

A menacing vampire with red eyes and a dark cape in a dark hallway. The vampire is the central focus, with a muscular, dark-skinned body and a wide, toothy grin. Its eyes are glowing red, and its cape is dark and flowing. The background is a dark, narrow hallway with light coming from the end, creating a dramatic and ominous atmosphere.

THE
NIGHT IS DARKER

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, Maciej Mikołajczyk

Illustrazione di Copertina

Leonardo Leg Giordano

Illustrazioni della Mappa

Filippo Chirico

Altre Illustrazioni

Leonardo Leg Giordano, Filippo Chirico

Design Grafico del Regolamento

design di salandra

Coordinatore di Produzione

Emiliano Mancini

Playtester

Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Adriano Melini, Kevin Felton, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Davide La Verde

Ringraziamenti Speciali

A tutti i nostri Backer di Kickstarter.

Copyright © 2017

DARK GATE GAMES Tutti i Diritti Riservati

CONTENUTO

Giocare l'Espansione.....	3
Contenuto.....	3
Nuovi Cacciatori	3
Carte Attivazione dei Vampiri	3
Carte Compulsione	4
Campagna La Notte è più Scura	4
Altre Campagne con 5-6 Cacciatori.....	4
Abilità Speciali dei Desmodu.....	5
Campagna	5
Mappa della Campagna	5
Nuove Regole della Campagna	5
Cacce.....	8
L'Accampamento.....	8
Incontro con l'Antico.....	10
Quarantena.....	12
Kophas!.....	14
Documenti.....	16
Fermateli.....	18

LA NOTTE E' PIU' SCURA

Come il resto del mondo, l'Ordine ha monitorato i notiziari riguardanti il diffondersi di una misteriosa malattia emorragica. Il governo la descrive come una possibile mutazione del virus Ebola, con le vittime dissanguate. Non hanno praticamente trovato sangue nel loro corpo. Un campo medico d'emergenza è stato rapidamente messo assieme e la gente ha cominciato a cadere nel panico. Alcuni si presentano chiedendo cure per sintomi che hanno solamente immaginato, altri dicono che il governo sta diffondendo la malattia e che non bisogna recarsi al campo, anche se malati.

Ovviamente l'Ordine dei Cacciatori di Vampiri ha una visione differente: chiaramente si tratta di vittime di attacchi di Vampiri. Il governo sta coprendo tutto questo o non è realmente a conoscenza di ciò che sta accadendo? Come può l'Ordine intervenire senza farsi scoprire? E' un ordine segreto dopotutto.

GIOCARE L'ESPANSIONE

La Notte è Più Scura è un'espansione per L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri che ti permette di giocare tutte le Cacce con 5 o 6 Cacciatori. Inoltre, molti dei nuovi componenti, i Cacciatori, i Vampiri Desmodu e la nuova campagna possono essere utilizzati nelle partite con 1-4 giocatori.

Contenuto

- **18 Miniature in plastica altamente dettagliate:**
 - **2 nuovi Cacciatori, Benny e Sebastian.**
 - **6 nuovi Vampiri Desmodu.**
 - **4 Thrall in 2 pose.**
 - **4 Warrior in 2 pose.**
 - **2 Upyr.**
- **2 Carte ID Cacciatore.**
- **2 Carte Arma Base.**
- **1 Carta ID Vampiro.**
- **2 Tessere della Mappa Grandi a doppia faccia.**
- **1 Tessera della Mappa Piccola a doppia faccia.**
- **18 Carte Incontro.**
- **6 Carte Attivazione Vampiro.**
- **2 Carte Compulsione.**
- **69 Segnalini.**

Nuovi Cacciatori

I 2 nuovi Cacciatori, Benny e Sebastian, possono essere utilizzati con i 4 Cacciatori del Set Base nelle partite con 5 o 6 Cacciatori.

Sei comunque libero di utilizzare qualsiasi combinazione di Cacciatori desideri. Se hai altri Cacciatori appartenenti ad altre espansioni, puoi sempre utilizzarli per giocare le Cacce di questa campagna. Puoi inoltre utilizzare Benny e Sebastian in qualunque altra Caccia esistente del Set Base e delle altre espansioni.

Carte Attivazione Vampiro

Mescola le nuove Carte Attivazione con le altre Carte Attivazione Vampiro di Livello 3 prima di pescare le carte per le Cacce di La Notte è Più Oscura. Giocherai con un mix di carte vecchie e nuove. Puoi fare questo anche per qualsiasi Caccia esistente, se vuoi aggiungere i Vampiri Desmodu a quella Caccia.

Se vuoi giocare con più Desmodus nel Covo, crea il Mazzo Attivazione dei Vampiri selezionando prima le Carte Attivazione di questa espansione e completa poi il mazzo con le altre carte della tua collezione.

Carte Compulsione

Se stai giocando con i Cacciatori Trasformati, mescola le nuove Carte Compulsione con le altre durante la preparazione del gioco. Le nuove Carte Compulsione non sono specifiche di questa espansione e possono essere utilizzate in qualsiasi partita.

Campagna La Notte è Più Scura

5-6 Cacciatori: Le Cacce de La Notte è Più Scura sono state attentamente bilanciate per 5 o 6 Cacciatori e renderanno le tue partite più eccitanti se giocate da gruppi più numerosi. Per giocare la campagna con 5 o 6 giocatori, segui le normali regole per la preparazione, ma crea il tuo Mazzo Incontri utilizzando solo le Carte Incontro de La Notte è Più Scura. Quando risolvi un Incontro, pesca una Carta Incontro de La Notte è Più Scura, non una Carta Incontro del Set Base.

Le Carte Incontro de La Notte è Più Scura sono molto simili a quelle del Set Base edifferiscono solamente nella codifica dei colori:

- **Barre Blu:** Risolvi la barra blu nelle partite con 5 Cacciatori.
- **Barre Rosa:** Risolvi la barra rosa nelle partite con 6 Cacciatori.

2-4 Cacciatori: Puoi giocare queste missioni con meno di 5 Cacciatori. Costruisci semplicemente i Mazzi Incontro utilizzando le Carte Incontro del Set Base (vedi la sezione qui sotto per la generazione dei Vampiri Desmodu con le Carte Incontro del Set Base).

