



FROM  
**BLOOD TO DUST**

T H E O R D E R O F

**VAMPIRE  
HUNTERS**

## CREDITI

### Design del Gioco

Filippo Chirico

### Design Aggiuntivo del Gioco

Tony Neville

### Narrativa

Tony Neville, Peer Lagerpusch

### 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

### Progetto Grafico del Regolamento

design by salandra

### Coordinatore di Produzione

Emiliano Mancini

### Playtester

Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Giordano Ferroni, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Daniele Di toma

### Ringraziamenti Speciali

Tutti i nostri Backer di Kickstarter.

Copyright © 2017

DARK GATE GAMES Tutti i Diritti Riservati

## CONTENUTO

Giocare l'Espansione.....	3
Contenuto.....	3
Preparazione della Campagna Dal Sangue alla Polvere..	3
Regole Dal Sangue alla Polvere.....	4
Integrazione con le Cacce Esistenti.....	5
Campagna.....	6
Mappa della Campagna .....	6
Nuove Regole della Campagna .....	6
Cacce.....	8
Primo Sangue.....	8
Un Antico in Agguato.....	10
Distruggete Drakku.....	12
Salvataggio.....	14
Senza Respiro.....	16
Sangue o Polvere.....	18

DAL

## SANGUE ALLA POLVERE

Come una macchia di sangue che si allarga sul pavimento, la Notte filtra attraverso il mondo fluendo da ogni angolo oscuro in aree sempre più popolate. Distruggere un Vampiro porta ad un incontro con altri due. Non si stanno più nascondendo fuori dalle grandi città: essi sono abbastanza forti da lasciare i loro vecchi territori di caccia e stanno per cominciare a banchettare tra di noi.

L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri ha ricevuto rapporti riguardanti avvistamenti di servitori e potenti Antichi all'interno dell'insediamento urbano. A peggiorare le cose, sembra che vi siano nuovi tipi di creature, particolarmente adatti a questi ambienti. Rimanendo fuori dalla vista, si sono insinuati nella città attraverso le vecchie linee della metropolitana e le fognature. Quanto ci vorrà prima che vengano avvistati e che l'isteria di massa faccia presa sulla città?

E' tempo per te di scovarli e distruggerli tutti, lasciando nient'altro che polvere.

## GIOCARE L'ESPANSIONE

L'espansione Dal Sangue alla Polvere per L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri è progettata per essere giocata come una nuova Campagna composta da 6 Cacce. Essa può anche essere combinata con altre Cacce per incrementare la varietà degli avversari che l'Ordine deve sconfiggere. Inizieremo descrivendo la Campagna.

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

### Contenuto

- **16 Miniature in plastica altamente dettagliate:**
  - **15 Vampiri Lurker [Furtivo] in 3 pose differenti:**
  - **Drakku, un Vampiro Antico.**
- **2 Carte ID Vampiro.**
- **4 Tessere della Mappa Grandi a doppia faccia.**
- **1 Tessera della Mappa Piccola a doppia faccia.**
- **15 Carte Incontro.**
- **4 Carte Attivazione Vampiro.**
- **69 Segnalini.**

### Preparazione di Dal Sangue alla Polvere

Segui le normali regole quando prepari una Caccia, con le seguenti eccezioni:

- Il Mazzo Incontri di Dal Sangue alla Polvere rimpiazza completamente quello de L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri. Quando peschi Carte Incontro per ogni Caccia, utilizza solo le nuove carte di questa espansione.
- Alcune Cacce piazzano Drakku nel Covo. Se Drakku non è in gioco, non includere la sua Carta ID Vampiro con le altre Carte ID Vampiro Antico, così che egli non venga generato casualmente.
- Mescola le Carte Attivazione Vampiro di Dal Sangue alla Polvere con le Carte Attivazione de L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri prima di pescare le carte per la tua Caccia. Giocherai con un mix di carte vecchie e nuove.

Se vuoi giocare con più Lurker nel Covo, crea il Mazzo Attivazione dei Vampiri selezionando prima le Carte Attivazione di questa espansione e completandolo poi con le carte del gioco base.

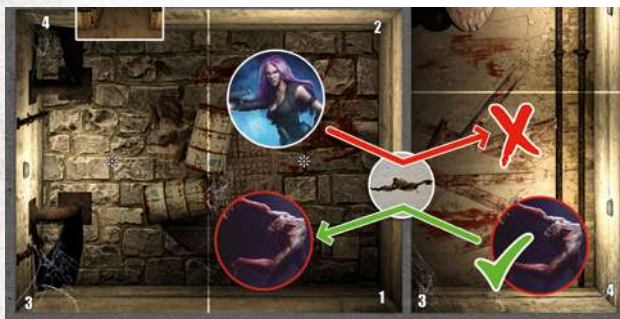
## Regole di Dal Sangue alla Polvere

L'espansione Dal Sangue alla Polvere introduce alcune nuove regole. Queste dovrebbero essere utilizzate in tutte le partite che incorporano questi nuovi componenti.



**Immagine 1: L'Icona Acqua e i Poteri Speciali basati sull'Acqua.**

**Icona Acqua:** La nuova Icona Acqua indica le Aree dove i Poteri Speciali basati sull'acqua sono attivi. Alcuni Poteri Speciali dei Vampiri possono essere utilizzati solamente se il Vampiro è in un'Area Acquatica, come indicato dall'Icona Acqua, vedi Immagine 1. Le acque di scolo vengono smaltite attraverso diverse tubature in queste Tessere della Mappa.



**Immagine 2: Crepe e movimento.**

**Segnalino Crepa:** I Segnalini Crepa sono piazzati sui Muri in modo simile ai Segnalini Porta, vedi Immagine 2. Il piazzamento è mostrato sulla Minimappa della Caccia.

Comunque, vi sono alcune differenze rispetto alle Porte:

- Le Crepe sono sempre Aperte.
- Solo i Lurker possono attraversare le Crepe. I Cacciatori e tutti gli altri Vampiri ignorano le Crepe quando si muovono attraverso il Covo. Questo è importante quando si deve decidere il percorso più breve durante la risoluzione di una Carta Attivazione Vampiro.

