

# NYX

## AMICO O NEMICO

L'Ordine vi ha inviato in un remoto Covo per recuperare il Globo del Camaleonte. Un tempo si credeva che il Globo fosse una potente arma contro la Notte, ma ora è conosciuta come una lama a doppio taglio. Oltre a dare al portatore protezione contro i Vampiri, essa lo corrompe. Il vostro obiettivo è quello di recuperarlo, così che l'Ordine possa custodirla al sicuro sotto chiave.

Ciò che non sapete è che non siete l'unico gruppo che sta cercando questo oggetto.





**Ingresso:** Forma 2 gruppi di Cacciatori dello stesso numero, se possibile. Piazza 1 gruppo ad ogni Ingresso.

**Orologio:** Inizio 3, Fine 10.

**Mazzo Incontri:** 8x Carte Incontro Livello-1 e 1x Carta Incontro Livello-2.

**Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:** 3x Livello-1, 7x Livello-2 e 6x Livello-3.

**Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:** 3x Livello-1, 6x Livello-2 e 7x Livello-3.

**Pete e l'Estrattore:** Pete partecipa alla Caccia.

**Plancia Giocatore:** I Cacciatori utilizzano la Plancia Giocatore Piccola in questa Caccia.

**Antico:** Scegli un Antico a guardia di questo Covo. Piazza l'Antico sulla X verde.

**Partita Singola:** I Cacciatori iniziano senza Abilità Speciali o Carte Equipaggiamento.

## Regole Speciali

Questa è una Caccia speciale senza alcuna Ricompensa o Attesa. Gioca questa Caccia prima di una Campagna in cui avete pianificato di utilizzare Nyx.

**Punti Vita:** Sia Nyx che l'Antico sono estremamente forti al momento. Nyx è raggianti di salute per essere arrivata da Middara e l'Antico è alimentato dal potere corruttore del Globo. Entrambi iniziano con 10 Punti Vita.

**Il Globo del Camaleonte:** Il Segnalino Obiettivo 1 è il Globo del Camaleonte, un globo splendente che permette agli umani di sembrare dei Vampiri. Nello specifico, il Cacciatore che possiede il Globo:

- Non pesca una Carta Attivazione Vampiro.
- Non pesca una Carta Influenza Antico quando Attacca un Antico.

Tuttavia, il Cacciatore non è immune all'Attacco dei Vampiri. Alla fine del Turno del Cacciatore, se egli ha attaccato dei vampiri senza però distruggerli, quei Vampiri muovono verso l'Area del Cacciatore e lo attaccano per rappresaglia.

Il Globo del Camaleonte non influenza Nyx poiché non è umana.

**Arrivo:** Per coincidenza, Nyx si teletrasporta sulla Terra per recuperare il Globo del Camaleonte durante il vostro combattimento. Quando il primo Cacciatore o Cacciatore Trasformato entra nell'Area contrassegnata da una X rossa, Nyx arriva. Tirate 1D6 e piazzate Nyx nella locazione mostrata sulla Minimappa. Quando arriva sta **Cercando** il Globo, ma può modificare i propri piani; controllate **Cambiare Stato** qui sotto.

Nyx può Cercare, essere Amichevole o Ostile e può anche cambiare stato.

**Ricerca:** Nyx sta cercando di trovare il Globo per riportarlo a Middara. Usate il lato Cacciatore della sua carta ID. Ella si attiva immediatamente prima dei Cacciatori e ha un semplice turno automatizzato:

- Se Nyx si attiva ed è in possesso del Globo, si teletrasporta a Middara. La sua fuga pone fine alla partita.
- Se Nyx si attiva in un'Area in cui è presente il Globo a terra, lo Raccoglie e conclude il proprio Turno.
- Altrimenti, Nyx ha 2 Punti Movimento da spendere. Si muove verso l'Obiettivo 1, anche se questi è trasportato da un Cacciatore. Nyx può Aprire le normali porte.

I Vampiri sono intimoriti dal potere ultraterreno emanato da Nyx. Se Nyx sta **Cercando**, essi non la attaccheranno né impediranno il suo movimento: i Vampiri ignorano completamente Nyx quando si trova in questo stato.



**Amichevole:** Nyx aiuterà i Cacciatori. Usate il lato Cacciatore della sua Carta ID. I giocatori hanno il pieno controllo di Nyx e la utilizzano come se fosse un Cacciatore aggiuntivo. I giocatori devono accordarsi sulle sue azioni e su quando attivarla. Nyx pesca e risolve una Carta Attivazione Vampiro come qualsiasi altro Cacciatore. Tuttavia Nyx è utile, ma non spericolata: ella non attaccherà mai un Antico.

**Ostile:** Nyx è infuriata ed attaccherà i Cacciatori. Utilizzate la Carta ID Vampiro di Nyx. Nyx è un normale Vampiro Antico, controllato dalle Carte Attivazione Vampiro.

**Cambiare Stato:** Controlla lo stato di Nyx prima e dopo ogni sua azione o quando un Personaggio compie una Azione che la influenza. Ricordate che una volta che è diventata **Ostile** o **Amichevole**, ella non ritorna più allo stato di **Ricerca**.