Altre Campagne con 5-6 Cacciatori

Con lievi modifiche, puoi prendere qualsiasi Caccia esistente e giocarla con 5-6 Cacciatori. Avrai bisogno di generare più Vampiri ed utilizzare più Carte Attivazione Vampiro:

- Segui le istruzioni nella definizione della Caccia per creare un Mazzo Incontro utilizzando le Carte Incontro del Set Base. Ripeti poi il processo per creare un secondo Mazzo Incontro usando le Carte Incontro de La Notte è Più Scura. Entrambi i mazzi avranno un mix di carte di Livello 1 e 2, come descritto nella Caccia.
- Costruisci i tuoi Mazzi Attivazione Vampiro normalmente. Con più Cacciatori pescherai spesso, esaurendo il mazzo. Quando ciò accade, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca. Non aggiungere carte extra ai Mazzi Attivazione Vampiro per non cambiare il bilanciamento delle carte di Livello 1, 2 e 3.

Quando risolvi un Incontro, pesca una carta da ciascun mazzo. Risolvi la carta del Set Base usando solamente le barre verdi, poi quella de La Notte è Più Scura utilizzando le barre blu nelle partite con 5 Cacciatori e quelle rosa per quelle con 6. Segui normalmente tutte le altre regole per gli Incontri. Ad esempio, durante il Giorno tutti i Vampiri vengono piazzati Dormienti. Come precedentemente indicato, i numeri nelle barre mostrano il luogo in cui vengono piazzati i Vampiri sulla mappa, non il numero di miniature da utilizzare.



Immagine 1: Risolvere un Incontro in una partita con 5 Cacciatori.

Magenta ha terminato il proprio movimento in una stanza inesplorata e deve risolvere un Incontro, vedi Immagine 1. Pesca quindi 2 Carte Incontro, una da ogni mazzo. Poiché vi sono più di 4 giocatori, segue le barre verdi sulla carta del Set Base, piazzando 2 Thrall dormienti. Viene poi risolta la nuova carta, utilizzando stavolta le barre blu per 5 giocatori. In questo caso, solo 2 delle 3 barre sulla carta vengono utilizzate, piazzando un Desmodu e un Pipistrello Gigante. Speriamo che i compagni di squadra di Magenta siano giusto dietro di lei.

Puoi anche includere le Carte Attivazione e Compulsione de La Notte è Più Scura.

Modalità Incubo: Se siete giocatori con una certa esperienza, potete incrementare la difficoltà delle partite con 5-6 giocatori apportando un piccolo cambiamento a questo schema. Risolvete le barre gialle della carta del Set Base anziché quelle verdi.

Generare Vampiri Desmodu: Se state giocando delle Cacce che utilizzano Carte Incontro del Set Base, queste carte non genereranno Vampiri Desmodu. Ciononostante è comunque facile aggiungerli, generandoli al posto di un Vampiro base. Semplicemente scegli un Vampiro da rimpiazzare e la frequenza con cui rimpiazzarlo:

- Genera Desmodu invece di Warrior (raccomandato). Questi Vampiri sono simili in forza e la Caccia rimarrà bilanciata.
- Genera Desmodu invece di Thrall. I Vampiri Desmodu sono leggermente più forti, e questo renderà le Cacce leggermente più difficili.
- Usa i Vampiri Desmodu per ogni Generazione (raccomandato). Questo renderà le tue partite leggermente più semplici, poiché il numero di tipi differenti di Vampiri non cambierà. Puoi lasciare le Carte ID Vampiro e le relative miniature nella scatola.
- Piazza alternativamente i Vampiri Desmodu e quelli originali Utilizzando entrambi i Vampiri massimizzerai la varietà dei Vampiri nel Covo, ma dovrai tenere traccia di quali generare nella successiva generazione.

Se altre carte, ad esempio le Carte Terrore, fanno riferimento al Vampiro del Set Base, applica quella carta anche al Vampiro Desmodu.

Come riportato sopra, includere le nuove Carte Attivazione Vampiro è un altro modo per generare Vampiri Desmodu nelle vostre partite.

Abilità Speciali dei Desmodu



Immagine 2: La Carta ID Vampiro Desmodu e il Segnalino Avviluppato

Avviluppare: Il Vampiro Desmodu ha 2 Abilità Speciali che funzionano insieme. L'abilità Avviluppare si attiva quando il Desmodu ottiene 2 o più Danni in un singolo Attacco. Dopo aver risolto l'Attacco normalmente, piazza un Segnalino Avviluppato accanto al Cacciatore. I Cacciatori non possono compiere nessuna Azione finché non utilizzano un'Azione per Liberarsi. A differenza dell'Azione Rimuovere Detriti [Dig Free of Debris], gli altri Cacciatori non possono aiutare il Cacciatore Avviluppato. Comunque, il Segnalino viene rimosso se un altro Cacciatore distrugge il Desmodu.

Stritolare: Se il Desmodu ha Avviluppato un Cacciatore, cambia il modo in cui egli reagisce alle Carte Attivazione Vampiro. Se viene pescata una Carta Attivazione Vampiro che attiva il Desmodu, egli ignora l'Azione sulla Carta e causa 1 Danno al Cacciatore Avviluppato. Questo avviene per tutte le Azioni, incluso Muoversi ed Attaccare altri Cacciatori.

CAMPAGNA

Mapa della Campagna

Mentre l'Ordine osserva la situazione, le cose iniziano a dipanarsi.

Essi avevano le proprie fonti e c'era stato un attacco di Vampiri al pronto soccorso medico. I rapporti menzionavano la presenza di un nuovo tipo di Vampiro, mai visto prima, ma ciò poteva essere dovuto alla confusione nella zona; l'Ordine ha una vasta biblioteca di tradizioni e leggende e raramente vengono avvistati nuovi tipi di Vampiri. Ma alcune cose sono chiare: se i Vampiri stanno attaccando, sembra che il governo non sappia ciò che sta accadendo. Altrimenti non avrebbe permesso che questo accadesse.

L'opzione migliore è di mandare un team e distruggere l'infezione prima che il governo realizzi che non si tratta di una semplice malattia. E' meglio che certi segreti rimangano tali.



