

## **VAN HELSING**

### **By Rea Maurizio**

Nel cuore della notte, una carrozza si ferma davanti ad un vecchio castello in Transilvania. Spaventato, il cocchiere corre a far uscire i passeggeri: il famoso dottore olandese Van Helsing, Lord Godalming, Jonathan Harker e Mina Murray.

Lasciando immediatamente il posto sinistro, il cocchiere si dimentica di scaricare i bagagli, che contengono l'equipaggiamento necessario per dare la caccia al vampiro. Adesso i nostri quattro eroi si trovano, quasi disarmati, all'entrata del castello del Conte Dracula.

Apparentemente la porta è aperta. Dott. Van Helsing esprime un presagio ansioso: "Il conte ci ha invitati per una piacevole conversazione davanti ad una tazza di tè o ci troviamo di nuovo a una sua diabolica trappola?"

Un lungo ululato di un lupo rompe il silenzio. E' meglio non indugiare ulteriormente all'aperto...

### **Componenti**

- Regolamento
- Plancia
- 34 gettoni arnesi
- 7 gettoni arnesi iniziali
- 7 gettoni lucchetti
- 5 segnalini sangue
- 5 schede personaggio
- 13 miniature (4 cacciatori, Dracula e le spose)
- 1 dado
- Foglietti segna-movimenti

### **Personaggi**

Ci sono 5 personaggi nel gioco: Dracula e 4 cacciatori.

- Con 2 giocatori, uno controlla Dracula e l'altro i 4 cacciatori.
- Con 3 giocatori, uno controlla Dracula e gli altri 2 cacciatori ciascuno.
- Con 4 giocatori, uno controlla Dracula e gli altri 1 o 2 cacciatori ciascuno.
- Con 5 giocatori, ciascuno controlla un personaggio.

### **Obiettivi**

- I cacciatori devono eliminare Dracula o 5 delle 8 spose.
- Dracula deve trasformare tutti i cacciatori in schiavi o portare 4 delle 8 spose nella bara (zona n. 34).

### **Preparazione del gioco**

- Dracula prende un foglio segna-movimenti.
- Posiziona la miniatura di Dracula sulla zona n. 34 (bara) e tutti i cacciatori nella zona n. 0 (davanti al cancello). Ogni giocatore mette la sua schede personaggio sul tavolo di fronte a se.
- Posiziona il segnalino sangue dopo il numero maggiore della scheda personaggio di ogni giocatore (5 per Dracula, 4 per i cacciatori).
- Dracula prende il pipistrello (sfondo viola). Lo posiziona sulla scheda di Dracula.
- I cacciatori si accordano su come distribuire i 6 arnesi iniziali. Non tutti i cacciatori iniziano con lo stesso numero di arnesi. L'esatta distribuzione deve rimanere segreta a Dracula. Mettere gli arnesi coperti sulle diverse schede personaggio.

- Mischia i 34 arnesi coperti sul tavolo e posizionali a caso sui quadrati sulla plancia (sempre coperti). Non coprire però il numero della zona.
- Posiziona i 7 lucchetti sulle porte, come indicato sull'illustrazione del regolamento.

### **Sequenza di gioco**

Dracula inizia il gioco. Poi, seguono i cacciatori in senso orario. Il gioco prosegue in tal modo sino alla fine.

*Nota: l'ordine delle plance dei giocatori, sul tavolo, indica l'ordine di gioco. Quando un giocatore controlla più personaggi, dovrà seguire sempre quest'ordine.*

Le spose, che muovono indipendentemente (non come seguaci di Dracula), muovono sempre dopo il movimento di Dracula.

I punti Sangue di ogni personaggio indicano il numero massimo di punti azione, che sono fattibili durante il turno.

All'inizio del gioco, Dracula ha 5 punti azione, mentre i cacciatori 4 punti ciascuno.

Le diverse azioni possibili sono:

- **Muovere**
- **Cercare**
- **Usare un arnese**
- **Attaccare**

Ogni azione costa un punto. Puoi usare solo parte dei punti, ma i restanti non possono essere usati nel prossimo turno.