**Rumore e Lurker:** I Lurker si svegliano al minimo rumore.

Non vi sono cambiamenti alle regole per il Rumore in una Stanza contenente Lurker Dormienti. Tuttavia, se un Cacciatore produce un Rumore in una Stanza che ha Porte Aperte o Crepe, si Svegliranno anche i Lurker nelle stanze adiacenti. Segui questi 4 passi per risolvere il Rumore quando vi sono dei Lurker.

1. Trovate le Stanze adiacenti connesse alla Stanza in cui viene generato il Rumore tramite Porte Aperte e Crepe.
2. Se la Stanza adiacente è inesplorata, risolvi una Carta Incontro per quella Stanza, ignorando ogni Evento Terrore generato dalla Carta Incontro. Piazza tutti i Vampiri Svegli in questo passo.
3. Se uno o più Lurker vengono generati, Svegliali immediatamente. Solo i Lurker si svegliano adesso.
4. I Lurker si muovono silenziosamente. Se essi si Muovono in o da un'Area contenente Vampiri Dormienti, non li Svegliano.

Le altre regole riguardanti il rumore non sono cambiate.



**Immagine 3: I Lurker si Risvegliano nelle Stanze adiacenti.**

L'Immagine 3 mostra il risultato delle Azioni di Magenta:

1. Magenta entra nel corridoio inferiore ed Apre la Porta verso Nord. Se questa fosse stata una Stanza avrebbe dovuto risolvere una Carta Incontro qui, ma non per la Stanza dietro la Porta aperta.
2. Magenta ora produce Rumore utilizzando un'Arma Rumorosa per Attaccare un Vampiro da dove è venuta. Questo effetto è risolto normalmente (questo passo non è mostrato).
3. I giocatori devono ora utilizzare la nuova regola **Rumore e Lurker** per vedere se i Lurker si svegliano nelle Stanze adiacenti dove il rumore può essere udito. Il Rumore si propaga attraverso la Porta Aperta e la Crepa, ma non attraverso la Porta Chiusa all'estrema destra.
  - a. Una Carta Incontro viene pescata per la Stanza dall'altro lato della Crepa. Il Thrall rimane Dormiente ma i 2 Lurker sono ora Svegli.

b. La Carta Incontro per la Stanza dietro alla Porta Aperta è favorevole a Magenta. Non vi sono Lurker in quella Stanza e tutti i Vampiri rimangono Dormienti..

**Una volta svegli, i Lurker sono controllati normalmente dalle Carte Attivazione Vampiro. Ricorda, essi possono passare attraverso le Crepe quando si dirigono verso i Cacciatori.**



**Immagine 4: La Sete di Sangue di Drakku.**

**Sete di Sangue:** Drakku ha un potere speciale, Sete di Sangue, che gli permette di Attaccare diversi Cacciatori con 1 Azione di Attacco. Dopo aver compiuto con successo un Attacco, ad esempio un Attacco che causa una Ferita ad un Cacciatore, Drakku può muoversi fino a 1 Area ed Attaccare un differente Cacciatore. Continua così fino a che Drakku non fallisce nell'infliggere una Ferita, o non ha nuovi bersagli a portata. Nell'Immagine 4, il primo Attacco di Drakku Colpisce e Ferisce Magenta. Drakku poi si muove di 1 Area e porta con successo un nuovo Attacco contro Stephan. Drakku non può muoversi abbastanza lontano per poter Attaccare Sarah e poiché Magenta e Stephan sono già stati Attaccati come parte della sua Azione, Drakku deve ora fermarsi.

**Interpretare le Carte Esistenti:** Quando risolvete delle carte i cui effetti si riferiscono ai Thrall, consideratele come se facessero riferimento anche ai Lurker.

## Integrazione con le Cacce Esistenti

E' relativamente facile aggiungere varietà alle Cacce esistenti integrando i componenti di Dal Sangue alla Polvere.

**Drakku:** Drakku può essere aggiunto a qualsiasi Caccia che includa un Vampiro Antico. Tratta Drakku come un qualsiasi altro Antico, per esempio aggiungendo la Carta ID Vampiro di Drakku alle altre Carte ID Antico per generarlo casualmente o piazzandone la miniatura nel Covo durante la preparazione al posto di un altro Antico.

**Lurker:** Quando crei il mazzo delle Carte Incontro, includi le Carte Incontro di Dal Sangue alla Polvere del livello specificato nella preparazione della Caccia. Allo stesso modo, includi anche le nuove Carte Attivazione.

Sta a te decidere come farlo. Per esempio:

- Mescola le Carte Incontro di Livello 1 di Dal Sangue alla Polvere con quelle di Livello 1 del Gioco Base e pesca casualmente il numero di carte richiesto. Questo ti permetterà di avere un numero minore di Lurker nel Covo.
- Pesca prima le carte di Dal Sangue alla Polvere ed utilizza quelle del Gioco Base solo per arrivare al numero richiesto. I Lurker domineranno i Vampiri nel Covo.

Non ha importanza come costruisci il mazzo, fintanto che includi il numero specificato di carte di ogni livello.

**Tessere della Mappa e Segnalini:** Puoi addirittura utilizzare le nuove Tessere della Mappa e i Segnalini per sostituire le Tessere della Mappa delle Cacce preesistenti. Assicurati di scegliere delle Tessere che abbiano pressappoco la stessa disposizione e di piazzare Porte, Crepe ed altri Segnalini in luoghi adatti per copiare il Covo esistente.

