vampiro di Renfield.
Indizi per Sconfiggere Dracula	Piazza 3 Segnalini Concentrazione in ognuno dei 3 luoghi mostrati nella Minimappa.
Pete e l'Estrattore:	Non in gioco.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca una Carta Equipaggiamento a caso.



Regole Speciali

Renfield sta facendo una enorme quantità di rumore. Quando risolvi tutte le Carte che piazzano Vampiri, incluse le Carte Incontro, tutti i Vampiri sono piazzati Svegli.

Renfield sta lentamente trascinando la Bara di Dracula attraverso il Covo. All'inizio di ogni Turno dei Cacciatori, muovi Renfield e la Bara di 1 Area lungo il percorso rosso indicato sulla Minimappa.

Gli indizi su come sconfiggere Dracula sono rappresentati da 3 nascondigli contenenti Segnalini Concentrazione che sono piazzati nel Covo durante la Preparazione. I Cacciatori possono utilizzare l'Azione Raccogliere per prendere questi Segnalini.

Se Renfield si trova nell'Area finale lungo il percorso rosso e viene mosso nuovamente, egli trascina la Bara di Dracula fuori dal covo, portandola in salvo. La Caccia è conclusa e sia i Cacciatori che i Cacciatori Trasformati perdono, come se avessero esaurito il tempo scandito dall'Orologio.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Per impossessarsi della bara di Dracula, i Cacciatori devono sconfiggere Renfield. Interrompi il gioco e leggi l'Interludio 1.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: I Cacciatori Trasformati riconoscono l'umanità di Renfield e vedono un'opportunità di rimpiazzare Dracula come Signore dei Vampiri di questo clan. Essi condividono lo stesso Obiettivo, sconfiggere Renfield. Di nuovo, interrompi il gioco e leggi l'Interludio 1.

Interludio 1

Singhiozzante e ferito, Renfield si accascia sul pavimento. Sebbene l'ultimo colpo non sembrasse così forte, Renfield si rannicchia a terra gemente, completamente sconfitto. Il coperchio della bara di Dracula si apre lentamente scricchiolando, là dove Renfield l'aveva negligenemente lasciata cadere. Forse questa è la tua opportunità per porre fine a questa cosa una volta per tutte!

Prima che tu possa agire, c'è un rumore come di tuono ed il pavimento si solleva, facendoti cadere a terra. La polvere riempie l'aria, oscurando la tua visuale, mentre 3 bellissime donne irrompono dai tunnel e circondano la bara. Con forza sovrumana strappano il coperchio della bara e una di loro pone il corpo al suo interno sopra alla propria spalla. Le 3 forme spariscono nei tunnel da cui sono venute prima che tu possa rialzarti in piedi, dimostrando un'agilità a cui stenti a credere. Mentre fissi la bara chiedendoti a cosa hai appena assistito, noti qualcosa avvolto negli stracci che è caduto sul pavimento.

Se un Cacciatore ha sconfitto Renfield, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Reliquia di Dracula**.

Se un Cacciatore Trasformato ha sconfitto Renfield, i Cacciatori Trasformati ottengono la Ricompensa **Estasi**.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia di Dracula: *C'è un momento di silenzio nel Covo mentre i Cacciatori scartano l'oggetto e trovano la Reliquia danneggiata che era in possesso di Dracula alcuni istanti prima. I Vampiri nel Covo si sono improvvisamente acquietati a causa di questo duro colpo inferto alla causa di Dracula.*

Questa Caccia è conclusa. L'Ordine ripulisce facilmente il Covo. Segui le regole per pescare la prossima carta della Reliquia. Inoltre, i Cacciatori possono utilizzare la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia. I Cacciatori Trasformati utilizzano la Plancia Giocatore Piccola.