Nyx diventerà **Ostile** se:

1. viene Attaccata da un Cacciatore o da un Cacciatore Trasformato, oppure
2. è nella stessa Stanza di un Cacciatore che trasporta il Globo del Camaleonte.

I Cacciatori possono calmarla e renderla **Amichevole** se:

1. un Cacciatore si trova nella sua Area e spende 2 Azioni per parlare con lei, oppure
2. un Cacciatore nella sua area Scambia con lei il Globo del Camaleonte.

Se cambia stato mentre è attiva, terminate la sua attivazione.

**Carte Attivazione Vampiro:** Se Nyx è amichevole, potete cercare nel Mazzo Attivazione. Mescolate semplicemente le Carte Vampiro Attivazione scartate per rifornire il mazzo se questo accade.

## Obiettivi

**Amico:** I Cacciatori vincono se Distruggono l'Antico a guardia del Covo, Nyx è Amichevole e i Cacciatori o Nyx hanno il Globo.

**Nemico:** I Cacciatori vincono se sia Nyx che l'Antico a guardia del Covo sono distrutti e i Cacciatori o Nyx hanno il Globo.

**Fuga:** I Cacciatori Trasformati vincono se Nyx riporta il Globo a Middara.

Tutte le altre condizioni risultano una sconfitta, ad esempio se Nyx viene uccisa dai Vampiri quando è **Amichevole**.

## Attesa

Se concludi la Caccia con Nyx come **Amico**, puoi usarla come Cacciatore nelle tue partite future. Se la uccidi o se finisci la partita con lei come **Nemico**, usala come Vampiro nelle tue prossime partite.

Se **Fugge**, rigioca la missione col tuo personale artefatto arcano al posto del Globo o tieni Nyx per un'altra campagna.

Scarta tutta la Concentrazione, gli Oggetti eccetera e comincia la prossima partita o campagna come descritto nel relativo setup.



# SHAROE "RATTO" DECATUR

## L'OMBRA DAL PASSATO

*Il Concilio vi convoca per un briefing, ma fin da subito capite che c'è qualcosa di diverso.*

*"Abbiamo ricatalogato alcuni vecchi artefatti e siamo sicuri di aver trovato qualcosa di utile per la vostra prossima Caccia. Le due metà di quest'oggetto sono state trovate separatamente, ma è chiaro che combaciano. Prendetelo con voi ed assemblatelo all'interno del Covo. Questo dovrebbe attivarlo."*

*"L'Ordine dove ha trovato queste due parti?" chiedete il più innocentemente possibile.*

*Una si trovava in un nascondiglio contenente oggetti magici a Wewelsburg, l'altra era nella collezione personale di un certo 'Herr Schmidt.'*

*"E così voi volete che utilizziamo un perduto artefatto nazista mai testato nel bel mezzo della battaglia?" sbottate voi.*

*"Cacciatori, questi sono gli ordini!"*

**Regola Speciale per la Preparazione:** Nominate un Cacciatore che porterà l'artefatto.

*"Mentre vi raggruppate attorno al Covo, prendi l'artefatto dal tuo zaino. Ragazzi, non esiste che mettiamo insieme questa cosa là dentro. Se è una potente arma contro i Vampiri, possiamo ricomprarla qui e vedere cos'è e come si usa. Se qualcosa va storto, possiamo sempre sbarazzarcene."*

*"Bene, io..."*

*Prima che il tuo compagno di squadra finisca la frase, unisci insieme i due pezzi. Esso ronza e splende per un secondo, poi un improvviso lampo di luce ed uno spostamento d'aria, come una piccola esplosione, vi fa barcollare. Mentre ritrovi l'equilibrio e rimetti a fuoco, vedi un individuo al centro della tua squadra. All'inizio appare scosso, ma si fa ben presto aggressivo.*

*"Ma che diavolo... Idiotti, avete usato lo Zeitverschieber? L'avevamo nascosto dove nessuno l'avrebbe mai trovato!"*

*Calmate il nuovo arrivato e recuperate alcune informazioni riguardanti lo Zeitverschieber. "E' un mezzo di trasporto, non un'arma. Riporta qualcuno indietro alla sua locazione, i Nazi lo usavano per riportare a casa le loro spie al termine delle missioni. Non sono sicuro del perché mi abbia teletrasportato qui... forse perchè sono stato l'ultimo a separare le due parti. Dove mi ha riportato? Inghilterra? Francia? Questo non sembra il fronte."*

*"Err, 'dove' non è la domanda corretta. Forse dovresti chiedere 'quando siamo?', non combattiamo più i Nazi da sessant'anni."*

*In quel momento la porta del Covo si apre. Il rumore che state facendo ha attirato l'attenzione di qualcuno.*

