

SIGNORI DELLA NOTTE



ARES



SIGNORI DELLA NOTTE

LO SFERRAGLIARE DEL TRENO VI RISVEGLIA DA UN SONNO PROFONDO, ed è a quel punto che realizzate di essere arrivati in un posto nuovo; un posto destinato a diventare il paradiso o la tomba definitiva per la vostra famiglia. La vostra condizione attuale non è delle migliori, costretti a nascondervi nella carrozza bagagli, in mezzo a scatole piene di sporcizia. Un'umiliazione necessaria per proteggere la vostra famiglia, in attesa del loro risveglio. Avete speso troppo tempo sognando: anni, forse decenni. È giunto il momento di prendere in mano la situazione.

Come è cambiato l'ordine del mondo durante la vostra assenza? L'aura di mistero che nasconde la vostra vera esistenza agli occhi dei mortali è ancora forte? Gli Agenti dell'Inquisizione sono ancora sulle vostre tracce? E cosa più importante, la città soccomberà al vostro volere come una volta? Prima ci sarà la lotta per la sopravvivenza, poi per il potere e infine per il dominio.

La storia vi ha esiliato dai vostri castelli e dalle vostre cripte tanto tempo fa. In questo nuovo millennio siete vagabondi costantemente alla ricerca di una nuova casa, nuovi servitori e sangue fresco.

Ultima Edizione

City Daily Chronicle

IL METEO

Per il più sereno, con vari spazi di pioggia e
dovuti, continua il freddo e l'incertezza. Temperature
da giovedì 40° a lunedì di notte 30°. Sembra a
partire una piovra.

PREZZO SETTE CENTESIMI

PHONE MADISON 2263

4° ANNO, No. 165.

32 PAGINE

NEW YORK, NEW YORK, LUNEDÌ, NOVEMBRE 17, 1952.

LA PAURA AVVOLGE LE STRADE DELLA NOSTRA CITTÀ! I VAMPIRI ESISTONO?

La polizia invita la popolazione a stare in casa

La polizia ha diramato un appello affinché tutti i cittadini rispettino la legge e rimangano in casa, specialmente di notte. Diversi distretti della città sono stati descritti come "zone di guerra" a fronte della continua rivolta e crimini violenti, i tentativi da parte delle autorità di sedare questa violenza non hanno avuto successo. Piani di blocco sono stati creati per cercare di contenere la situazione, ma la polizia ha paura che la rivolta possa diffondersi negli altri distretti, a seguito delle voci riguardanti i "vampiri". Voci incontrollate, che lasciano molto timore.

Panico pubblico

La paranoia riguardante i "vampiri" ha contribuito in maniera determinante ai continui disastri. L'isteria di massa riguardante certi segreti sui vampiri e le persone a mettervi una mano sull'altra. Almeno quattro morti sono state attribuite a questi delitti, così come numerosi incidenti legati agli incendi. Il panico riguardante una "invasione"



I VIGILANTI CONTROLLANO LE STRADE

"State in casa" avvertono i leader della comunità

COPRIFUOCO ATTIVO DA QUESTA SERA

La Delinquenza aumenta del 300%

"I vampiri sono solo leggende" afferma il sindaco

"Non ci sono cose che assomiglino a vampiri" ribadisce il Sindaco all'interno di una dichiarazione assurda e senza precedenti. "Non ci sono mostri o demoni, fantasmi o goblin". Le accuse di vampirismo e di nascondere mostri hanno causato notevoli conflitti tra le comunità della città nelle ultime settimane, e si ritiene che siano collegati di recente omicidi e attacchi di delitti.

In aggiunta alla nota del sindaco, i membri della comunità accademica confermano con incertezza che non c'è alcuna prova riguardante realtà soprannaturali. I racconti dei testimoni oculari raccolti nei giorni scorsi, sono stati attribuiti per lo più a bambini e ad alcuni membri di massa - "in tempi di così forte paura, come quelli che stiamo vivendo", ribadisce il Professor Murray, "voci esagerate si diffondono rapidamente".

Non possiamo credere alla repressione e al panico di massa. "Nonostante le dichiarazioni del coprifuoco in atto, le chiese della città sono piene di cittadini che si rifugiano in un terreno sicuro".

Le scosse evolvono la stessa direzione, "peggio che essere in guerra".

Situazione gravemente suggestiva che i criminali in città si sono Le scosse evolvono la stessa direzione, "peggio che essere in guerra".