Estasi: *I Cacciatori Trasformati annusano gli stracci, cercando di capire perché fossero così importanti per Dracula. Svolgendoli accidentalmente e toccando l'antico oggetto al loro interno, tutti i Cacciatori Trasformati si irrigidiscono e hanno una visione collettiva che non capiscono né ricordano. Un castello in una vallata nebbiosa, una chiesa diroccata in un villaggio disabitato, le stesse 3 bellissime donne in scene appartenenti chiaramente a diverse epoche ed un elegante nobiluomo che si trasforma in un potente Signore dei Vampiri per poi ritornare alla sua forma umana. E' un compito facile per l'Ordine sottomettere i Cacciatori Trasformati, sottrarre loro l'oggetto e ripulire il Covo mentre questi vengono dominati dalla visione. Segui le regole per pescare la prossima carta della tua Reliquia. Inoltre, i Cacciatori Trasformati possono utilizzare la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia. I Cacciatori utilizzano la Plancia Giocatore Piccola.*

Costo di Trasformazione:-3 Concentrazione.

Epilogo: *Ti dirigi verso casa con l'informazione di cui hai bisogno per persuadere l'Ordine che Harker dopotutto aveva ragione.*

Bram ha trovato Dracula alla fine di un torpore secolare in Transilvania. Renfield ha spedito la bara spacciandola per dei "libri"; forse ha spedito anche le Spose. Esse sono chiaramente gli stessi servitori che hanno servito Dracula un secolo fa, ora divenute loro stesse dei potenti Antichi.

L'Ordine è impressionato dalle abilità che hai dimostrato finora, per non parlare della tua disciplina e lealtà. Le Spose sono fuggite, ma l'Ordine sa che vivevano a Coșna vicino a Tihuța Pass nel tardo 1800. Potrebbero essere tornate là, o almeno aver lasciato informazioni preziose dietro di sé. Questo è un viaggio che vale la pena di fare e te ne starai fuori dai piedi mentre l'Ordine decide che cosa fare di te. Te ne vai immediatamente, ma con un severo avvertimento: se le Spose hanno con loro Dracula, non entrare nel Covo. Devi distruggere le Spose mentre l'Ordine localizza Dracula e corregge il proprio secolare errore.

Addestramento ed Equipaggiamento: Non c'è tempo per apprendere una nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. I Cacciatori possono utilizzare la propria Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

Caccia 3 - Spose

Quando arrivi a Coşna, il Covo è facile da localizzare.

Il villaggio esiste all'ombra di un Castello o, dovrete dire, esisteva. Dal loro ritorno, in preda ad un frenetico desiderio di cibo, le Spose l'hanno trasformato in una città fantasma. Scie di sangue imbrattano le strade, portando alla piazza principale. Trovi una chiesa profanata, sconosciuta da tempo, che è certamente l'edificio che stai cercando.

Preparazione



Ingresso:	Tutti i Cacciatori iniziano la partita fuori dall'Ingresso Principale.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Mazzo Incontri:	5x Carte Incontro Livello-1 e 2x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	3x Livello-1, 5x Livello-2 e 4x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 6x Livello-2 e 4x Livello-3.
Le Spose:	Piazza le Spose nel Covo nel luogo mostrato nella Minimappa.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca una Carta Equipaggiamento a caso.

	B1	B2	L2
C1	B4		T

	INCONTRO X 7		LEVA X 2
	PORTA CHIUSA X 7		CASSE X 2
	PORTA APERTA X 1		PORTA BLU X 1
	TUNNEL DI ACCESSO 1,2 E 3		PRIGIONIERO X 2
	FINESTRA X 3		INGRESSO X 1
	SPOSE DI DRACULA		

Regole Speciali

Se le Spose non sono state Distrutte durante questa Caccia, esse appariranno nella Caccia 4, iniziando con lo stesso numero di Ferite che avevano alla fine di questa Caccia. Ricordate di registrare il loro status così da poter preparare la Caccia 4 correttamente.

All'interno della chiesa, le Spose hanno gli altri Vampiri totalmente sotto il proprio controllo, utilizzandoli come uno scudo sacrificabile. Le Spose non possono essere Attaccate se vi sono altri Vampiri nella loro Area.

Le Spose sono piazzate nel Covo durante la Preparazione, ma non vengono attivate fino a che la Porta della loro Stanza non viene Aperta.

