



## CONTENUTO

- 2 Miniature in plastica altamente dettagliate
- Brith
  - Brith Squarciato
- 2 Carte ID Vampiro
- 1 Foglio delle Regole

Dal Diario di Caccia di Daniel Stoica, aggiunto al Libro di Brith nel Giugno 2016:

*Avevo progettato di ripulire il Covo appena fosse giunta la notte. Avevo solo alcuni graffi, ma ero ancora pronto alla lotta. Tutto quello che dovevo fare era ripulire la cantina ed avrei finito il lavoro.*

*Mentre spostavo la botola e saltavo*

*giù, capii che qualcosa non andava. Non era un semplice seminterrato. C'erano diverse uscite scavate rozzamente e la stanza era enorme, alta forse tre metri. Sentii il terreno tremare ancor prima di vederla o sentirla. Mi girai e la grossa bestia era già su di me. I miei istinti presero il sopravvento ed infilzai nel suo stomaco la mia spada prima ancora di realizzare che stavo combattendo contro Brith, il leggendario Antico. Lo uccisi al*

*primo assalto, o almeno così credetti. Poi urlò, più di gioia che di dolore e la sua pelle si squarciò con un rumore nauseabondo e disgustoso. Tre enormi tentacoli strisciarono fuori, più grossi delle mie cosce, artigliando il mio polso.*

*Tutto ciò che ricordo è che corsi. Non so come feci ad uscire o che ne è stato di Brith. Il Covo era vuoto quando ritornai il giorno dopo. Freddo e quieto come una tomba.*

## AGGIUNGERE BRITH ALLE TUE CACCIE

Brith può essere aggiunto a qualsiasi Caccia che includa un Vampiro Antico.

Per generare casualmente Brith, aggiungi la Carta ID Vampiro di Brith alle altre Carte ID Vampiro Antico e piazza la Carta Brith Squarciato a portata di mano, quando la Carta ID Vampiro di Brith viene pescata, la sua miniatura viene messa in gioco.

Per le Caccie in cui devi piazzare gli Antichi nel Covo durante la preparazione, colloca semplicemente la miniatura di Brith nella locazione corretta e metti la Carta ID di Brith nella tua area di gioco.

## FLUSSO DI GIOCO

Brith agisce come un qualsiasi altro Vampiro Antico finché non viene ridotto a 0 Punti Salute. Seguite le regole per l'Antico normalmente, ad esempio pescando carte dal mazzo Influenza Antico quando Brith subisce un Attacco.

Quando Brith viene ridotto a 0 Punti Salute, non viene Distrutto come gli altri Antichi. Segui le normali regole riguardanti la Distruzione di un Vampiro: completa l'Attacco, ignora i Colpi non assegnati, scarta i segnalini Ferita assegnati a Brith e reclama i punti Concentrazione riportati sulla Carta ID di Brith. Ma anziché rimuovere Brith, rimpiazza la sua miniatura e la sua Carta ID con i componenti relativi a Brith Squarciato.





Immagine 1: Esempi di Attacco a Distanza del Vampiro.

Brith Squarciato continua la battaglia ed è Distrutto come ogni altro Antico.

### ATTACCHI A DISTANZA DEI VAMPIRI

Brith Squarciato ha un Attacco a Distanza che modifica molte carte esistenti che permettono ai Vampiri di Muovere ed Attaccare. Tuttavia è facile interpretare tali carte utilizzando le nuove regole per gli Attacchi a Distanza.

- Gli Attacchi a Distanza dei Vampiri seguono le stesse regole degli Attacchi a Distanza dei Cacciatori, ad esempio utilizzando le icone LoS sulle Tessere Mappa.
- Se il Vampiro è già in posizione per Attaccare il bersaglio indicato sulla carta, non muovete il Vampiro.
- Se il Vampiro non è in posizione per Attaccare,

seguite le normali regole per il movimento, tipicamente muovendo il Vampiro lungo il percorso più breve per raggiungere l'obiettivo. Tuttavia, smettete di muoverlo non appena può Attaccare. Questo spesso significa che il Vampiro si ferma appena possibile ed utilizza il suo Attacco a Distanza.

L'Immagine 1 mostra come 1 Carta Attivazione Vampiro viene risolta per Brith Squarciato con egli che parte in 2 differenti posizioni.

1. Brith Squarciato è già in posizione per Attaccare Magenta e quindi non si muove.
2. Brith Squarciato si ferma e compie un Attacco a Distanza attraverso la Porta Aperta.