### **Muovere**

Puoi muovere il tuo personaggio in una zona adiacente. Una zona è delimitata dal muro o da una linea tratteggiata. Ogni zona è numerata.

- Un personaggio non può passare attraverso i muri o le finestre.
- All'inizio del gioco, numerose porte sono aperte. Solo i vampiri (Dracula, spose e cacciatori trasformati) possono muovere attraverso le porte chiuse (indicate da un lucchetto sulla porta). Quando un cacciatore trova il chiavistello, potrà aprire ogni porta chiusa.
- Il castello ha 3 piani. I personaggi possono muoversi da un piano all'altro attraverso le scale nelle piccole torri.
- C'è un passaggio segreto tra la bara (n. 34) e la tomba (n. 5). All'inizio del gioco, solo i vampiri conoscono l'accesso a questo passaggio. Un altro accesso alla volta (n. 33) è possibile attraverso la piccola torre (n. 35). Comunque, la porta è chiusa.
- Quando un personaggio incontra un nemico (comprese le spose) in una zona, il passaggio è bloccato. Deve arrestarsi nella zona o ritirarsi nella zona da cui proveniva (spendendo un punto azione extra per farlo). Non può muovere in altre direzioni.

Solo dopo un attacco o all'inizio del turno successivo, un personaggio può muovere in qualunque direzione.

### **Nebbia**

Dracula e i cacciatori/schiavi possono trasformarsi in nebbia. Si muovono invisibili sfuggendo in tal modo i cacciatori.

Tuttavia, all'inizio del proprio turno, il vampiro deve sempre rivelare la sua posizione mettendo la sua miniatura sulla zona ove il suo personaggio si trova ora.

Quando il vampiro muove, il giocatore rimuove la miniatura dalla plancia ed annota segretamente il numero di arrivo sul foglio.

Nel castello, i vampiri sono visibili solo quando i cacciatori sono nella stessa zona. Le porte bloccano sempre la visuale.

Fuori il castello (compresa la inner court), la visibilità è aumentata di una zona. Perciò, un vampiro, che si trova all'esterno, è visibile anche da un cacciatore, che sta in una zona adiacente. Nota che un cacciatore può guardare attraverso la finestra una zona adiacente esterna.

Un vampiro deve temporaneamente fermarsi e rivelare la sua posizione nel momento che diviene visibile. Ugualmente, deve rivelarsi quando un cacciatore arriva in una zona dove è visibile. Posiziona la miniatura del vampiro nell'esatta zona, Quando un vampiro lascia una zona con un cacciatore e diviene di nuovo invisibile, il giocatore deve annunciare la direzione del movimento.

*Nota che quando un vampiro fa una ricerca in una stanza, nello stesso momento la sua posizione è rivelata.*

### **Cercare**

Un personaggio può fare ricerche in una zona, che contiene arnesi coperti. Rivela l'arnese a tutti. Sceglie se tenerlo o lasciarlo scoperto nella zona.

*Nota: raccoglierlo è un'azione gratis dopo la ricerca in una zona.*

Un cacciatore può trasportare tanti arnesi quanti sono i punti sangue posseduti.

*Esempio: con 4 punti sangue, un cacciatore può portare 4 arnesi.*

Se un cacciatore sceglie di tenere un arnese, lo mette coperto in uno spazio vuoto nella scheda personaggio. Un cacciatore non può trasportare scala, sposa, pipistrello e il calice di sangue.

Questi arnesi restano nella zona scoperti.

Dracula o un cacciatore/schiavo possono solo prendere sposa e pipistrello (non il calice di sangue)

Il giocatore li mette sulla sua scheda personaggio ad indicare che queste creature lo seguono. Non c'è limite al numero di seguaci. Da ora in poi, i seguaci muovono liberamente (invisibili) insieme col vampiro.

### **Usare un arnese**

Alcuni arnesi, con sopra un numero, costano un punto azione per usarli.