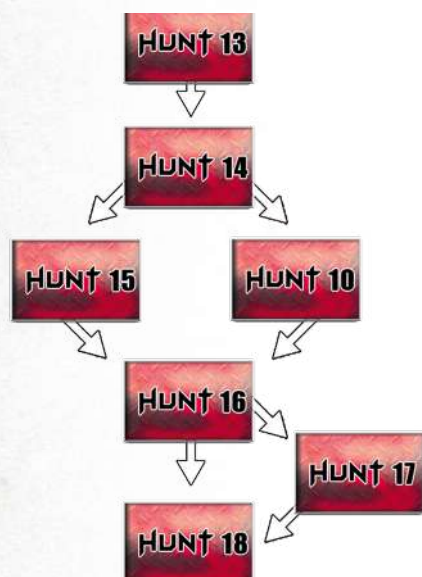
Una volta che avrai iniziato a fare queste sostituzioni, avrai compiuto i primi passi nella creazione delle tue personali Cacce.

# CAMPAGNA

## Mapa della Campagna

*Sebbene l'Ordine dei Cacciatori di Vampiri sia più attivo rispetto a una decade fa, non sta tenendo a bada la Notte. Nessuno si aspettava una rinascita adesso e i Vampiri si stanno diffondendo più in fretta di quanto l'Ordine non riesca a reclutare e addestrare nuovi Cacciatori. Nel mondo vi sono persino rapporti riguardanti Vampiri che stanno entrando nelle città.*

*Gli abitanti dei vecchi villaggi conoscono le leggende dei Vampiri e possono chiudere un occhio sulle occasionali scomparse di vicini o sui cadaveri dissanguati in cambio delle proprie vite. Se la gente di città scoprisse che i Vampiri sono reali, scoppierebbe l'isteria collettiva. L'Ordine sta prendendo sempre più rischi con le nuove reclute, cercando di sradicare queste infestazioni prima che giungano all'attenzione di tutti. Sfortunatamente per te, tu sei una di queste nuove reclute.*



Questa Mapa della Campagna mostra come organizzare le Cacce individuali nella Campagna. Segui le frecce per formare un percorso continuo dalla Caccia 13 alla Caccia 18.

- Non puoi ripetere una Caccia. Puoi completare la battaglia finale contro Drakku senza vincere ogni Caccia, ma se ne perdi troppe perderai la Campagna.
- Quando il percorso si biforca, puoi prendere una sola diramazione. Per esempio, giocherai la Caccia 15 o la Caccia 10, non entrambe.

Nota che la Caccia 10 fa parte del Gioco Base.

## Nuove Regole della Campagna

**Plancia:** Tutti i Cacciatori continuano ad utilizzare la stessa Plancia, fintanto che la loro Ricompensa non ne fa loro guadagnare una nuova.

## SERVITORI DEI VAMPIRI

### LURKERS

I Lurker sono una nuova razza di Vampiri, parte anfibio e parte mostri. Con l'abilità di restringersi per passare attraverso le fessure e di muoversi silenziosamente, essi sono perfetti per infiltrarsi nelle città tramite la rete fognaria e i tunnel della metropolitana. Non c'è da meravigliarsi se l'Ordine li avvista così spesso in ambienti urbani. Ma non sono semplici esploratori; affondando i loro artigli uncinati nella carne umana o avvolgendo le loro lunghe braccia attorno ai loro nemici, essi immobilizzano con facilità la propria preda.

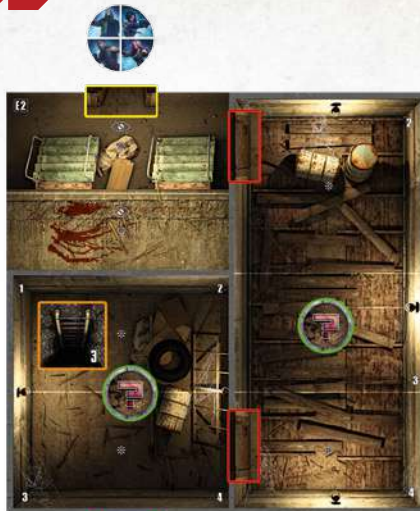


## VAMPIRO ANTICO DRAKKU

Drakku è una bestia da incubo, non descritta nel libro del sapere dell'Ordine. Si crede che sia il primo dei Lurker, cresciuto e mutato nel tempo fino a diventare una mostruosità anfibia. Con quattro braccia e artigli imponenti, Drakku è un nemico terribile, ma il suo vero potere gli deriva dai rapidi balzi con cui attacca. Dopo essere stato risvegliato dall'odore della sua preda, i suoi frenetici attacchi non si fermano fino a che i suoi nemici non sono laceri e sanguinanti.