Questa Mapa della Campagna mostra come organizzare le Cacce individuali nella Campagna. Segui le frecce per formare un percorso continuo dalla Caccia 19 alla Caccia 24.

- Non puoi ripetere una Caccia. Puoi completare la battaglia finale nella Caccia 24 senza vincere ogni Caccia, ma se ne perdi troppe perderai la Campagna.
- La Caccia 21 è opzionale.

Nuove Regole della Campagna

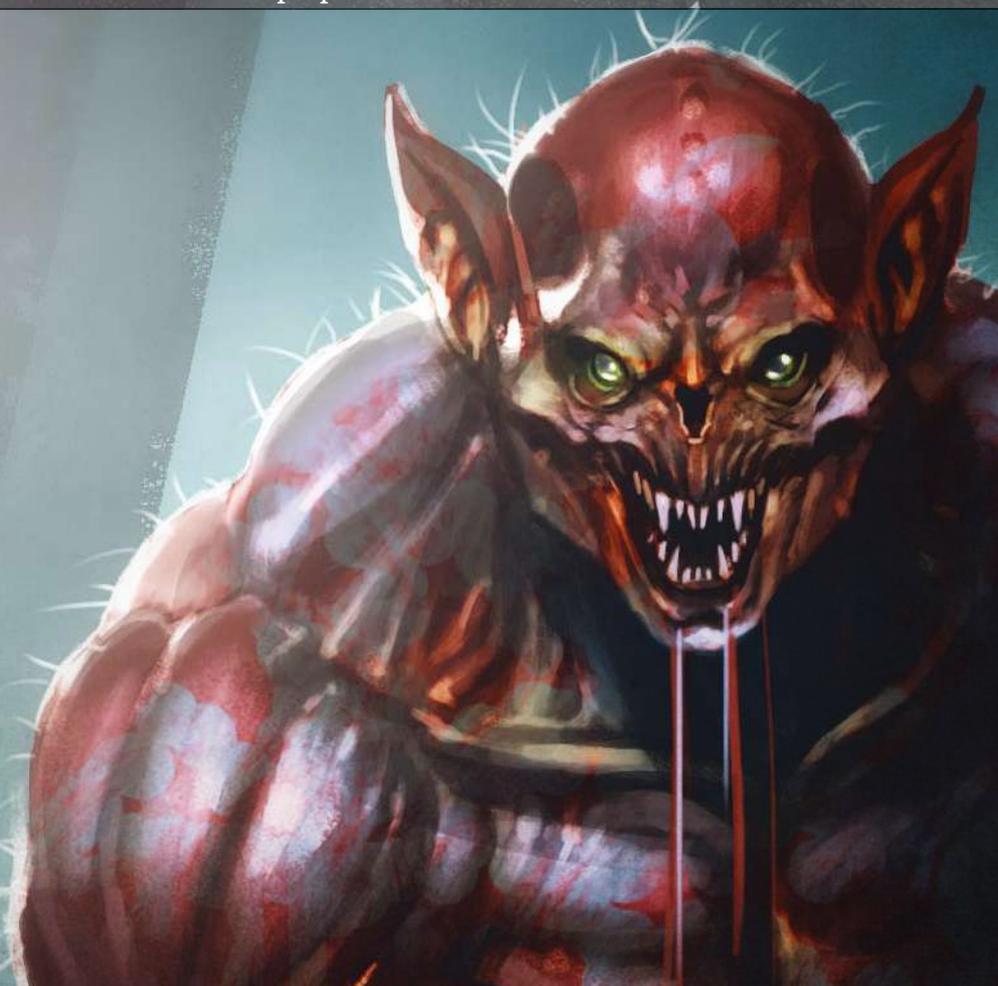
Plancia: Tutti i Cacciatori continuano ad utilizzare la stessa Plancia, fintanto che la loro Ricompensa non ne fa guadagnare una nuova.



I CACCIATORI BENNY

Con la necessità per l'Ordine di crescere in fretta, essi hanno reclutato Cacciatori ovunque potessero trovarne. Non è certo un segreto che Benny fosse legato al crimine organizzato. La sua "famiglia" può essere cambiata, ma è ancora estremamente leale e sa come tenere la bocca chiusa.

La sua conversione avvenne quando una notte in una casa sicura badando a Maria, la moglie del suo capo, qualcosa andò disastrosamente male. Una casa usata raramente in cui vi erano soldi e armi divenne l'obiettivo di una banda di Thrall. Benny li distrusse tutti, ma non prima che un pipistrello gigante riuscisse a portare via Maria. I Cacciatori lo trovarono mentre cercava di salvarla prima che morisse dissanguata... tutti sapevano che Benny non sarebbe più potuto tornare indietro.





I CACCIATORI SEBASTIAN

Un occhio è sufficiente quando hai due pistole. Le pistole elettriche hi-tech di Sebastian non hanno la gittata delle pistole normali, ma essere silenziosi è un manna quando ti aggiri in un covo di Vampiri. Gli archi elettrici che si sprigionano spesso sono in grado di colpire più bersagli, il che è un'ottima notizia quando la tua mira non è così buona. Sebastian ha utilizzato questi prototipi per anni ed ora, semplicemente, si rifiuta di restituirli.



SERVITORI VAMPIRO DESMODU

L'Ordine dei Cacciatori di Vampiri sa molto poco riguardo a questi Vampiri Desmodu. Essi sono forti ed agili, con ali cuoiose ricoperte da uncini ossei affilati. Non avvicinarti troppo o cercherà di avvolgerti con le sue ali, stringendoti lentamente fino a ucciderti. Avvolgendole attorno al proprio corpo, le ali forniscono un leggera armatura contro i tuoi attacchi. Sta indietro e usa armi a distanza finché l'Ordine non trova il loro punto debole.

CACCIA 19 L'ACAMPAMENTO



Ingresso:	Forma tre gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo in ognuno degli Ingressi.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Mazzo Incontri:	11x Carte Incontro Livello-1.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	3x Livello-1, 10x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 5x Livello-2 e 4x Livello-3.
Pete e L'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Plancia:	I Cacciatori utilizzano la Plancia Giocatore Piccola.
Partita Singola:	I Cacciatori iniziano senza Abilità Speciali o Carte Equipaggiamento.