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia e non può essere Aperta. Attivate le 2 Leve, in qualunque ordine, per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: I Cacciatori devono Distruggere le Spose. Se riescono nel loro intento, essi ottengono la Ricompensa **Reliquia delle Spose**.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: I Cacciatori Trasformati vedono un nuovo modo di indebolire il clan di Dracula. Se riescono a rimuovere la riserva di cibo delle Spose, le indeboliranno definitivamente. I Cacciatori Trasformati devono Mordere entrambi i Prigionieri. Se riescono nel loro intento ottengono la Ricompensa **Le Spose Fuggono**.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia delle Spose: *Mentre l'ultima Sposa cade a terra, la loro vera natura si rivela. Esse perdono la loro bellezza mentre invecchiano, avvizzendo e trasformandosi infine in orrende bestie vampiriche. Mentre crollano a terra ridotte in polvere, la vecchia chiesa ritrova una frazione della sua antica pace, rendendo le ultime pulizie un compito facile. Non avendo più bisogno di concentrarsi sul Covo, i Cacciatori possono esaminare l'oggetto che hanno recuperato dai resti delle Spose.* Segui le regole per pescare la prossima carta della tua Reliquia. Inoltre, i Cacciatori possono utilizzare la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia. I Cacciatori Trasformati utilizzano la Plancia Giocatore Piccola.

Le Spose Fuggono: *Le Spose si guardano attorno nella stanza, il loro sguardo passa dai Cacciatori Trasformati ai prigionieri morti, fissandosi infine tra di loro. E' come se telepaticamente si fossero parlate. Vedendo la forza e la determinazione dei Cacciatori Trasformati e sapendo che sono rimasti pochi sopravvissuti nel villaggio, improvvisamente si voltano e fuggono. Nella fretta lasciano cadere distrattamente la Reliquia. L'Ordine ha vita facile nel ripulire il Covo, soggiogare i Cacciatori Trasformati e recuperare la Reliquia.* Segui le regole per pescare la carta per la tua prossima Reliquia. Tutti sono scoraggiati a causa del fatto che le Spose sono sopravvissute ed utilizzano la Plancia Giocatore Piccola nella prossima Caccia.

Epilogo: *Con le Spose fuori dal covo, puoi sentire la presenza di Dracula nel castello che domina il villaggio. Chiaramente esse l'hanno riportato indietro da Whitby. Mentre osservi il castello sulla collina, puoi sentire la sua presenza come mai prima d'ora. Non è chiaro se Renfield abbia compiuto qualche rituale, se le Spose abbiano fornito il sangue del villaggio o se Dracula avesse semplicemente bisogno di tempo, ma egli è chiaramente risorto.*

Bram ti fa l'occholino e apre il suo bagaglio. Ha portato dell'equipaggiamento dall'Inghilterra e si offre di insegnarti un'ultima tecnica. E può anche somministrare la cura.

Costo di Trasformazione: -3 Concentrazione.

Addestramento ed Equipaggiamento: Segui le normali regole per apprendere le Abilità Speciali, ma ora ogni Cacciatore può apprendere solo un massimo di 1 Abilità. Essi devono essere in grado di pagarne il costo in Concentrazione per apprendere l'Abilità, come al solito.

I Cacciatori possono utilizzare la propria Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

Caccia 4 – Castel Dracula

Bram ha un altro segreto. Se ti senti abbastanza forte, può forgiare la tua Reliquia nell'officina del villaggio usando gli attrezzi che ha portato dall'Inghilterra.

Ci sei tu qui, non l'Ordine. Gli porgi i pezzi rotti e speri di riuscire a riposare un po'. Prima del calar del sole, potrai fine a tutto questo una volta per tutte.

Preparazione



INCONTRO
X 9



PORTA CHIUSA
X 9



PORTA APERTA
X 3



TUNNEL DI ACCESSO
1,2 E 3



FINESTRA
X 2



SPOSE DI
DRACULA



LEVA
X 3



CASSE
X 2



PORTA BLU
X 1



DRACULA



INGRESSO
X 2

Ingresso:	Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni Ingresso.
Orologio:	Inizio 3, Fine 10.
Mazzo Incontri:	7x Carte Incontro Livello-1 e 2x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 8x Livello-2 e 6x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	4x Livello-1, 8x Livello-2 e 4x Livello-3.
Dracula e Le Spose:	Piazza Dracula nel Covo nel luogo mostrato nella Mini-mappa. Se le Spose sono sopravvissute alla Caccia 3, piazzale nella stessa Area di Dracula. Esse iniziano la partita con la stessa quantità di Ferite che avevano alla fine della Caccia 3.
Pete e l'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca una Carta Equipaggiamento a caso.

