

# L'ORDINE DEI CACCIATORI DI VAMPIRI: SCIAMI

*Magenta irrompe nella stanza e trova Stephan da solo. "Pensavo avessi messo alle corde quell'Antico," dice ridendo. "La prossima volta chiamami se hai bisogno d'aiuto."*

*"Questi mostri hanno alleati mai visti prima. Tutto ciò di cui avevo bisogno era un colpo ben piazzato ed il Vampiro sarebbe divenuto polvere. Ma prima che potessi agire, sono stato assalito da dei parassiti. Ratti correvano attorno ai miei piedi, pipistrelli svolazzavano sulla mia testa e una specie di nebbia oscurava la mia vista. Non so dove sia fuggita la bestia"*

*"Un topo ti ha morso? La prossima volta verrò ad aiutarti prima che tu mi chiami."*

## Usare questa Espansione

L'espansione Sciami può essere incorporata in qualsiasi Caccia per dare varietà alle tue partite.

Molti Vampiri causano problemi ai Cacciatori Attaccandoli e causando loro Ferite. Ma ogni Caccia è giocata contro il tempo e 3 nuove creature Scieme creano difficoltà in altri modi. Esse possono ridurre il Movimento dei Cacciatori e prevenire certe Azioni, rallentando i progressi dei Cacciatori verso il raggiungimento degli Obiettivi della Caccia.

## Contenuto

- 6 Miniature Scieme in plastica altamente dettagliate:
  - 2 Nebbie.
  - 2 Sciami di Pipistrelli.
  - 2 Sciami di Topi.
- 6 Carte Incontro Scieme.
- 6 Carte Attivazione Vampiro.

## Preparazione della Caccia

Quando crei un Mazzo Incontro per un Covo, sostituisci semplicemente alcune delle normali Carte Incontro per la Caccia con le Carte Incontro dello Scieme fornite in questa espansione. Assicurati di sostituire carte dello stesso livello, quindi se rimuovi una carta L1, aggiungi una carta Scieme L1.

Allo stesso modo, quando crei il Mazzo Attivazione Vampiri, scambia alcune carte con le Carte Attivazione di questa espansione, controllando il Livello ed il tipo Giorno/Notte.

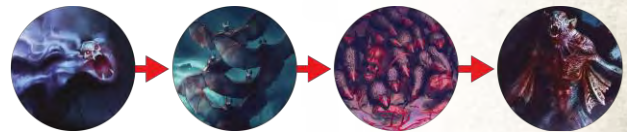
Più Carte Scieme aggiungete ai vostri mazzi, più spesso li incontrerete nel Covo. Sta a voi scegliere quante Carte Scieme includere.

## Regole dello Scieme

**Luce Solare:** Gli Sciami ignorano completamente tutti gli effetti della Luce Solare.

**Sveglio/Dormiente:** Gli Sciami non seguono il ciclo Giorno/Notte delle altre Creature della Notte. Gli Sciami sono sempre svegli, indipendentemente da come vengono piazzati o dal Round corrente. Le Carte ID Scieme sono a singola faccia, utilizzate sia di Giorno che di Notte.

**L'Estrattore:** I Cacciatori non possono arponare nessuno Scieme. Essi sono troppo inconsistenti.



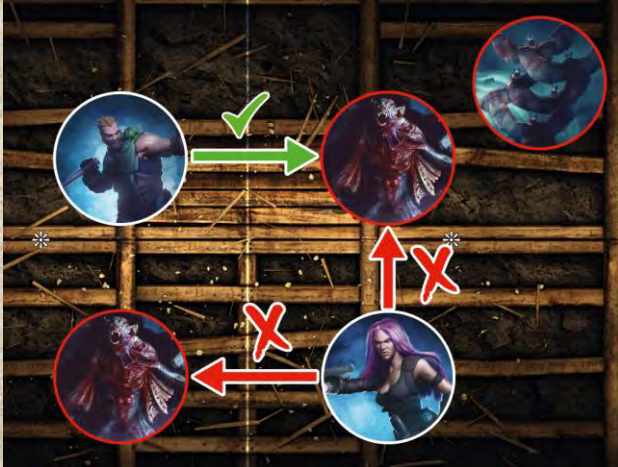
**Immagine 1:** Miniature Sostitutive.

