



VARACOLACI

CONTENUTO

- | | |
|---|-----------------------------|
| 2 Miniature in plastica altamente dettagliate | 3 Carte ID Vampiro |
| • Varshi, un Antico Varacolaci | 15 Carte Incontro Vampiro |
| • 5 Varacolaci | 4 Carte Attivazione Vampiro |
| • 5 Varacolaca | 1 Foglio delle Regole |

I Varacolaci sono una aberrazione malvagia dei Vampiri che è stata vista recentemente aiutare le altre Creature della Notte, sebbene abbiano una storia lunga e segreta ben conosciuta all'Ordine.

Originari della Romania rurale, i Varacolaci si sono tenuti sempre ben nascosti. Paesani ignoranti hanno creato miti pittoreschi riguardo a questi mostri, miti che l'Ordine non ha mai tentato di sfatare. I Varacolaci non sono i corpi rianimati di suicidi o di bambini non battezzati. Le storie sulle loro enormi sono, per l'appunto, storie. No, la verità

è ancora peggiore.

I Varacolaci sono un'ulteriore corruzione dei Vampiri, un Vampiro infettato da un grosso e muscoloso parassita. Questi vive all'interno del busto del Varacolaci ed emerge dalla sua bocca per cibarsi, venendo erroneamente scambiato per una gigantesca lingua dagli abitanti del luogo. Il parassita controlla l'ospite ed in cambio lo nutre simbioticamente. Comunque li chiamate, I Cacciatori devono affrontare i Varacolaci con estrema cautela per via della loro capacità di attaccare a distanza.

Scacciati come abomini dalle altre Creature

della Notte, i Varacolaci sono stati così ben nascosti da indurre l'Ordine a chiedersi se si fossero estinti. Ma sfortunatamente così non è stato. Varshi potrebbe essere il primo Varacolaci Antico o almeno è più abile di qualsiasi Varacolaci visto prima. E' Varshi che ha guidato i Varacolaci fuori dai loro rifugi per perseguire la causa della Notte. L'Ordine non ha ancora determinato le sue intenzioni o perché la Notte tollera la sua presenza.

AGGIUNGERE I VARACOLACI ALLE VOSTRE CACCIE

I Varacolaci sono studiati per essere facilmente integrati in qualsiasi Caccia:

Quando crei il mazzo delle Carte Incontro, includi le Carte Incontro Varacolaci del livello appropriato, specificato nella preparazione della Caccia. In maniera analoga, includi le nuove Carte Attivazione.

Sta a te scegliere come fare questo. Ad esempio:

- Mescola le Carte Incontro Varacolaci L1 con le carte

L1 del Gioco Base e pesca casualmente il numero di carte richiesto. Questo ti permetterà di avere un piccolo numero di Vampiri Varacolaci nel Covo.

- Pesca per prima dalle carte Varacolaci ed utilizza quelle del Gioco Base solo per raggiungere il numero di carte richiesto. I Varacolaci domineranno i Vampiri nel Covo.

Non importa come crei il mazzo finché includi il numero di carte specificato per ogni livello.

Allo stesso modo, Varshi può essere aggiunto ad una



Immagine 1: Esempi di Attacco a Distanza del Vampiro.

qualsiasi Caccia che includa un Vampiro Antico. Tratta Varshi come qualsiasi altro Antico, ad esempio aggiungendo le Carte ID Vampiro di Varshi alle altre Carte ID Antico per le generazioni casuali o piazzando la sua miniatura nel Covo durante la preparazione al posto di un altro Antico.

Sebbene Varshi e i suoi servitori Varacolaci saranno spesso usati insieme, puoi utilizzarli indipendentemente, ad esempio impiegando Varshi da solo.

ATTACCHI A DISTANZA DEI VAMPIRI

Tutti i Varacolaci hanno 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 i Vampiri che partono da 2 diverse posizioni.

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