*"Sai come uccidere i Nazi? Forse puoi uccidere dei Vampiri!"*

*"So come uccidere ben più che dei semplici Nazi!"*





- |   |                                    |  |                       |
|---|------------------------------------|--|-----------------------|
|  | <b>INCONTRO</b><br>X1              |   | <b>LEVA</b><br>X1     |
|  | <b>PORTA CHIUSA</b><br>X8          |  | <b>CASSE</b><br>X2    |
|  | <b>PORTA APERTA</b><br>X1          |  | <b>PORTABLU</b><br>X1 |
|  | <b>ACCESSO TUNNEL</b><br>1, 2, & 3 |  | <b>EVAKI</b>          |
|  | <b>FINESTRA</b><br>X2              |  | <b>THEYR</b>          |
|  | <b>INGRESSO</b><br>X1              |  |                       |
|  | <b>CONCENTRAZIONE</b><br>X10       |  |                       |



**Entrata:** Il Cacciatore che stava tenendo lo Zeitverschieber è ferito e non entrerà nel Covo. Quel giocatore utilizza invece Ratto.

**Orologio:** Inizio 6. Non c'è Fine Partita. Gioca finché i Cacciatori non hanno vinto o perso.

**Mazzo Incontri:** 1x Carta Incontro Livello-1.

**Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno:** 3x Livello-2, 1x Livello-3.

**Mazzo Attivazione Vampiri di Notte:** Utilizzate tutte le Carte Attivazione Notte.

**Pete e l'Estrattore:** Non disponibile.

**Plancia Giocatore:** I Cacciatori utilizzano la Plancia Giocatore Grande in questa Caccia.

**Partita Singola:** Ogni Cacciatore pesca casualmente 1 Abilità Speciale e 1 Carta Equipaggiamento.

## Regole Speciali

Questa è una Caccia speciale senza alcuna Ricompensa o Attesa. E' stata pensata per essere giocata senza le regole opzionali sui Cacciatori Trasformati.

La Porta Blu è Chiusa all'inizio della Caccia. Attivate la Leva per sbloccarla. Una volta Sbloccata, può essere Aperta normalmente.

**Generazione:** Per questa Caccia, i Vampiri vengono generati nei Punti di Accesso dei Tunnel ad iniziare dal primo Round dopo il Risveglio. Genera i Vampiri all'inizio di ogni Round.

All'inizio di ogni Round dopo il Risveglio, il Primo Giocatore prende il numero di dadi indicati per ogni Punto di Accesso, li lancia e piazza il numero di Vampiri indicato nella tabella sottostante. Utilizza la tabella relativa al numero di Cacciatori nella Missione.

- Nessun Cacciatore nella Stanza col Punto di Accesso: tira 3D6.
- 1+ Cacciatori nella Stanza col Punto di Accesso: tira 1D6.

Piazza i Vampiri nella stessa Area del Punto di Accesso dei Tunnel. Si attiveranno normalmente nel Turno in cui sono stati generati.

Per 2 Cacciatori:

1	Nessuna Generazione	3	Nessuna Generazione	5	1 Giant Bat
2	Nessuna Generazione	4	1 Thrall	6	1 Warrior

Per 3 Cacciatori:

1	Nessuna Generazione	3	1 Thrall	5	1 Warrior
2	Nessuna Generazione	4	1 Burrower	6	1 Upyr

Per 4 Cacciatori:

1	Nessuna Generazione	3	1 Giant Bat	5	1 Warrior
2	1 Thrall	4	1 Burrower	6	1 Upyr



**Dopo le 12:** A differenza delle altre Caccie, non vi è un tempo limite e giochi finché gli Obiettivi non sono stati raggiunti o i Cacciatori non vengono sconfitti. Dopo aver completato il Round 12, smetti di utilizzare l'Orologio per tenere traccia dello scorrere del tempo e segui questi passi:

- Scarta le Carte Attivazione rimanenti dal Mazzo Attivazione Vampiri. Utilizza le Carte Attivazione dell'altro tipo (ad esempio la prima volta che segui questi scambia il mazzo col Mazzo Attivazione Vampiri di Giorno) e mescola tutte le Carte Attivazione per formare il nuovo Mazzo Attivazione Vampiri.
- Aggiungi 1D6 al tiro per la generazione (ad esempio la prima volta che segui questa procedura lancia 4D6 o 2D6).

E' improbabile che tu riesca a sopravvivere abbastanza a lungo da ripescare nuovamente tutto il Mazzo Attivazione Vampiri, ma se ciò accade, segui nuovamente questi passi.

Nota che è ancora Notte: tutti i Vampiri sono Svegli e non ci sono effetti Luce Solare.

**Accesso ai Tunnel:** I Cacciatori non possono entrare nei Tunnel in questa Caccia. Se un qualsiasi effetto di una carta dice che i Cacciatori cadono nei Tunnel, essa riporta invece "Il Cacciatore inciampa in un cumulo di cianfrusaglie nel Covo. Subisci 1 Ferita".

## Obiettivi

**Obiettivo Principale dei Cacciatori:** I Cacciatori vincono se riescono a distruggere entrambi gli Antichi.

## Attesa

Questa è una Caccia speciale senza alcuna Ricompensa o Attesa.