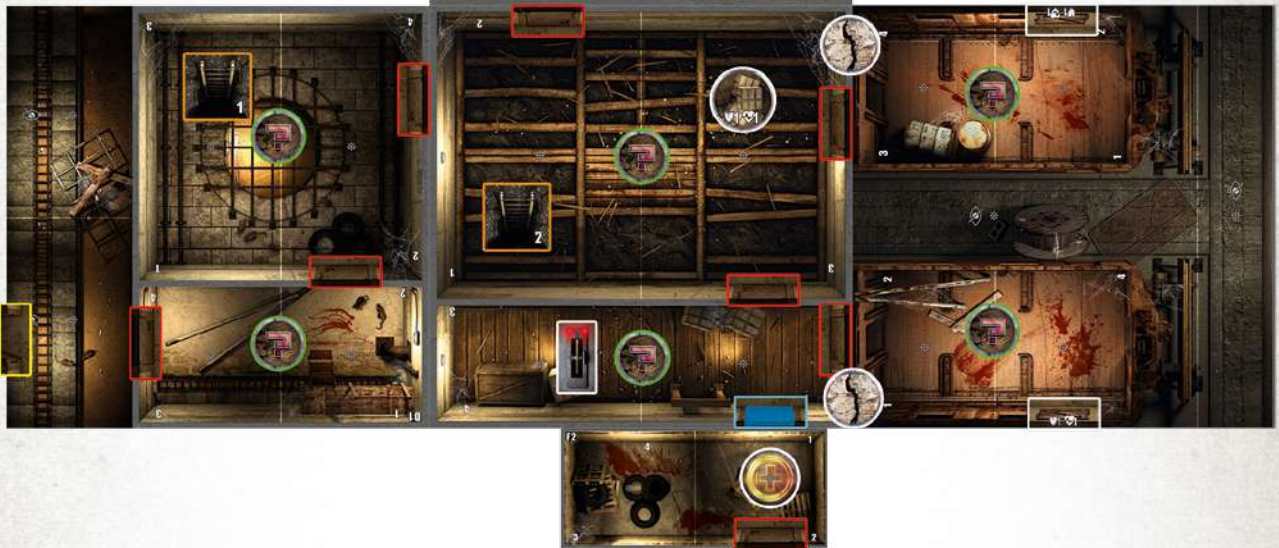
# CACCIA 13 PRIMO SANGUE

T	E2	
D1	B3	E1
	F2	



Mentre vi avvicinate alla stazione abbandonata della metropolitana, cercate di concentrarvi sulle istruzioni ricevute. Siete delle reclute: questa è solo una missione di ricognizione. Dare un'occhiata, raccogliere prove, non prendere rischi. Affrontare i servitori se necessario, ma tornare con solide informazioni. Ci sono davvero dei Vampiri qui? Potrebbero essere dei Vampiri mai visti prima?

Se i mostri sono tra di noi, potrebbero sopraffarvi in qualsiasi momento. Sicuramente queste sono solo storie. Ma i peli sul vostro collo vi dicono che qui potrebbe esserci qualcosa di più che semplici voci.



<b>Ingresso:</b>	Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo all'Ingresso 1 e l'altro all'Ingresso 2.
<b>Orologio:</b>	Inizio 4, Fine 8.
<b>Mazzo Incontri:</b>	8x Carte Incontro Livello-1.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:</b>	2x Livello-1, 6x Livello-2 e 4x Livello-3.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:</b>	2x Livello-1, 3x Livello-2 e 3x Livello-3.
<b>Pete e l'Estrattore:</b>	Pete partecipa alla Caccia.
<b>Plancia:</b>	I Cacciatori utilizzano la Plancia Giocatore Piccola.
<b>Partita Singola:</b>	I Cacciatori iniziano senza Abilità Speciali o Carte Equipaggiamento.



INCONTRO  
X 8



PORTA CHIUSA  
X 10



PORTA APERTA  
X 2



TUNNEL DI ACCESSO  
1,2 E 3



FINESTRA  
X 2



INGRESSO  
X 2



LEVA  
X 1



CASSE  
X 1



PORTA BLU  
X 1



CREPA  
X 2



OBIETTIVO 1  
X 1



## Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata. Attiva la Leva per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Se un Cacciatore Raccoglie il Segnalino Obiettivo, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Scoperta Fortunata**. Questo Obiettivo fa terminare la Caccia normalmente e la Ricompensa **Corsa** non verrà assegnata.

**Obiettivo Secondario dei Cacciatori:** Se un Cacciatore Distrugge un Lurker, quel Cacciatore ottiene la Ricompensa **Nuova Razza**.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati:** Tutti i Cacciatori Trasformati devono lasciare il Covo prima che il tempo scandito dall'Orologio si esaurisca. I Cacciatori Trasformati ottengono la Ricompensa **Corsa**. Non terminare la Caccia quando i Cacciatori Trasformati lasciano il Covo in quanto altri Cacciatori potrebbero venire Trasformati.

## Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

**Scoperta Fortunata:** La situazione è peggiore di quanto avessi immaginato. I Vampiri si sono completamente stabiliti qui, al punto da aver trovato e distrutto le Reliquie nell'area. Almeno l'Ordine potrebbe essere in grado di fare qualcosa con questi oggetti distrutti. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Corsa:** I Cacciatori Trasformati fuggono dal Covo e vengono bloccati dai responsabili dell'Ordine, che iniziano rapidamente a somministrare loro la cura. Sapendo che i Cacciatori sono al sicuro fuori dal Covo, perlustrano attentamente il Covo e trovano un Frammento di Reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Nuova Razza:** Ogni Cacciatore che distrugge un Lurker utilizzerà la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

**Costo di Trasformazione:** Se i Cacciatori Trasformati ottengono la Ricompensa Corsa, l'intervento tempestivo dei loro supervisori fa sì che il Costo di Trasformazione sia di -2 Concentrazione. Se non è così, è -3.

**Addestramento:** C'è abbastanza tempo per apprendere 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per apprendere le Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può apprendere solo un massimo di 1 Abilità adesso.

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



# CACCIA 14 UN ANTICO IN AGGUATO

L'Ordine è rimasto impressionato dalla vostra prima Caccia, ora è il momento di provare con qualcosa di più difficile. L'Ordine ha delle informazioni riguardanti un nuovo Antico che guida i Lurker. E' tempo per un'altra missione di accertamento, ma se avete l'opportunità di distruggere questa creatura, coglietela.



D4 T  
E3 E2

<b>Ingresso:</b>	Piazza tutti i Cacciatori all'Ingresso.
<b>Orologio:</b>	Inizio 6, Fine 9.
<b>Generazione:</b>	Piazza la miniatura di Drakku sveglio nell'Area mostrata nella Minimappa. Piazza la Carta ID Vampiro di Drakku a portata di mano dei giocatori.
<b>Mazzo Incontri:</b>	4x Carte Incontro Livello-1 e 1 Carta Incontro Livello-2.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:</b>	1 Livello-1, 1 Livello-2 e 2x Livello-3.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:</b>	2x Livello-1, 2x Livello-2 e 8x Livello-3.
<b>Pete e l'Estrattore:</b>	Non disponibile.
<b>Missione Singola:</b>	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.



INCONTRO  
X 5



PORTA CHIUSA  
X 8



PORTA APERTA  
X 1



TUNNEL DI ACCESSO  
1,2 E 3



INGRESSO  
X 1



CASSE  
X 1



CREPA  
X 1



DRAKKU



PRIGIONIERO  
X 1

## Regole Speciali

Drakku è particolarmente veloce e il suo stile di combattimento è qualcosa che i Cacciatori non hanno mai visto prima. Per ogni Ferita che Drakku riceve, tira 1D6. Ignora 1 Ferita per ogni 5+ ottenuto.