Il giocatore lancia il dado e riesce ad usarlo se il risultato è uguale o inferiore al numero indicato.

*Esempio: Un cacciatore, con un antidoto, deve ottenere un risultato uguale o inferiore a 3 per recuperare 2 punti Sangue.*

Alcuni arnesi (con un asterisco) vanno scartati dopo l'uso, anche se il lancio del dado non ha avuto successo (vedi la descrizione degli arnesi).

*Esempio: Dopo l'uso, un antidoto viene scartato.*

Gli arnesi senza numeri possono essere usati liberamente.

*Esempio: Un crocefisso non costa punti azione per usarlo.*

Dare o prendere un arnese costa 1 punto azione.

- Dare un arnese: il donante deve stare nella stessa zona del ricevente. Il ricevente può dare liberamente un arnese in cambio.
- Prendere un arnese: il cacciatore deve essere in una zona con un arnese coperto. *Ricorda: quando cerchi in una zona, prendere è una azione gratuita.* I pipistrelli e le spose seguono sempre un vampiro liberamente.
- Lasciare o abbandonare un arnese non costa alcun punto azione. In questo caso, mette l'arnese scoperto nella stessa zona del personaggio.

### **Attaccare**

Un cacciatore necessita di un'arma per attaccare un vampiro. Il giocatore mostra l'arma che sta usando, nella sua scheda personaggio. Un cacciatore può attaccare in due modi:

- **Corpo a corpo:** entrambi devono essere nella stessa zona.
- **A distanza:** entrambi devono essere in zone adiacenti (almeno uno in una zona esterna) ed il cacciatore necessita dell'arma appropriata come un fucile, pistola o balestra. E' possibile sparare attraverso le finestre (mai attraverso le porte).

### **Vampiro**

Un vampiro può solo attaccare corpo a corpo usando gli artigli o mordendo. Egli dovrà sempre annunciare che tipo di attacco intende fare.

## **Risoluzione del combattimento**

### **Attacco con armi o artigli**

L'attaccante lancia il dado. Per colpire il suo obiettivo, deve ottenere un risultato minore o uguale al suo potere.

- Il potere della sua arma è il numero indicato sulla stessa.
- Il potere di un vampiro è uguale ai suoi attuali punti sangue (le spose hanno forza 1).

*Esempio: Van Helsing attacca con una pistola (n. 2). Deve ottenere 1 o 2 per colpire il suo obiettivo. Ogni altro risultato è un fallimento.*

Dracula attacca con 5 punti sangue. Ogni risultato da 1 a 5 è un successo.

Quando si effettua un attacco a distanza, l'efficienza dell'arma è ridotta di 1.

*Esempio: Van Helsing spara con la pistola (n. 2) da una zona adiacente. Deve fare 1 per colpire il suo obiettivo. Ogni risultato da 2 a 6 è un fallimento.*

In caso di successo, la vittima perde 1 punto sangue (2 quando si usa un paletto). Muovere il segnalino sangue una casella a sinistra.

*Esempio: Van Helsing con 3 punti sangue perde un punto. Muove il segnalino sangue da 3 a 2.*

Se il cacciatore ha più arnesi che punti sangue, deve lasciare un arnese a sua scelta nella zona (sempre scoperto).

### **Mordere**

Nel morso, non si considera il potere del vampiro, ma la resistenza del cacciatore, rappresentata dai suoi punti sangue.

Perciò, è il cacciatore (invece che il vampiro), a lanciare il dado per difendersi. Per restare incolume, il cacciatore deve ottenere un numero uguale o inferiore ai suoi punti sangue.

In questo caso, l'attacco fallisce ed il vampiro perde subito un punto sangue. Nell'altro caso, in numero supera i suoi punti sangue, il cacciatore perde 2 punti sangue.

Mordere il cacciatore più debole, è il tipo di attacco più semplice e meno rischioso per trasformarlo in vampiro.