INCONTRO
X 11



PORTA CHIUSA
X 14



PORTA APERTA
X 3



TUNNEL DI ACCESSO
1,2 E 3



FINESTRA
X 3



LEVA
X 1



PORTA BLU
X 1



OBIETTIVO 1
X 1



INGRESSO
X 3

Prologo

Quando arrivate, qualcosa sembra non andare. Potete vedere che l'accampamento è abbastanza grande, ma ancora in costruzione. Forse è normale, dato che sta venendo costruito in fretta. Ma all'interno è troppo quieto, quasi abbandonato. Nessuno sta lavorando alla costruzione, nessuno del personale sembra aggirarsi lì intorno. Il perimetro è sicuro e i locali sono stati raccolti vicino al cancello. Principalmente si tratta di poveri e senz'atletto impauriti dalle voci di questa malattia mortale.

Riuscite ad intrufolarvi solo più tardi, ma una volta dentro l'infestazione è evidente. C'è una forte sensazione di malvagità che emana da un edificio. Vi dividete per cogliere di sorpresa i Vampiri. Questa dovrebbe essere una Caccia facile.

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 e fugge dal complesso, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Prova**: Questo Obiettivo fa terminare la Caccia normalmente e la Ricompensa **Corsa** non verrà assegnata.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori: Se un Cacciatore Distrugge un Desmodu, quel Cacciatore ottiene la Ricompensa **E' Reale**.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se tutti i Cacciatori Trasformati lasciano il Covo prima che il tempo scandito dall'Orologio si esaurisca, essi 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

Prova: I Cacciatori esaminano l'oggetto ritrovato nel cuore del complesso. Esso è parte di un'antica Reliquia. E' estremamente strano. Non c'è ragione per cui i Vampiri abbiano creato un covo permanente e vi abbiano nascosto delle Reliquie. Sembrava più che i Vampiri fossero lì semplicemente per cibarsi. Ma nessun nuovo complesso medico dovrebbe avere oggetti sacri al suo interno. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole per **Pescare Carte Reliquia**.

E' Reale: Dunque i rapporti sono veri. C'è un nuovo tipo di Vampiro implicato in questi attacchi. Ogni Cacciatore che ha distrutto un Desmodu guadagna +2 Concentrazione al termine della Caccia.

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**.

Costo di Trasformazione: Il Costo di Trasformazione è di -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 adesso.

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



CACCIA 20 INCONTRO CON L'ANTICO

C1 B3 T
G1 A4 H2
11



Ingresso:	Forma tre gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo in ognuna delle Aree di Partenza all'interno degli edifici.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Generazione:	Piazza le miniature di Evaki e Theyr addormentati nell'Area mostrata nella Minimappa e metti le loro Carte ID Antico a portata di mano dei giocatori.
Mazzo Incontri:	11x Carte Incontro Livello-1.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	3x Livello-1, 8x Livello-2 e 7x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 4x Livello-2 e 5x Livello-3.
Pete e L'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 1 Carta Equipaggiamento.



INCONTRO
X 11



PORTA CHIUSA
X 14



PORTA APERTA
X 3



TUNNEL DI ACCESSO
1, 2 E 3



FINESTRA
X 3



AREA DI PARTENZA
X 3



LEVA
X 3



PORTA BLU
X 1



CASSE
X 1



EVAKI



THEYR

Prologo

L'Ordine ascolta attentamente il vostro rapporto. Concordano sul fatto che stia accadendo qualcosa di strano. I corpi che avete visto sembrano tutti appartenere a poveri e senz'atletto e non a persone che soffrivano tutte della stessa malattia. Il complesso sembra rudimentale; non c'è abbastanza equipaggiamento, né personale. Dopo un'attenta considerazione venite rimandati indietro per scoprire qualcosa di più sugli edifici. Questa volta l'Ordine manda una squadra di supporto più grande, nel caso debbano creare un diversivo e tirarvi fuori. Qualcosa potrebbe andare storto; siete Cacciatori di Vampiri, non spie.

Quando arrivate venite immediatamente attratti da uno specifico edificio. Vi sono chiaramente più Vampiri e non è quello che vi aspettavate. Fortunatamente, siete Cacciatore di Vampiri.

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata. Attiva le 3 Leve per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se i Cacciatori Distruggono Evaki e Theyr essi ottengono la Ricompensa **Antichi Sconfitti**. Questo Obiettivo fa terminare la Caccia normalmente e la Ricompensa **Fuori da Qui** non verrà assegnata.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se tutti i Cacciatori Trasformati lasciano il Covo prima che il tempo scandito dall'Orologio si esaurisca, essi ottengono la Ricompensa **Fuori da Qui**. Non terminare la Caccia quando i Cacciatori Trasformati lasciano il Covo in quanto altri Cacciatori potrebbero venire Trasformati.

Obiettivo Secondario Condiviso: Se un Cacciatore o un Cacciatore Trasformato conclude la Caccia con 7+ Concentrazione, ottiene la Ricompensa **Veterano**.

Ricompense

Fallimento: Se né i Cacciatori né i Cacciatori Trasformati riescono a raggiungere il proprio Obiettivo Principale, la Campagna termina!

Antichi Sconfitti: E' stata una dura lotta, ma ora è finita. Chiami i rinforzi per ripulire l'edificio, nel caso vi siano altri Vampiri da Distruggere. Cosa più importante, devono setacciare l'edificio per capire cosa sta succedendo.

Fuori da Qui: Alcuni uomini stanno guidando i Cacciatori Trasformati verso l'uscita del palazzo. Il gruppo di supporto inizia subito le cure e penetra nell'edificio per scoprire cosa sta accadendo.

Veterano: Tutti i Personaggi che concludono la Caccia con 7+ Concentrazione utilizzeranno la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

Costo di Trasformazione: L'Ordine somministra immediatamente la Cura. Non è perfetta: la trasformazione sarà impedita solo per un giorno o due. Se i Cacciatori Trasformati hanno ottenuto la Ricompensa Fuori da Qui, il tempestivo intervento dei loro supervisori fa sì che il Costo di Trasformazione sia di -2 Concentrazione. Se non è così, è -3.