Mantenere la calma

Il Sindaco ha inoltre esortato tutti i cittadini a mantenere la calma, e ad obbedire alle restrizioni date dal coprifuoco. "È una questione di che riguarda la polizia e, in caso di necessità, la Guardia Nazionale. Non ci sono vampiri ma i vampiri criminali che saranno consegnati alla giustizia. Risolveremo questo problema con il martellamento del giudice e non con un pannello di frastuono".

Nonostante le rivolte e il coprifuoco, molte delle attività della città continuano a lavorare in parte. "Dopo tutto, la vita va avanti" dichiara il proprietario della gioielleria Stokor, "non è la fine del mondo o qualcosa di simile". La stazione radio della città continua a trasmettere la programmazione regolare e nel mezzo aggrava nella situazione delle rivolte. Il mondo e la stazione ferroviaria rimangono operativi ma soggetti a misure di controllo molto restrittive, le chiese riportano numerosi incidenti.

Alcuni di questi giornali non ha saltato una pubblicazione,

SIGNORI DELLA NOTTE è un gioco cooperativo, in cui tutti i giocatori giocano nella stessa fazione vincendo o perdendo tutti insieme. Giocate nei panni di un clan di vampiri che stanno riacquistando il loro antico potere. Con l'aiuto dei vostri seguaci combatterete contro gli agenti dell'Inquisizione e la vostra caccia instillerà la paura nel cuore delle persone, mentre forgerete Sigilli del Terrore nei differenti Distretti della città; tutto questo in preparazione del grande rituale della Luna di Sangue, che vi permetterà di controllare la città e il suo destino. Fate però molta attenzione, più tempo impiegherete a preparare il rituale, più difficile sarà portarlo a termine. I vostri nemici sono costantemente sulle vostre tracce e quando vi troveranno, nemmeno la magia oscura potrebbe riuscire a fermarli.

Il destino della vostra famiglia sarà deciso nei prossimi giorni.

Volgerete questa città sotto il vostro dominio o verrete sconfitti dai fragili mortali?

COMPONENTI

SIGNORI DELLA NOTTE include:

- Questo Regolamento
- 9 Tessere Distretto
- 2 Tracciati Occultamento
- 6 Miniature Vampiro
- 6 Schede Vampiro
- 54 Carte Evento (suddivise in 18 per livello: I, II e III)
- 13 Carte Reliquia
- 10 Dadi a Sei Facce
- 3 Fustelle con Segnalini e Indicatori:
 - 6 Segnalini Vampiro
 - 6 Indicatori Numero di Uccisioni
 - 6 Segnalini Sigillo del Terrore
 - 22 Segnalini Sangue
 - 1 Indicatore Occultamento
 - 1 Segnalino Leader Vampiro
 - 12 Segnalini Agente
 - 9 Segnalini Seguace

NOME

EFFETTO
GIORNO/NOTTE

EFFETTO
NOTTE

EFFETTO
GIORNO



TESSERE DISTRETTO

La città è composta da **9 tessere Distretto**. Ogni Distretto possiede un effetto unico che si attiva durante il giorno, o che può essere attivato da uno dei personaggi durante la notte.



SCHEDE VAMPIRO, MINIATURE E SEGNALINI

Ci sono 6 **Vampiri** selezionabili: Agnieszka, Imre, Ishtvan, Laszlo, Mila e Nevena. Ogni Vampiro possiede la sua **Scheda Vampiro** personale che serve come riassunto delle azioni disponibili, delle abilità e del numero di uccisioni. Sul tabellone ogni vampiro è rappresentato da una **miniatura vampiro** (o da un Segnalino Vampiro colorato, se lo preferite).



SEGNALINI SIGILLO DEL TERRORE

Ogni Vampiro può evocare il suo peculiare **Sigillo del Terrore** per avvolgere di potente magia un Distretto della città. Facendo questa azione aggiunge un nuovo effetto al Distretto e avvicina la Famiglia alla vittoria.

TRACCIATO E INDICATORE OCCULTAMENTO

Ci sono due **Tracciati Occultamento** "doppia faccia", il lato da utilizzare verrà scelto in base al numero di giocatori. Aumentare (muovendolo verso sinistra) e diminuire (muovendolo verso destra) l'**occultamento** usando l'**Indicatore Occultamento** vi mostra quanto state esponendo la vostra Famiglia. Se l'indicatore raggiunge lo 0 i Vampiri si avvicinano all'esposizione completa e alla loro sconfitta.

AZIONI DISPONIBILI



POTERE DEL SANGUE

POTERE ARCANO

NOME DEL VAMPIRO



INDICATORI NUMERO DI UCCISIONI

Utilizzate questi indicatori su ogni Scheda Vampiro muovendoli sull'apposito **tracciato delle uccisioni**.