*Esempio: Van Helsing ha 2 punti sangue. Per scampare il morso deve ottenere 1 o 2 nel lancio del dado. Ogni altro risultato gli causa la perdita di 2 punti sangue.*

### **Spose**

Le spose, che vengono scoperte, hanno solo 1 punto azione e sono controllate da Dracula (o un cacciatore/schiavo) come personaggio supplementare. Sostituisci il gettone con la miniatura.

Quando una sposa si trova nella stessa zona di Dracula o un cacciatore/schiavo, diviene una seguace. Scarta la miniatura della sposa e metti il gettone sposa sulla scheda del relativo personaggio. Questa è un'azione gratis. I seguaci muovono liberamente (invisibili) insieme col vampiro e sono controllati dal giocatore che controlla quel personaggio.

*Nota: come seguace, una sposa può entrare in una zona con l'Ostia Sacra (movimento gratis). Altrimenti, questa zona è inaccessibile.*

I seguaci possono attaccare una volta a turno (1 solo punto azione). Attaccano allo stesso modo degli altri vampiri. Nota che se il morso fallisce, la sposa viene uccisa (solo 1 punto sangue). L'ordine di attacco è scelto liberamente dal giocatore che la controlla.

Un vampiro può decidere di abbandonare una sposa durante il movimento. In questo caso, posiziona la sposa nella zona, dove intende lasciarla. Le spose individuali compiono le azioni sempre dopo Dracula.

### **Punti Sangue**

#### **Vampiro**

Un vampiro può recuperare punti sangue nella bara di Dracula (n. 34). Per ogni turno intero che vi resta (nessun punto azione speso), può recuperare un punto sangue. Un vampiro non può recuperare più punti sangue di quelli posseduti inizialmente.

Quando un vampiro perde l'ultimo punto sangue, è eliminato e rimosso dal gioco.

#### **Cacciatore**

Un cacciatore ha il limite di 4 punti sangue.

Quando un cacciatore perde l'ultimo punto sangue a seguito di un attacco con artigli, muore.

Quando accade invece a seguito di un morso, diviene un vampiro.

## Trasformazione

Quando un cacciatore perde l'ultimo punto sangue, a seguito di un morso fatale, non muore semplicemente, diviene un non-morto.

Il personaggio cambia campo e diviene schiavo di Dracula.

Il nuovo vampiro ottiene subito 2 punti sangue. Abbandona tutti i suoi arnesi lasciandoli scoperti nella zona, come vampiro non può trasportare gli arnesi dei cacciatori.

In 2 giocatori, Dracula controllerà da ora in poi il cacciatore/schiavo.

Con 3 o 4 giocatori, Dracula controllerà da ora in poi il cacciatore/schiavo. Quando un giocatore cacciatore non ha più personaggi, ne ottiene uno dal suo compagno di squadra. Quando non ci sono più personaggi, il giocatore cacciatore cambia campo e gioca con gli schiavi. Deve aiutare Dracula a raggiungere il suo obiettivo.

Con 5 giocatori, il cacciatore cambia campo e gioca con gli schiavi. Egli deve aiutare Dracula a raggiungere il suo obiettivo.

In ogni caso, lascia la scheda personaggio sul tavolo, a determinare l'ordine di gioco. Userà invece un foglio per annotare i movimenti segreti del nuovo vampiro.

Alla fine nel turno successivo del cacciatore trasformato, il personaggio ottiene 1 punto sangue extra.

Così, il cacciatore trasformato può avere massimo 3 punti sangue.

## Fine del gioco

Il gioco termina in uno dei seguenti casi:

- Dracula muore.
- I cacciatori hanno ucciso 5 spose.
- Dracula ha trasformato tutti i cacciatori in vampiri.
- Dracula e 4 spose hanno raggiunto insieme la bara (n. 34).

*Nota: Per impedire che Dracula entri nella bara, i cacciatori possono bloccare entrambi gli accessi.*

*Il blocco della bara è permesso, ma non sufficientemente efficace, poiché il gioco termina quando è raggiunta.*

Nei primi due casi, i cacciatori vincono il gioco, negli altri due, Dracula e i suoi schiavi vincono il gioco.