Epilogo

Riprendete fiato e vi raggruppate con gli altri membri dell'Ordine. Essi condividono le loro scoperte. Avevate ragione, non si tratta di una vera struttura medica. Non vi sono apparecchiature per il trattamento dei pazienti e i cadaveri non sembrano quelli di persone malate. Peggio ancora, hanno trovato un frammento di Reliquia sotto chiave in una cassaforte. I Vampiri non usano casseforti.

Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**. Devi decidere se rimanere ad investigare ancora il giorno dopo o tornare al Quartier Generale dell'Ordine.

Attesa tra una Caccia e l'altra – Restare nel Luogo

Addestramento: Non c'è abbastanza tempo per apprendere una nuova Abilità prima della prossima Caccia.

Equipaggiamento: La tua squadra di supporto ha portato dell'equipaggiamento e i Cacciatori possono utilizzare la propria Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

Gioca la Caccia 21.

Attesa tra una Caccia e l'altra – Tornare a Casa

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.

Gioca la Caccia 22.



CACCIA 21 QUARANTENA



B3	H1	T
A3	A4	G2



Ingresso:	Forma tre gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo in ognuna delle Aree di Partenza all'interno degli edifici.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Mazzo Incontri;	11x Carte Incontro Livello-1 e 1 Carta Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	3x Livello-1, 8x Livello-2 e 7x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	2x Livello-1, 2x Livello-2 e 8x Livello-3.
Pete e L'Estrattore	Pete partecipa alla Caccia.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.



INCONTRO
X 12



LEVA
X 3



PORTA CHIUSA
X 14



PORTA BLU
X 1



PORTA APERTA
X 2



CASSE
X 1



TUNNEL DI ACCESSO
1,2 E 3



PRIGIONIERO
X 2



INGRESSO
X 2
AREA DI PARTENZA
X 1



FINESTRA
X 2

Prologo

Iniziate l'investigazione il giorno successivo. L'accampamento è quieto e decidete di mandare due Cacciatori all'interno dell'edificio, i due che hanno recuperato più forze durante la notte.

Per una volta, la missione si conclude senza intoppi. Dopo essere entrati tramite un tunnel aperto, i Cacciatori informano via radio di aver trovato un'altra reliquia. Improvvisamente le cose si mettono disastrosamente male. Vampiri Desmodu appaiono nel tunnel, barricandolo. I Cacciatori sono intrappolati dal lato sbagliato di alcune porte di quarantena. Dovrete combattere per farvi strada attraverso l'edificio e salvarli.

Regole Speciali

La Porta Blu è Bloccata. Attiva le 3 Leve per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Il gruppo nell'edificio deve essere composto da 2 Cacciatori. Dai un Segnalino Obiettivo ad un Cacciatore che si trova all'interno dell'edificio per rappresentare la Reliquia che hanno recuperato. Deve essere piazzata in uno Slot Inventario vuoto.

Obiettivi

Obiettivo Principale Condiviso: Se un Personaggio lascia l'edificio con il Segnalino Obiettivo, il gruppo a cui appartiene ottiene la Ricompensa **Reliquia Nascosta**. I Cacciatori Trasformati possono ottenere questa Ricompensa. Essi trasporteranno la Reliquia nel proprio zaino senza sapere che cos'hanno trovato.

Obiettivo Secondario Condiviso: Se un Personaggio conclude la Caccia con 7+ Concentrazione, egli ottiene la Ricompensa **Veterano**.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Reliquia Nascosta: Esamini rapidamente la Reliquia. Non fa parte della stessa Reliquia che hai trovato in precedenza e non sembra sia stata nascosta da un Vampiro. Sembra proprio che vari frammenti di Reliquie siano stati portati nel complesso dalle stesse persone che lo hanno costruito. E la stanza di quarantena in cui sei stato rinchiuso sembrava più una prigione o un laboratorio che una struttura di cura. Devi consegnare queste informazioni all'Ordine immediatamente. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

Veterano: Tutti i Personaggi che concludono la Caccia con 7+ Concentrazione utilizzeranno la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

Costo di Trasformazione: il Costo di Trasformazione è -3 Concentrazione.

Addestramento: Quando torni a casa, 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 22 KOPHAS!

C1 B1 T
G2 B2 B6 I1



Ingresso:	Forma tre gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 Cacciatore in ognuna delle Aree di Partenza nella Stanza con Kophas. Gli altri 2 gruppi sono piazzati nelle altre 2 Aree di Partenza.
Orologio:	Inizio 5, Fine 9.
Generazione:	Piazza la miniatura di Kophas Sveglia nell'Area mostrata nella Minimappa e metti la sua carta ID Antico a portata di mano dei giocatori. Utilizza il lato col maggior numero di Punti Vita.
Mazzo Incontri:	9x Carte Incontro Livello-1 e 2x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	2x Livello-1, 5x Livello-2 e 5x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	4x Livello-1, 10x Livello-2 e 10x Livello-3.
Pete e L'Estrattore:	Non disponibile.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 1 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.

-  INCONTRO X 8
-  PORTA CHIUSA X 10
-  PORTA APERTA X 2
-  TUNNEL DI ACCESSO 1,2 E 3
-  AREA DI PARTENZA X 4
-  KOPHAS
-  LEVA X 3
-  PORTA BLU X 1
-  CASSE X 2
-  PRIGIONIERO X 2
-  FINESTRA X 2
-  OBIETTIVO 1 X 1

Prologo

Venite convocati davanti all'Alto Consiglio per presentare personalmente ciò che avete scoperto. Vi guardando attorno nella stanza, osservando i leggendari Cacciatori che dirigono l'Ordine. Hanno tutti pagato un prezzo: qualcuno un occhio, qualcuno una mano, altri una parte della loro mente.

La discussione ha una deriva pericolosa, ma venite fatti uscire dalla sala mentre il Concilio sta ancora deliberando. Mentre aspettate i vostri prossimi ordini, nella vostra mente rimettete insieme tutti i pezzi. Le reliquie e i pazienti sono solo delle esche. La struttura serviva ad attrarre dei Vampiri. Ma perché?

Quando la porta si riapre, vi vengono dati degli ordini molto chiari. Scoprire il vero scopo della "struttura medica". Stanno davvero curando le persone o c'è sotto qualcosa di molto peggio?