NUMERO DI VAMPIRI IN GIOCO

INDICATORE OCCULTAMENTO

TRACCIATO OCCULTAMENTO



APPARIZIONE DEGLI AGENTI

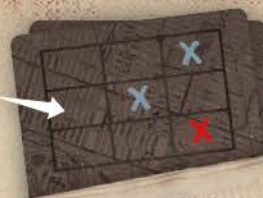
RISERVA DEGLI AGENTI

MAZZO
(I, II, O III)

GRIGLIA
DELLA
CITTÀ (DOVE
APPAIONO
GLI AGENTI)

NOME

TESTO
DELL'EVENTO



BEATA INNOCENZA
Scegli un Vampiro e muovilo l'Agente da un Distretto a tua scelta in quello del Vampiro. Successivamente, Esposti tutti gli Agenti in quel Distretto e risolvi un combattimento diurno.



NOME

TESTO
DI GIOCO

CARTE EVENTO

Ci sono 54 Carte Evento divise nei mazzi I, II, III, ognuno composto da 18 carte. Prima di iniziare la partita, mescolate questi mazzi separatamente. In base al livello di difficoltà selezionato, potrebbero essere aggiunte o tolte delle carte dai rispettivi mazzi.

Ogni round pescate una carta evento che indica, in accordo con il **Tracciato Occultamento**, quanti **Agenti** appaiono e in quali Distretti. Molte Carte Evento modificano drasticamente la partita, offrendovi nuove opportunità o rendendo la sfida più impegnativa.

SEGNALINI SANGUE

Usate i **Segnalini Sangue** per tenere traccia della forza di ogni Vampiro. Spendete Segnalini Sangue per attivare le loro abilità, e guadagnatene di nuovi cacciando i mortali. Ogni Vampiro possiede normalmente 4 Segnalini Sangue. Se un Vampiro perde tutti i suoi Segnalini Sangue diventa **Prosciugato** (guardate pag. 16).

SEGNALINO LEADER VAMPIRO

Il **Segnalino Leader Vampiro** mostra quale sarà il primo Vampiro ad agire nel turno, e colui che dovrà prendere le decisioni più complicate. La doppia faccia funziona come aiuto per i giocatori per capire se è giorno o notte.



CARTE RELIQUIA

Le **Carte Reliquia** rappresentano preziosi artefatti che potete trovare al museo. Un Vampiro, per poter possedere e utilizzare queste Reliquie deve prima raggiungere un certo **numero di uccisioni**. Ogni Vampiro può possedere al massimo 2 Carte Reliquia.

SEGNALINI AGENTE

Gli **Agenti** sono i vostri principali avversari. Sono adepti dell'**Inquisizione** - un antico ordine di cacciatori di vampiri. Operano in segreto e devono essere girati sul loro lato "esposto" prima di poterli ingaggiare.

Lato
Nascosto



Lato
Esposto

Lato
Uomo



Lato
Donna

SEGNALINI SEGUACE

I **Seguaci** sono fedeli servitori della vostra Famiglia. Vi aiutano a mantenere il controllo dei Distretti della città e vi difendono dagli agenti dell'**Inquisizione**. Infine, servono come sacrificio per rituali magici. **TUTTI** i vampiri possono utilizzare i seguaci, indipendentemente da chi li ha reclutati. Potete scegliere quale lato del Segnalino Seguace utilizzare (uomo o donna). Questa scelta non ha effetti sul gioco.

DADI

I **dadi** a sei facce sono utilizzati in combattimento e in specifici momenti di gioco.



PREPARAZIONE

Indipendentemente dal numero dei giocatori, potete usare da 2 a 5 Vampiri. Un singolo giocatore può controllare più di un Vampiro. Potete giocare in solitario con 2 o più Vampiri, oppure, potete giocare una partita a due giocatori con 5 Vampiri, dividendoli come preferite. Durante una partita, solamente il numero dei vampiri partecipanti è importante.

Usate sempre il Tracciato Occultamento corrispondente al numero totale di Vampiri in gioco. Quindi, se giocate una partita a due giocatori e ognuno controlla 2 Vampiri a testa, usate il Tracciato per quattro vampiri, non quello per due.

Il Segnalino Leader Vampiro viene assegnato ad un Vampiro, non ad un giocatore. Per rendere più facile il passaggio del Segnalino, disponibile le Tessere Vampiro nell'ordine di gioco.

Per le vostre prime partite vi consigliamo di usare il seguente numero di Vampiri:

- **3, 4 o 5 Giocatori:** 1 Vampiro per giocatore;
- **2 Giocatori:** 1 o 2 Vampiri per giocatore;
- **Gioco in Solitario:** da 2 a 5 Vampiri.