Regole Speciali

Devi avere almeno una Reliquia assemblata per poter tentare questa Caccia. Se non sei riuscito ad ottenere abbastanza Frammenti di Reliquia nelle battaglie precedenti, l'Ordine ha perso.

Ricordati di utilizzare le Carte Attivazione Speciale di Dracula in questa Caccia. Le Tessere della Mappa M1 e M2 contengono una Stanza Grande con una Porta Aperta permanentemente. Dracula utilizza tutte le regole dei Signori dei Vampiri: egli inizia utilizzando il lato full strength della sua Carta ID Vampiro e passa al lato Vulnerabile quando viene ridotto a 0 punti Salute per la prima volta. I Cacciatori lo devono Distruggere utilizzando la loro Reliquia. La Porta Blu è bloccata all'inizio della Caccia e non può essere Aperta. Attivate le 3 Leve, in qualunque ordine, per sbloccare la Porta Blu. Una volta sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Dopo essere stati esposti al clan di Dracula, i Cacciatori Trasformati possono attaccare Dracula e le Spose come parte del loro piano per prenderne il controllo. Non vi sono altri cambiamenti alle regole dei Cacciatori Trasformati. Gli attacchi dei Cacciatori Trasformati possono ferire Dracula quando si trova in entrambe le forme. Dracula continuerà ad utilizzare l'abilità Schivata 5+ per evitare i Colpi dei Cacciatori Trasformati, anche quando la sua Carta ID è girata sul lato Vulnerabile.

Obiettivi

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

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

Se Dracula non è Distrutto, leggi l'Epilogo 3.

Finale

Epilogo 1: Il colpo finale è inferto. Dracula inizia a gridare mentre inizia a cambiare, prima invecchiando e poi divenendo più bestiale per poi crollare a terra ridotto in polvere. Mentre gli echi delle sue ultime urla diminuiscono, i Cacciatori si scambiano sguardi trionfanti. Dracula e i suoi cortigiani sono finalmente distrutti. La Notte ha perso il suo leader. Ma la Notte vedrà questo solo come una temporanea battuta d'arresto. Mentre la sua malvagità si espande attraverso il mondo, il desiderio di guidare la Notte si sta diffondendo tra gli Antichi rimasti.

I Cacciatori esausti si godono la vittoria finché possono. Per loro c'è sempre un'altra Caccia.

Epilogo 2: Il ruggito del Cacciatore Trasformato soffoca le grida di Dracula mentre questi si decompone rapidamente. Mentre la sua forza vitale abbandona il suo corpo, egli invecchia, si contrae e si sgretola; in parallelo, il Cacciatore Trasformato chino su di lui si gonfia, crescendo in statura e potere.

Questo è un giorno buio per l'Ordine, perché un Cacciatore si è per sempre rivoltato contro di esso. Un nuovo Signore dei Vampiri è nato!

Le nostre Campagne sono concepite come storie autoconclusive. Comunque, se possiedi miniature aggiuntive, potresti voler ritirare i Cacciatori che sono stati Trasformati in questo scenario e/o giocare la prossima Campagna con un nuovo Signore dei Vampiri rappresentante il Signore nato qui.

Epilogo 3: Dracula indietreggia e si rimette in posizione eretta. Mentre il Signore si calma e si concentra interiormente, le sue ferite prima si chiudono e poi si rimarginano. Sembra quasi che la sua statura aumenti. Guardandosi attorno osservando il caos nel suo Covo, Dracula mantiene i propri lineamenti intatti... finché non si trasforma in una bestia vampiresca e dilania le carni dei suoi nemici caduti.

Potrà l'Ordine riprendersi da questa perdita? Saranno in grado di addestrare una squadra di Cacciatori più forte capace di sopraffare questo terribile avversario?

Le nostre Campagne sono concepite come storie autoconclusive. Comunque, potresti voler estendere questa storia alla tua prossima Campagna utilizzando Dracula come Signore dei Vampiri in quell'arco narrativo. Se possiedi miniature aggiuntive di Cacciatori, potresti addirittura decidere di ritirare i Cacciatori che hanno perso la battaglia contro Dracula e addestrare una nuova, più forte, squadra di Cacciatori.