La missione esce dai binari ancor prima che inizi davvero. Vi dividete in tre gruppi ed entrate nell'edificio. Per due dei tre gruppi non vi sono problemi. Il terzo gruppo è troppo rilassato e avanza troppo rapidamente. E' un agguato o cattivo tempismo? Chi può dirlo? Ma mentre entrate nella struttura, Kophas appare da un tunnel scavato dai Burrower. Ad essere onesti, sembra sorpreso quanto voi. C'è del parapiglia mentre Kophas raccoglie qualcosa, la lancia attraverso la porta da cui siete entrati e poi chiude la porta. Sentite un rumore, come di qualcosa che viene macinato, mentre un meccanismo scatta. Troppo tardi, siete intrappolati nella stanza con Kophas.

Regole Speciali

Risolvi la Carta Incontro per la Stanza con Kophas all'inizio della partita. Kophas sta facendo un sacco di rumore, quindi piazza questi Vampiri Svegli.

Il Cacciatore che inizia accanto alla Cassa si trova ha copertura.

Scarta tutte le Carte Equipaggiamento dai 2 Cacciatori nella Stanza con Kophas. Essi hanno perso il proprio Equipaggiamento nella confusione all'inizio della Caccia.

La Porta Blu è Bloccata. Attiva le 3 Leve in qualsiasi ordine per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Dopo il Risveglio, Kophas inizia ad evocare altri Vampiri. All'inizio di ogni Round, a cominciare dal Round 7, pesca una Carta Incontro dal Mazzo Incontri. Genera quei Vampiri nella Stanza in cui Kophas inizia la partita. Essi si Attiveranno nello stesso round in cui sono stati generati.

Quando Sconfiggi Kophas, interrompi l'Attacco, scarta le Ferite non assegnate e leggi l'Interludio.

Kophas usa la propria mente per dominare i Cacciatori Trasformati ed essi non attaccheranno Kophas per nessun motivo, perfino se la loro compulsione Compulsione indica loro di Attaccare dei Vampiri.

Obiettivi

Obiettivo Principale dei Cacciatori: Se un Cacciatore lascia il complesso con il Segnalino Obiettivo 1, i Cacciatori ottengono la Ricompensa **Recupero**.

Obiettivo Principale dei Cacciatori Trasformati: Se tutti i Cacciatori vengono Trasformati, essi guadagnano la Ricompensa **Cambiare Fazione**.

Obiettivo Secondario Condiviso: Se un Personaggio conclude la Caccia con 7 + Concentrazione, egli ottiene la Ricompensa **Veterano**.

Interludio

Kophas barcolla per il colpo e indietreggia verso il rozzo tunnel scavato dai Burrower. Improvvisamente, il mostro balza nel buco e scompare alla vista. Se avete costretto Kophas alla ritirata, dovete avergli inferto una grave ferita, ma è improbabile che risulti fatale.

Rimuovi Kophas dal gioco e smetti di risolvere Carte Incontro extra per questa Stanza.

Ricompense e Attesa tra una Caccia e l'altra

Recupero: Quando esci dall'edificio, il tuo gruppo di supporto decide che è sicuro entrare e concludere la lotta. Esamini la Reliquia ed è chiaramente una pianta. E' spezzata in maniera netta, senza segni di denti o artigli. Ma non ottieni altre informazioni su ciò che sta accadendo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

Cambiare Fazione: Il gruppo di supporto attende più a lungo che può, poi entra nel complesso. Sono sorpresi di trovarlo completamente vuoto, ad esclusione dei Cacciatori Trasformati confusi. Galmano i loro compagni come meglio possono e somministrano loro la cura. Una accurata ricerca all'interno dell'edificio rivela un'altra Reliquia, come sospettato, ma nessun ulteriore indizio su ciò che sta accadendo. Prendi una Carta Reliquia seguendo le regole descritte in **Pescare Carte Reliquia**.

Veterano: Tutti i Personaggi che concludono la Caccia con 7+ Concentrazione utilizzeranno la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

Costo di Trasformazione: il Costo di Trasformazione è -3 Concentrazione.

Epilogo

Siete scioccati nell'apprendere che un Signore dei Vampiri è implicato in tutto questo. Non avete ancora le informazioni che state cercando e se Kophas è qui le cose potrebbe volgere al peggio molto rapidamente. Siete tutti d'accordo nel compiere un ultimo tentativo domani per recuperare le informazioni. Alcune cose però sono certe: non c'è nessuna malattia qui e per una volta non ci sono i Vampiri dietro a questi terribili eventi.

Addestramento: Non c'è abbastanza tempo per apprendere nessuna Abilità Speciale prima della prossima Caccia.

Equipaggiamento: Hai portato con te un po' di Equipaggiamento extra. I Cacciatori possono utilizzare la propria Concentrazione per acquistare l'Equipaggiamento normalmente.

CACCIA 23 DOCUMENTI

		A5
A2	H2	A3
T	B4	A6



Ingresso:	Forma tre gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo in ognuno degli Ingressi.
Orologio:	Inizio 4, Fine 8.
Mazzo Incontri:	12x Carte Incontro Livello-1 e 3x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	4x Livello-1, 5x Livello-2 e 9x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	1 Livello-1, 2x Livello-2 e 9x Livello-3.
Pete e L'Estrattore:	Pete partecipa alla Caccia.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento.



INCONTRO
X 15



CASSE
X 2



PORTA CHIUSA
X 16



FINESTRA
X 3



PORTA APERTA
X 3



OBIETTIVO 1
X 1



TUNNEL DI ACCESSO
1,2 E 3



INGRESSO
X 3

Prologo

Raccogliete le vostre forze e decidete che questo è il momento. Una volta di più, o la va o la spacca; dovete raccogliere le informazioni di cui avete bisogno. C'è un grosso edificio nel complesso in cui non siete entrati e là dev'esserci qualcosa che spieghi esattamente ciò che sta succedendo.

Regole Speciali

Ci sono alcuni documenti sporchi e strappati disseminati per il pavimento del tunnel. Un Cacciatore può mettere i fogli in un cartella e prenderli - usa l'Azione Raccogliere per piazzare il Segnalino Obiettivo 1 in uno Slot Inventario vuoto. Questo Segnalino può essere scambiato tra i Cacciatori come se si trattasse di una Carta Oggetto. E' troppo importante per essere Lasciato Cadere.