Quando avrete preso confidenza con le regole, potete assegnare ai giocatori il numero di Vampiri che preferite.

Ecco le combinazioni di vampiri consigliate per la vostra prima partita:

- **2 Vampiri:** A scelta fra Imre e Mila, Agnieszka e Laszlo o Imre e Laszlo.
- **3 Vampiri:** Agnieszka, Ishtvan e Mila.
- **4 Vampiri:** Agnieszka, Imre, Nevena e Laszlo.



1. Disponete le **Tessere Distretto** in una griglia quadrata di 3x3, con tutti i Distretti orientati nella stessa direzione. La Stazione dei Treni deve SEMPRE essere piazzata nell'angolo in alto a sinistra della città. Piazzate casualmente gli altri distretti. **Solo i Distretti collegati ortogonalmente sono considerati adiacenti.**

2. Decidete quanti Vampiri userete nella vostra partita e come volete distribuirli tra i giocatori.

Consegnate a ogni giocatore le **Schede Vampiro**, le **Miniature Vampiro** e i **Sigilli del Terrore** dei Vampiri che controlleranno. Rimettete nella scatola il materiale dei Vampiri non selezionati, non verranno usati in questa partita.

Posizionate 4 **Segnalini Sangue** su ogni Scheda Vampiro. Posizionate l'**Indicatore Numero di Uccisioni** che combacia con il colore della Scheda sullo spazio 0 del Tracciato delle Uccisioni di quel Vampiro.

3. Posizionate tutte le **Miniature Vampiro** sulla Tessera Distretto della Stazione dei Treni.

- Se giocate con 2 Vampiri, piazzate 2 Seguaci su quel Distretto.
- Se giocate con 3 Vampiri, piazzate 1 Seguace su quel Distretto.
- Se giocatore con 4 o 5 Vampiri, non piazzate alcun Seguace sul quel Distretto.

4. Prendete il **Tracciato Occultamento** corrispondente al numero di vampiri in gioco. Piazzate l'**Indicatore Occultamento** sullo spazio 6.

5. Piazzate il numero di **Agenti** indicato sul Tracciato Occultamento vicino alle Tessere Distretto. Rimettete gli agenti avanzati nella scatola, non verranno utilizzati in questa partita.

6. Posizionate i **Seguaci** rimanenti e 2 **Segnalini Sangue** aggiuntivi vicino ai Segnalini Agente. Questa è la vostra riserva. Rimettete i Segnalini Sangue avanzati nella scatola, non verranno utilizzati in questa partita.

7. Mescolate ogni **Mazzo Evento** separatamente. Scegliete un livello di difficoltà e pescate il seguente numero di carte da ogni Mazzo Evento, senza guardarle.

- **Facile:** 6 Carte da ogni Mazzo Evento;
- **Medio:** 5 Carte da ogni Mazzo Evento;
- **Difficile:** 4 Carte da ogni Mazzo Evento.

Unite i mazzi formandone uno solo, stando attenti nel tenere le carte del III Atto sul fondo, quelle del II Atto nel mezzo e quelle del I Atto in alto. Questo è il vostro Mazzo Eventi per la partita corrente. Rimettete le carte avanzate nella scatola, non verranno utilizzate in questa partita.

8. Mescolate il **Mazzo Reliquia** e posizionatelo vicino al Distretto del Museo.

9. Prendete due **Dadi** per ogni Vampiro in gioco. Lanciateli e posizionateli vicino alle Tessere Distretto, tenendo valido il valore del lancio. Questa è la vostra Riserva di Dadi, condivisa tra tutti i Vampiri. Rimettete i dadi avanzati nella scatola, non verranno utilizzati in questa partita.

10. Consegnate il **Segnalino Leader Vampiro** - mostrante il lato giorno - al giocatore con i denti più affilati. Se il giocatore controlla più di un Vampiro, dovrà scegliere a quale assegnare il Segnalino Leader piazzandolo sulla rispettiva Scheda Vampiro.

Ora siete pronti a conquistare il dominio sulla città!

RISERVA DEI DADI

I dadi vengono utilizzati per combattere e per alcuni effetti speciali. Durante il gioco, i dadi sono conservati nella riserva posizionata vicino alle Tessere Distretto, con il loro valore ben visibile a tutti i giocatori.

Quando dovete utilizzare un dado, selezionatene uno dalla riserva e mettetelo da parte. Il valore del dado selezionato influenza il risultato del combattimento o dell'effetto speciale.