Quando il valore di Salute di Drakku viene ridotto a 0, leggi l'Interludio 1.

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Se i Cacciatori sconfiggono Drakku e un Cacciatore esce dal Covo, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Uscita Sicura**.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati:** Se un Cacciatore Trasformato Morde il Prigioniero, i Cacciatori Trasformati ottengono la Ricompensa **Conoscenza Condivisa**.

**Obiettivo Secondario Condiviso:** Se un Cacciatore o un Cacciatore Trasformato esce dal Covo con 6+ Concentrazione, egli ottiene la Ricompensa **Veterano**.

Non terminare questa Caccia immediatamente quando un Obiettivo Principale viene raggiunto. Continua a giocare fino a che il tempo si esaurisce o tutti i Personaggi sono usciti dal Covo, così che tutti abbiano la possibilità di ottenere la Ricompensa **Veterano**. Nota che solo il primo Obiettivo Principale a venire completato fornirà la propria Ricompensa.

## Interludio 1

*Drakku si muove come nessun altro Cacciatore di Vampiri ha mai visto prima. Essi sono totalmente impreparati a questo stile di combattimento, saltando da un Cacciatore all'altromentre attacca ed evita colpi che normalmente sarebbero andati a segno. Proprio quando pensano di aver vinto il confronto, Drakku li scavalca e si dirige verso la sala d'ingresso creando un terribile baccano mentre barrica la porta principale con alcune assi del pavimento e scompare nei tunnel.*

Rimuovi la Porta dell'Ingresso. I Cacciatori dovranno trovare un'altra uscita. Piazza un Segnalino Obiettivo nella stessa Area di Drakku e rimuovi la sua miniatura dal gioco. L'Obiettivo Principale dei Cacciatori cambia.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Se un Cacciatore esce dal Covo con un Segnalino Obiettivo, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Uscita Sicura**.

## Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

**Uscita Sicura:** Durante la corsa attraverso il Covo, non hai il tempo di guardare ciò che hai raccolto. Ora riesci a vedere che è qualcosa di valore – parte di una vecchia reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Conoscenza Condivisa:** Conservi alcune immagini della mente del Prigioniero che mostrano la posizione di una Reliquia nascosta. L'Ordine può utilizzare questa informazione per trovare l'oggetto. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Veterano:** Tutti i Personaggi che hanno ottenuto questa Ricompensa inizieranno la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande. Altrimenti, essi continuano ad usare la stessa Plancia che hanno utilizzato in questa Caccia.

**Costo di Trasformazione:** Se i Cacciatori Trasformati hanno guadagnato la Ricompensa Veterano, l'intervento tempestivo dei loro supervisori fa sì che il Costo di Trasformazione sia di -2 Concentrazione. Se non è così, è -3.

**Addestramento ed Equipaggiamento:** Non c'è tempo per apprendere Abilità Speciali prima della prossima Caccia, ma i Cacciatori possono utilizzare la propria Concentrazione per acquistare Equipaggiamento normalmente. Ti alleni in qualche mossa di combattimento per contrastare Drakku. Non sarà in grado di schivare nuovamente i tuoi colpi.



# CACCIA IS DISTRUGGETE DRAKKU

*I Lurker non hanno partita contro di voi, ma questo nuovo Antico, Drakku, è qualcosa di diverso. E' sfuggito la prima volta, ma ora siete pronti. Distruggerlo potrebbe essere cruciale. Tutti questi covi urbani hanno dei Lurker - se riuscite a distruggere il Lurker Antico, forse lasceranno la città. Avete una pista affidabile che vi conduce ad una grossa intersezione nelle fogne. Riuscirete a scacciare la Notte dalla città una volta per tutte?*



<b>Ingresso:</b>	Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo all'Ingresso 1 e l'altro all'Ingresso 2.
<b>Orologio:</b>	Inizio 5, Fine 9.
<b>Generazione:</b>	Piazza Drakku e 4 Lurker nel Covo, come mostrato nella Minimappa. Questi Vampiri sono Svegli.
<b>Mazzo Incontri:</b>	7x Carte Incontro Livello-1 e 1 Carta Incontro Livello-2.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:</b>	2x Livello-1, 3x Livello-2 e 3x Livello-3.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:</b>	3x Livello-1, 5x Livello-2 e 4x Livello-3.
<b>Pete e l'Estratto:</b>	Pete partecipa alla Caccia.
<b>Partita Singola:</b>	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciali e 2 Carte Equipaggiamento.

-  INCONTRO X 8
-  PORTA CHIUSA X 12
-  PORTA APERTA X 2
-  TUNNEL DI ACCESSO 1,2 E 3
-  FINESTRA X 2
-  INGRESSO X 2
-  DRAKKU
-  PRIGIONIERO X 1
-  LEVA X 2
-  CASSE X 1
-  PORTA BLU X 1
-  CREPA X 2
-  OBIETTIVO 1 X 1
-  LURKER X 4

## Regole Speciali

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

Usa le normali regole per i Vampiri nelle Stanze Chiuse per attivare i Vampiri piazzati durante la preparazione.

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Se un Cacciatore Distrugge Drakku, leggi l'Interludio 1.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati:** Se i Cacciatori Trasformati Mordono il Prigioniero e lasciano il Covo, essi ottengono la Ricompensa **Sangue Fresco**. Non terminare la Caccia quando i Cacciatori Trasformati lasciano il Covo in quanto altri Cacciatori potrebbero venire Trasformati.

## Interludio 1

*Cogli l'occasione per infliggere il colpo mortale. Drakku crolla a terra, ma vieni immediatamente distratto da una cacofonia di ululati. Normalmente silenziosi, i Lurker iniziano a lamentarsi. E' un rumore che spacca le orecchie, come di unghie su di una lavagna. Forse riesci a udire anche delle persone che urlano. Sono i prigionieri o i tuoi compagni Cacciatori? Ti giri verso Drakku, ma il suo corpo è sparito. Silenzioso come una tomba vedi la sua figura allampanata fuggire lungo un tunnel.*

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** L'Obiettivo Principale dei Cacciatori cambia. Se un Cacciatore riesce ad uscire dal Covo mentre trasporta il Segnalino Obiettivo 1, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Il Meglio da una Brutta Situazione**.

## Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

**Il Meglio da una Brutta Situazione:** Hai fallito nel distruggere Drakku, ma chi lo sa? Forse la ferita si rivelerà fatale. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Sangue Fresco:** L'odore di sangue sui Cacciatori Trasformati fa uscire allo scoperto i Vampiri rimasti. Senza alcuna copertura, è compito facile per l'Ordine catturare questi Vampiri, permettendogli di avere accesso al Covo e setacciarlo a fondo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Plancia:** I Personaggi che completano il proprio Obiettivo Principale inizieranno la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande. I Personaggi che non completano il proprio Obiettivo Principale inizieranno la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Piccola.

**Costo di Trasformazione:** -3 Concentrazione.

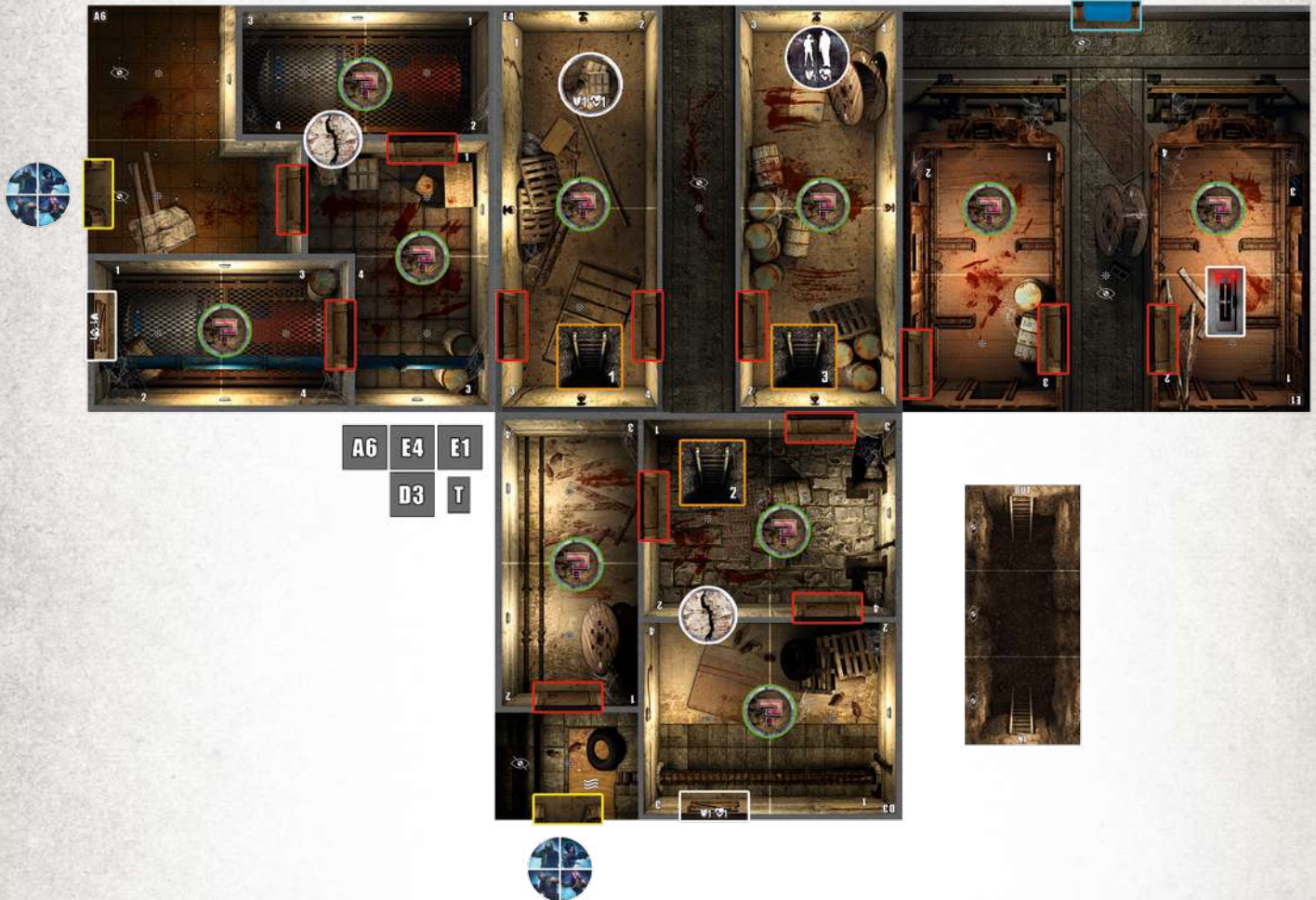
**Addestramento:** C'è abbastanza tempo per apprendere 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per apprendere le Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può apprendere solo un massimo di 1 Abilità Speciale adesso.

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



# CACCIA 16 SALVATAGGIO

Non siete gli unici Cacciatori che stanno lavorando entro i confini della città. Sfortunatamente, uno dei vostri fratelli è stato catturato. E' importante per voi recuperarlo, perché in possesso di informazioni cruciali inerenti la posizione di un altro frammento di reliquia.



<b>Ingresso:</b>	Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo all'Ingresso 1 e l'altro all'Ingresso 2.
<b>Orologio:</b>	Inizio 4, Fine 8.
<b>Mazzo Incontri:</b>	9x Carte Incontro Livello-1 e 1 Carta Incontro Livello-2.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:</b>	2x Livello-1, 4x Livello-2 e 6x Livello-3.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:</b>	1 Livello-1, 2x Livello-2 e 5x Livello-3.
<b>Pete e l'Estrattore:</b>	Pete partecipa alla Caccia.
<b>Missione Singola:</b>	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.