I Cacciatori Trasformati non possono Raccogliere la cartella o Scambiarla, ma se l'hanno con sé quando vengono Trasformati, non la lasceranno cadere.

Obiettivi

Obiettivo Principale Condiviso: Se un Personaggio lascia l'edificio con il Segnalino Obiettivo 1, ottiene la Ricompensa **Risolto**.

Se non completate questo Obiettivo Principale, avete fallito nel risolvere il mistero e la campagna è conclusa. Avete perso.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori: Qualsiasi Cacciatore che Distrugge un Antico ottiene la Ricompensa **Esperienza in Battaglia**.

Obiettivo Secondario dei Cacciatori Trasformati: Qualsiasi Cacciatore che conclude la Caccia con 8+ Concentrazione ottiene la Ricompensa **Esperienza in Battaglia**.

Ricompense ed Attesa tra una Caccia e l'altra

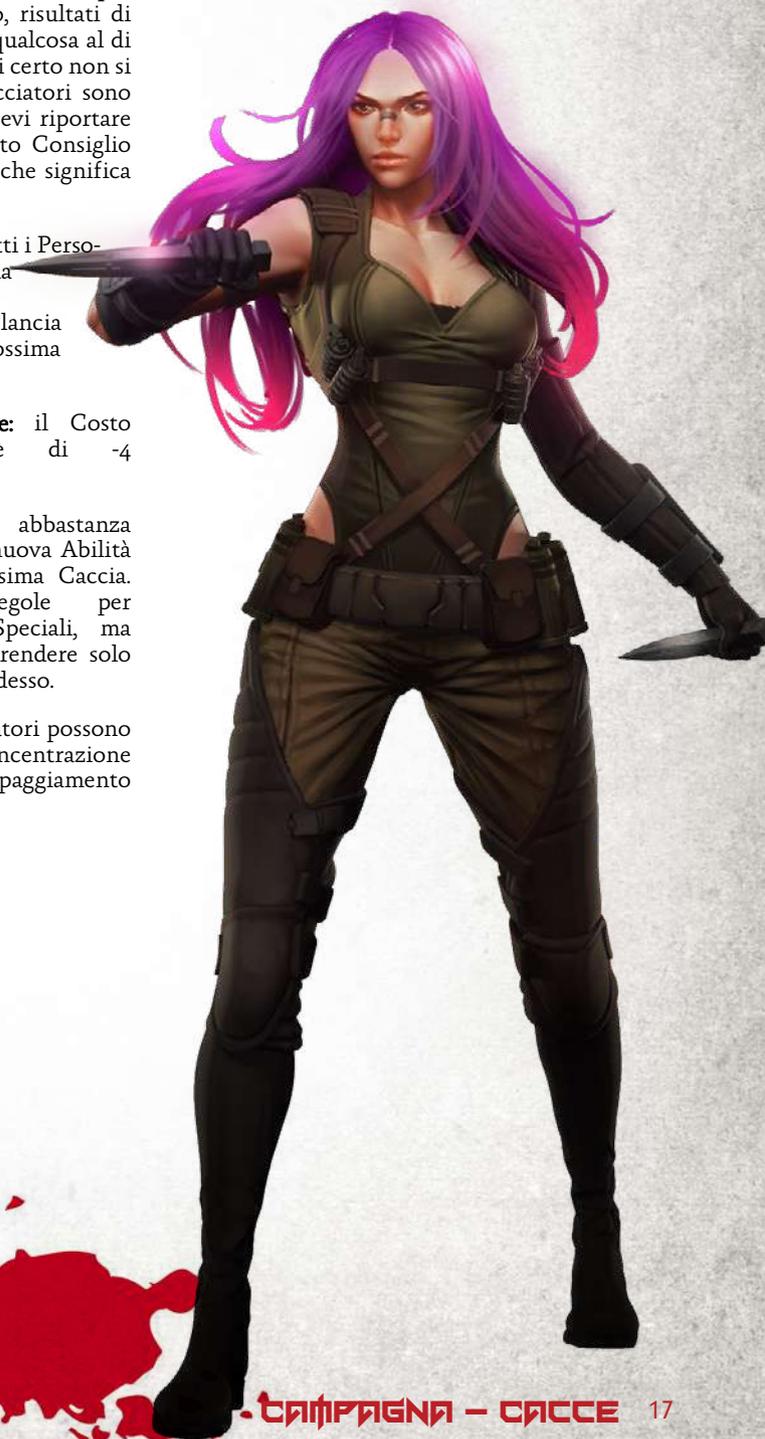
Risolto: Mentre esci dal complesso, il tuo gruppo di supporto si prende immediatamente cura delle tue ferite ed inizia a somministrarti la cura, se necessario. Accorrono all'in-terno dell'edificio per fare lo stesso con i tuoi compagni, lasciandoti ad esaminare i documenti. Sono tutti strappati, parzialmente bruciati e generalmente illeggibili. Ma riesci a capire che stai leggendo un mix di cose differenti. Memo tra dipartimenti di difesa, ordini per attrezzature di laboratorio, risultati di test sul DNA. Si tratta di qualcosa al di sopra delle tue capacità e di certo non si tratta di cose in cui i Cacciatori sono normalmente coinvolti. Devi riportare queste informazioni all'Alto Consiglio e lasciar decidere loro ciò che significa tutto questo.

Esperienza in Battaglia: Tutti i Personaggi che hanno ottenuto la Ricompensa **Esperienza in Battaglia** utilizzeranno la Plancia Giocatore Grande nella prossima Caccia.

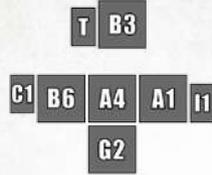
Costo di Trasformazione: il Costo di Trasformazione è di -4 Concentrazione.

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 adesso.