**Non vi sono abbastanza Miniature:** A seconda di quante Carte Incontro Scieme aggiungi al Mazzo Incontri, potresti esaurire le Miniature Scieme quando risolvete un Incontro. Se non puoi piazzare una Miniatura riportata su una Carta Incontro, usa la Immagine 1 per trovare un sostituto.

**Nebbia con 0 Punti Vita:** Le Nebbie hanno sempre 0 Punti Vita. Esse non possono essere attaccate e non subiscono mai Ferite. Comunque, l'Abilità Speciale Evaporare le rimuoverà dal gioco alla fine del Round, se esse si trovano nella stessa Area di un Cacciatore.

**Poteri Speciali:** Il Potere Speciale dello Scieme influenza tutti i Cacciatori nella stessa Area dello Scieme. Esso non influenza i Cacciatori al di fuori dell'Area anche se interagiscono con l'Area, per esempio compiendo un Attacco a Distanza verso l'Area.





**Immagine 2:** Le Abilità dello Sciame influenzano i Cacciatori nell'Area.

Nell'Immagine 2, Magenta è nella stessa Area di uno Sciame di Pipistrelli. Vuole attaccare un Vampiro differente, ma Accerchiato glielo impedirà. Comunque, Stephan non si trova nell'Area contenente lo Sciame di Pipistrelli e quindi Accerchiato non lo influenza. Egli può attaccare qualunque Vampiro, anche quelli che si trovano nell'Area dei Pipistrelli.

**Inseguire:** la Nebbia e gli Sciame di Pipistrelli accerchiano i Cacciatori, infastidendoli e muovendosi con loro quando i Cacciatori cercano di sfuggirgli. Se un Cacciatore lascia un'area che contiene uno Sciame che Insegue, lo Sciame si muoverà con lui fino alla sua destinazione finale. Muovi lo Sciame immediatamente dopo che il Cacciatore ha completato il proprio Movimento e poi continua con le altre Azioni del Cacciatore se necessario.



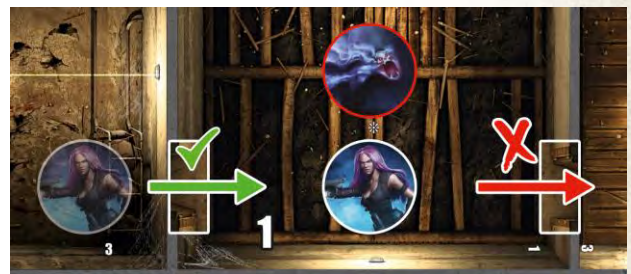
**Immagine 3:** Una Nebbia insegue Magenta.

L'Immagine 3 mostra un esempio. Stephan, Magenta e una Nebbia sono tutti nella stessa Area. Magenta si attiva e Muove in un'Area all'estrema destra (1). Dopo che il suo Movimento è stato completato, la Nebbia la segue (2). Ora ella può completare altre

Azioni. Notate che se Stephan si fosse attivato e Mosso prima di Magenta, la Nebbia avrebbe invece seguito lui (3).

**Avvolgere:** la Nebbia e gli Sciame di Pipistrelli posseggono l'Abilità Speciale Avvolgere che limita il numero di volte che un Cacciatore può utilizzare la sua Azione di Movimento quando viene attivato. Come le altre Abilità dello Sciame, Avvolgere viene attivato quando il Cacciatore si trova nella stessa Area dello Sciame, ma le limitazioni includono tutte le Azioni di Movimento del Cacciatore in quel Turno.

Nell'Immagine 3, Magenta Muove e poi ha ancora 2 Azioni che può utilizzare. Ella non può Muovere nuovamente poiché la Nebbia nella sua Area ha l'abilità Avvolgere e lei si è già mossa una volta. Quando Stephan si attiva, non vi è Nebbia nella sua Area e può quindi utilizzare la sua Azione di Movimento quante volte desidera.



**Immagine 4:** Una Nebbia avvolge Magenta.

L'Immagine 4 riporta un esempio leggermente differente. Magenta Muove in un'Area con una Nebbia (1). L'abilità Avvolgere della Nebbia ora la influenza e poiché ha già utilizzato la sua Azione di Movimento, non può utilizzarla una seconda volta per uscire dall'Area.