INCONTRO  
X 10



PORTA CHIUSA  
X 13



PORTA APERTA  
X 2



TUNNEL DI ACCESSO  
1,2 E 3



FINESTRA  
X 2



INGRESSO  
X 2



LEVA  
X 1



CASSE  
X 1



PORTA BLU  
X 1



CREPA  
X 2



PRIGIONIERO  
X 1

## Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve nella parte inferiore del Covo, in qualunque ordine, per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

I Cacciatori devono recuperare il Prigioniero. Essi devono supportarlo ed aiutarlo nella sua fuga verso l'uscita. I Cacciatori possono usare le Azioni Raccogliere e Scambiare per piazzare il Segnalino Prigioniero nella propria area di gioco, per indicare chi sta aiutando il Prigioniero a muoversi in quel momento (i Cacciatori non possono Lasciare il Prigioniero). Tutti i costi delle Azioni di Movimento del Cacciatore che sta aiutando il Prigioniero sono incrementati di 1 Punto Movimento. Se un Vampiro sconfigge un Cacciatore che sta aiutando il Prigioniero, uccide il Prigioniero e i Cacciatori non possono completare il proprio Obiettivo Principale.

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Se un Cacciatore esce dal Covo mentre sta aiutando il Prigioniero, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Recupero**. Questo obiettivo fa terminare la partita normalmente.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati:** Se tutti i Cacciatori Trasformati escono dal Covo, guadagnano la Ricompensa **Fuga**. Questo obiettivo non pone fine alla missione se vi sono ancora Cacciatori nel Covo, in quanto essi potrebbero venire Trasformati.

Nota che entrambi gli Obiettivi Principali possono essere raggiunti.

## Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'Altra

**Recupero:** Una volta portato fuori il Prigioniero dal Covo, realizzi che questo compito era più importante di quanto pensassi. Aveva già trovato la Reliquia e ce l'ha con sé! Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Fuga:** Se tutti i Cacciatori Trasformati escono dal Covo, si riprendono più rapidamente. Il Costo di Trasformazione è 0.

Se i Cacciatori Trasformati non ottengono questa Ricompensa, il Costo di Trasformazione è -3 Concentrazione.

**Plancia:** I Personaggi che completano il proprio Obiettivo Principale inizieranno la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Grande. I Personaggi che non completano il proprio Obiettivo Principale inizieranno la prossima Caccia con la Plancia Giocatore Piccola.

**Addestramento:** C'è abbastanza tempo per apprendere 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per apprendere le Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può apprendere solo un massimo di 1 Abilità Speciale adesso.

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



# CACCIA 17 SENZA RESPIRO

Non avete visto Drakku da giorni. Che la tua mira abbia fatto centro e che se ne sia andato zoppicante a morire in un tunnel? Se così fosse, vi sono cattive notizie: la perdita di Drakku non ha influenzato i Vampiri. Essi sono ancora dappertutto nella città. Devi uscire e ripulire un altro covo urbano, non vuoi certo che la gente noti quello che sta accadendo sotto ai propri piedi. Perché ci sono così tanti Vampiri nella città proprio adesso?



<b>Ingresso:</b>	Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo all'Ingresso 1 e l'altro all'Ingresso 2.
<b>Orologio:</b>	Inizio 4, Fine 9.
<b>Mazzo Incontri:</b>	9x Carte Incontro Livello-1 e 1 Carta Incontro Livello-2.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:</b>	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:</b>	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
<b>Pete e l'Estrattore</b>	Pete partecipa alla Caccia.
<b>Partita Singola:</b>	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciali e 2 Carte Equipaggiamento.

- 
**INCONTRO**  
X 10
- 
**LEVA**  
X 3
- 
**PORTA CHIUSA**  
X 13
- 
**CASSE**  
X 2
- 
**PORTA APERTA**  
X 2
- 
**PORTA BLU**  
X 1
- 
**TUNNEL DI ACCESSO**  
1,2 E 3
- 
**CREPA**  
X 2
- 
**FINESTRA**  
X 2
- 
**INGRESSO**  
X 2
- 
**PRIGIONIERO**  
X 2
- 
**LURKER**  
X 3



## Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata all'inizio della Caccia. Attiva le 2 Leve nella parte inferiore del Covo, in qualunque ordine, per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

L'Obiettivo Reliquia è sotto chiave in uno scompartimento segreto e non viene piazzato nel Covo durante la Preparazione. Quando la Leva contrassegnata dalla croce verde viene Attivata, lo scompartimento si apre. Piazza l'Obiettivo Reliquia qui quando questa terza leva viene Azionata.

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Un Cacciatore deve lasciare il Covo con il Segnalino Obiettivo nel proprio Inventario. I Cacciatori ottengono la Ricompensa **Scompartimento Segreto**.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati:** Un Cacciatore Trasformato deve Mordere i Prigionieri. I Cacciatori Trasformati ottengono la Ricompensa **Nel Sangue**.

**Obiettivo Secondario:** Quando la Porta Blu è Aperta, leggi l'Interludio 1.

## Interludio 1

*Tiri la porta verso di te ed immediatamente riconosci il fetore nella stanza dietro di essa. Drakku è qui! Questa volta lo distruggerai di certo.*

Piazza Drakku nell'Area contrassegnata dalla croce rossa nella Minimappa.

**Obiettivo Secondario Condiviso:** Se un Cacciatore o un Cacciatore Trasformato Distrugge Drakku, egli ottiene la Ricompensa **Golpo Finale**.

## Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

**Scompartimento Segreto:** Ti prendi il tempo di esaminare ciò che hai recuperato dallo scompartimento segreto. Tra la solita spazzatura che i Vampiri reputano così interessante, trovi qualcosa di sorprendente. Un altro frammento di una Reliquia, sicuramente utile, ma avvolta in una pergamena stracciata. Riesci appena a leggere la descrizione di Drakku, un Signore dei Vampiri a lungo creduto morto. Un Signore potrebbe davvero nascondersi nel centro della civiltà? Forse questa è la vera ragione dell'attività dei Vampiri nella città. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Nel Sangue:** Mentre si nutre del secondo Prigioniero, il Cacciatore Trasformato ha una misteriosa visione di uno scompartimento segreto. Egli conserva questa conoscenza per pochi istanti dopo essere stato curato e comunica all'Ordine la posizione della Reliquia. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

**Golpo Finale:** Il Personaggio che ha Distrutto Drakku utilizzerà la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

**Costo di Trasformazione:** -3 Concentrazione.

**Addestramento:** C'è abbastanza tempo per apprendere 1 nuova Abilità Speciale prima della prossima Caccia. Segui le normali regole per apprendere le Abilità Speciali, ma ogni Cacciatore può apprendere solo un massimo di 1 Abilità Speciale adesso.

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



# CACCIA 18 SANGUE O POLVERE

Prendi forza dalla decisione dell'Ordine. Distruggere Drakku non è la soluzione che speravi, ma tutte le voci portano ad un Signore dei Vampiri che risiede in città. L'Ordine ha localizzato il covo più grande che tu abbia mai visto. Se c'è un Signore da qualche parte, si trova qui.

L'Ordine prende i frammenti di reliquia e utilizza le proprie conoscenze arcane per forgiare una nuova arma, dalle fattezze mai viste prima. Sei sorpreso e onorato quando te la restituiscono. Hanno una fiducia assoluta nelle tue capacità e ora è giunto il momento di dimostrare che ne sei degno. Se c'è un Signore in città, sei equipaggiato per distruggerlo. E' giunto il momento per te di ridurre in polvere questi mostri!



<b>Ingresso:</b>	Forma due gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo all'Ingresso 1 e l'altro all'Ingresso 2.
<b>Orologio:</b>	Inizio 2, Fine 9.
<b>Generazione:</b>	Piazza Drakku nell'Area mostrata nella Minimappa. Drakku è Sveglia.
<b>Mazzo Incontri:</b>	10x Carte Incontro Livello-1 2 x Carte Incontro Livello-2.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:</b>	3x Livello-1, 10x Livello-2 e 7x Livello-3.
<b>Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:</b>	2x Livello-1, 6x Livello-2 e 4x Livello-3.
<b>Pete e l'Esattore:</b>	Pete partecipa alla Caccia.
<b>Partita Singola:</b>	Ogni Cacciatore pesca 2 Carte Equipaggiamento a caso. Pesca 3 Carte Reliquia seguendo le regole descritte in <b>Pescare Carte Reliquia</b> per assemblare una reliquia completa.



**INCONTRO**  
X 12



**LEVA**  
X 2



**PORTA CHIUSA**  
X 18



**CASSE**  
X 2



**PORTA APERTA**  
X 2



**TUNNEL DI ACCESSO**  
1,2 E 3



**PORTA BLU**  
X 1



**FINESTRA**  
X 3



**CREPA**  
X 2



**INGRESSO**  
X 2



**PRIGIONIERO**  
X 2



**DRAKKU**

## 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.

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

Usa le normali regole per i Vampiri nelle Stanze Chiuse per attivare i Vampiri piazzati durante la preparazione.

Drakku utilizza le normali regole per i Signori dei Vampiri, inclusa quella che indica di passare da un lato all'altro delle Carte ID Vampiro. I Cacciatori possono Ferire e Distruggere Drakku Attaccandolo con la Reliquia una volta che egli è Vulnerabile.

Dopo il loro intenso addestramento, i Cacciatori Trasformati attaccheranno istintivamente Drakku, senza nessun altro cambiamento alle regole dei Cacciatori Trasformati. Gli attacchi dei Cacciatori Trasformati possono Ferire Drakku quando si trova in entrambe le forme. Comunque, i loro artigli sono relativamente inefficaci: Drakku tira 1D6 per ogni Colpo che i Cacciatori Trasformati mettono a segno, evitando una Ferita per ogni 5+ ottenuto.

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** Devi Distruggere Drakku. Termina la Caccia e leggi l'**Epilogo 1**.

**Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati:** Devi Distruggere Drakku. Termina la Caccia e leggi l'**Epilogo 2**.

Se Drakku non è Distrutto, leggi l'**Epilogo 3**.

## Risoluzione

**Epilogo 1:** La città è salva. Lo sai nel momento stesso in cui sferri il colpo finale e, mentre Drakku crolla a terra, senti che i tuoi compagni Cacciatori provano la stessa cosa. L'oppressiva sensazione di terrore e sconforto svanisce immediatamente. Ti volti verso Drakku, ma non c'è altro che un mucchio di polvere sul pavimento.

*Sebbene fisicamente esausto per la lotta, non ti sei mai sentito così vivo e pronto ad affrontare la Notte. Hai vinto questa battaglia, ma sai che ce ne saranno altre in questa guerra.*

**Epilogo 2:** Mentre i tuoi artigli affondano in Drakku, capisci istintivamente di aver vinto il combattimento. Drakku si decompone sgretolandosi in polvere davanti ai tuoi occhi e senti che la sua forza fluisce attraverso il tuo corpo. La tua mente si collega a quella dei servitori all'interno del covo, nella città e poi attraverso tutto il globo. Sapevi come le persone venivano trasformate... ora sai come i Signori dei Vampiri vengono creati! Il tuo potere sembra illimitato... l'Ordine non ha alcuna possibilità.

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:** Drakku si volta ed osserva la distruzione all'interno del covo. Sangue ricopre i muri e i pavimenti, portando alla frenesia i suoi servitori. Ma ciò non è abbastanza per eccitare il Signore. La sua mente va al sangue che scorre là fuori, nella città. Immaginando la distruzione che sta per scatenarsi, Drakku ruggisce trionfante. Adesso è una festa adatta ad un Signore dei Vampiri.

Le nostre Campagne sono concepite come storie autoconclusive. Comunque, potresti voler estendere questa storia alla tua prossima Campagna utilizzando Drakku 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 Drakku oggi.