## Suggerimenti tattici

Per la tua prima partita, esamina la plancia per imparare tutti i passaggi e vicoli ciechi.

All'inizio del gioco, Dracula ha un grande vantaggio e deve colpire velocemente prima che i cacciatori possano trovare le armi più potenti. Per contro, i cacciatori possono proteggersi non disperdendosi troppo. Una volta che Dracula ha perso dei punti sangue, i cacciatori non dovrebbero esitare a rintracciarlo attivamente per evitare che li recuperi raggiungendo un calice di sangue o la sua bara.

## Descrizione degli arnesi

### Armi dei cacciatori

- |                           |              |                                       |                         |
|---------------------------|--------------|---------------------------------------|-------------------------|
| • <b>Acqua santa</b> (1x) | efficienza 5 | (scartare dopo l'uso)                 |                         |
| • <b>Balestra</b> (2x)    | efficienza 4 | (una freccia a turno)                 | -1 per lanci a distanza |
| • <b>Paletto</b> (1x)     | efficienza 3 | (danno pari a 2 punti sangue a colpo) |                         |
| • <b>Fucile</b> (1x)      | efficienza 3 |                                       | -1 per lanci a distanza |
| • <b>Pistola</b> (2x)     | efficienza 2 |                                       | -1 per lanci a distanza |
| • <b>Pugnale</b> (2x)     | efficienza 1 |                                       |                         |

- **Calice di sangue** (3x): Un vampiro (Dracula o cacciatore trasformato) ottiene 1 punto sangue alla fine del suo turno. Scartare dopo l'uso.

- **Pipistrello** (3x): Un vampiro (Dracula o cacciatore trasformato) con un pipistrello può rilanciare un dado o obbligare un cacciatore, che lo attacca a ritirare un dado. Scartare dopo l'uso.
  - **Sposa** (8x) con 1 punto sangue: sostituire il gettone con la miniatura. Può seguire Dracula o un cacciatore/schiavo.
  - **Crocefisso** (1x): Un vampiro deve usare 2 punti azione per attaccare il possessore del crocefisso. Le spose non possono attaccare.
  - **Pronto soccorso** (5x): Un cacciatore ottiene 1 punto sangue alla fine del suo turno. Scartare dopo l'uso.
  - **Antidoto** (3x): Un cacciatore ottiene 2 punti sangue alla fine del suo turno. Scartare dopo l'uso.
  - **Kit trasfusionale** (2x): Un cacciatore/schiavo può ritrasformarsi in cacciatore. Se curato, ottiene subito 2 punti sangue. Ottiene 1 punto sangue extra alla fine del suo prossimo turno. Scartare dopo l'uso.
  - **Chiavistello** (2x): il cacciatore deve essere nella zona adiacente alla porta chiusa. Quando il lancio del dado dà il successo, rimuovere il lucchetto.
  - **Mappa dei passaggi segreti** (1x): il cacciatore, che porta la mappa, e ogni cacciatore, che lo seguono nello stesso turno di gioco, possono usare i passaggi.
  - **Scala** (1x): Una scorciatoia viene scoperta per scendere di un piano. Dal piano 0, arrivi al pozzo (n. 16). Una volta scoperta. Chiunque può usarla in entrambe le direzioni: per andare su o giù.
  - **Aglio** (1x): Quando un vampiro entra in una zona con l'aglio, deve annunciarlo.\*
  - **Ostia sacra** (1x): Un vampiro deve usare 2 punti azione per entrare in una zona con l'ostia sacra.\*
- \*Nota: Un personaggio può prendere l'aglio e l'ostia sacra per lasciarli poi in un'altra zona. Metterli poi scoperti in una zona per attivarne gli effetti. Fintanto che sono portati da un personaggio sulla sua scheda, non producono effetti.*
- **Lampada** (1x): Un cacciatore può usare una lampada per cercare come azione gratis. Annuncia due numeri tra 1 e 6, poi lancia il dado. Se ottiene uno dei numeri annunciati, non consuma una azione per cercare e prendere l'arnese nella stanza.