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



HUNT 24 FERMATILI



Ingresso:	Forma tre gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo in ognuno degli Ingressi.
Orologio:	Inizio 4, Fine 9.
Generazione:	Piazza la miniatura di Kophas addormentato nell'Area mostrata nella Minimappa e metti la sua carta ID Antico a portata di mano dei giocatori.
Mazzo Incontri:	8x Carte Incontro Livello-1 e 3x Carte Incontro Livello-2.
Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:	4x Livello-1, 7x Livello-2 e 7x Livello-3.
Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:	3x Livello-1, 6x Livello-2 e 9x Livello-3.
Pete e L'Estrattore	Pete partecipa alla Caccia.
Partita Singola:	Ogni Cacciatore pesca a caso 2 Abilità Speciale e 2 Carte Equipaggiamento. Inoltre, pesca 3 Carte Reliquia, seguendo le regole in Pescare Carte Reliquia .



INCONTRO
X 11



LEVA
X 3



PORTA CHIUSA
X 10



PORTA BLU
X 1



PORTA APERTA
X 3



CASSE
X 2



TUNNEL DI ACCESSO
1,2 E 3



KOPHAS



AREA DI PARTENZA
X 3

Prologo

Esausti, fate ritorno a casa per curarvi, riposarvi, addestrarvi e, cosa più importante, consegnare i documenti che avete trovato. Giorni dopo, venite nuovamente convocati dall'Alto Consiglio.

“Il vostro lavoro è stato vitale per confermare quanto già supponevamo. Con delle prove tangibili, l'Ordine può avvicinarsi a coloro che sono implicati in questo stupido e pericoloso piano e porvi fine. Avete probabilmente indovinato ciò che sta accadendo, ma lasciateci confermare i vostri sospetti.”

“Un ramo deviato dei militari ha dato inizio a questo piano azzardato. Con una piccola e limitata conoscenza della Notte, credevano di poter fare degli esperimenti sui Vampiri e creare qualche tipo di arma vivente. Hanno spietatamente giocato con le paure dei locali, attraendoli alla struttura offrendo loro una cura per una finta malattia e messo a rischio il nostro lavoro raccogliendo reliquie. Sia le reliquie che le persone non erano altro che esche! E questi nuovi Desmodu sono il risultato dei loro esperimenti. Sapevamo che una nuova razza di Vampiri non poteva comparire improvvisamente senza che ne avessimo qualche indizio.”

“Quando siete arrivati la prima volta, l'intero esperimento era fuori controllo. Non avevano idea che la Notte fosse così potente e non sono riusciti ad impedire che i Vampiri tornassero sul sito. Hanno semplicemente abbandonato l'intera struttura. Questa nuova stirpe ha persino attirato un Signore dei Vampiri. Cosa gli è saltato in mente?”

“Siamo giunti ad un accordo con i funzionari. Non dovete preoccuparvi di loro. Hanno un'altra reliquia in loro possesso. L'abbiamo reclamata e forgiato una nuova arma, abbastanza forte da distruggere Kophas, se quel mostro fosse ancora in giro. Avete fatto così tanto... volete tornare e ripulire l'ultimo edificio? Per mettere fine a tutto questo una volta per tutte?”

Regole Speciali

Inizia questa Caccia pescando una Carta Reliquia in più, seguendo le regole in **Pescare Carte Reliquia**.

Devi avere una Reliquia completa ed assemblata per tentare questa Caccia. Se hai fallito nel recuperare abbastanza Frammenti di Reliquia nelle tue precedenti battaglie, l'Ordine ha perso questa Campagna.

La Porta Blu è Bloccata. Attiva le 3 Leve in qualsiasi ordine per Sbloccare la Porta Blu. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

Dopo il loro addestramento intensivo, i Cacciatori Trasformati attaccheranno istintivamente Kophas, senza nessun altro cambiamento alle regole per i Cacciatori Trasformati. Gli Attacchi dei Cacciatori Trasformati possono Ferire Kophas quando si trova in entrambe le forme. Ciononostante, i loro artigli sono relativamente inefficaci. Kophas 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 Kophas. Termina la Caccia e leggi l'**Epilogo 1**.

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

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

Risoluzione

***Epilogo 1:** Infilgi un colpo possente con la reliquia ed essa si frantuma nelle tue mani. Per un istante, pensi che Kophas ti strapperà un arto alla volta, ma poi la bestia arretra barcollando. Con un grido di dolore, sembra collassare su se stesso mentre cade preda di secoli di invecchiamento.*

La tua battaglia è conclusa, ma non sarai mai più lo stesso. Il tuo stesso governo stava nutrendo la Notte con delle persone e ha creato un nuovo avversario da combattere. Con un po' di fortuna, hai contenuto e sradicato la razza dei Desmodu e l'Ordine ha mantenuto la propria segretezza. Ma avrai bisogno di ben più della semplice fortuna se intendi sopravvivere come un Cacciatore di Vampiri.

***Epilogo 2:** I tuoi artigli si fanno strada nel corpo di Kophas, squarciandone la gola. Il profumo inebriante del suo sangue ti distrae e in un primo momento non ti rendi conto di quanto profonda sia la ferita che gli hai causato. Non è solamente il potere del sangue quello che senti... l'essenza del Signore dei Vampiri si sta riversando in te mentre Kophas avvizzisce trasformandosi in polvere. Il tuo corpo aumenta e cresce mentre un potere inimmaginabile scorre nelle tue vene. E' appropriato che questa nuova stirpe di Vampiri abbia un nuovo Signore. Ora devi condurre la Notte nella sua battaglia contro l'Ordine.*

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. Includi i Vampiri Desmodu nell'armata della Notte per proseguire questa storia per un altro ciclo.

***Epilogo 3:** Kophas scaglia il suo ultimo nemico attraverso la stanza. Egli cade a terra sconfitto e sanguinante. E immobile. L'Ordine è folle tanto quanto gli scienziati dell'esercito. Niente può fraporsi tra la Notte e il proprio obiettivo di corrompere il mondo. Ma la prossima battaglia arriverà domani. Questa notte, si banchetta.*

Le nostre Campagne sono concepite come storie autoconclusive. Comunque, potresti voler estendere questa storia alla tua prossima Campagna utilizzando Kophas e i Vampiri Desmodu in quell'arco narrativo. Se possiedi miniature aggiuntive di Cacciatori, potresti addirittura decidere di ritirare i Cacciatori che hanno perso la battaglia contro Kophas oggi.