Quando la riserva è vuota, prendete tutti i dadi, lanciateli e formate così una nuova riserva, ricordandovi di non modificare il loro valore.



COME SI GIOCA

La partita si svolge in una serie di round, ognuno dei quali composto da una Fase Giorno e una successiva Fase Notte. Durante il Giorno si risolvono gli eventi e appaiono gli agenti. Durante la Notte i Vampiri svolgono i loro turni.



FASE DEL GIORNO


Durante la Fase del Giorno, completate i seguenti passaggi in ordine:

1. PASSATE IL SEGNALINO LEADER VAMPIRO (IGNORATE QUESTO PASSAGGIO NEL PRIMO ROUND)

Passate il Segnalino Leader Vampiro al prossimo Vampiro in senso orario, girandolo sul lato Giorno come promemoria che il Round inizia con la Fase del Giorno.

Solitamente questo significa passare il Segnalino al giocatore alla vostra sinistra ma, se ci sono più Vampiri che giocatori, passate il Segnalino al prossimo Vampiro in senso orario indipendentemente da chi lo controlla. Saltate questo passaggio durante il primo round del gioco.

2. RISOLVETE GLI EFFETTI DEL GIORNO NEI DISTRETTI

Il Leader legge e risolve tutti **gli effetti giorno nei vari Distretti** (segnati su una Tessera Distretto con il simbolo .

Questi possono essere risolti in qualsiasi ordine. L'effetto di un Distretto deve essere completamente risolto prima di passare a quello successivo. Tuttavia, visto che l'effetto di un Distretto potrebbe influenzarne altri, sarà opportuno scegliere attentamente, in accordo tra i giocatori, l'ordine di risoluzione di ciascun Distretto, con la decisione finale che spetta sempre al giocatore che controlla il Leader Vampiro.

ESEMPIO: *Un Agente e un Seguace si trovano al Museo, e un Seguace si trova al Manicomio. L'Effetto del Museo si attiva solamente quando ci sono al suo interno più Seguaci che Agenti, quindi i giocatori decidono di risolvere prima il Manicomio, muovendo l'Agente dal Museo al Manicomio. A questo punto possono risolvere l'effetto del Museo, guadagnando una preziosa Reliquia.*

3. PESCARE E RISOLVERE UNA CARTA EVENTO

Il Leader Vampiro rivela la prima carta dal Mazza Eventi e la risolve. Ogni carta mostra una griglia della città che indica i Distretti in cui appariranno i nuovi Agenti. Piazzate i segnalini dei nuovi Agenti con il **Lato Nascosto Visibile**.

Verificate la posizione corrente dell'Indicatore Occultamento sul relativo Tracciato per determinare quanti agenti piazzare nei vari Distretti. Se l'indicatore è tra il 4 e il 6, usate i numeri in basso a sinistra; se si trova tra 1 e 3, usate i numeri in basso a destra.



1. Per i Distretti contrassegnati da una croce rossa, c'è sempre un numero singolo. Piazzate il relativo numero di Agenti nel Distretto marchiato sulla griglia.
2. Per i Distretti contrassegnati da una croce azzurra, ci saranno sempre due numeri, uguali o differenti. Quando i numeri sono uguali piazzate il relativo numero di Agenti in entrambi i Distretti indicati. Quando i numeri sono differenti, potete decidere liberamente dove piazzare ciascun numero di agenti fra i Distretti marchiati.

Dopo aver risolto la carta solitamente viene rimessa nella scatola, eccezione fatta per alcune carte che hanno effetti prolungati e rimangono in gioco.

Dopo aver piazzato gli Agenti, il Leader Vampiro risolve il testo della Carta Evento. A volte questi eventi aggiungono ulteriori Agenti sul tabellone. Ricordate, i nuovi agenti entrano in Città sempre con il lato Nascosto Visibile, a meno che non sia specificato diversamente sulla carta.

ABBASSARE L'OCCULTAMENTO

Se, a causa della griglia della città e/o del testo della carta, posizionate o muovete uno o più agenti in un Distretto in cui è presente un Seguace o un Vampiro non prosciugato, dovete abbassare l'Occultamento di 1 (uno per Distretto, non per Agente).

Ogni volta che dovete aggiungere un Agente in un Distretto ma non avete Agenti disponibili nella riserva, dovete abbassare l'Occultamento di 1 per ogni Agente che non potete posizionare.

Quando dovete abbassare l'Indicatore Occultamento a causa di un evento, fatelo solamente dopo aver risolto completamente la carta.

ESEMPIO: La Carta Evento L'ultima Crociata deve essere risolta. Ci sono tre Vampiri in gioco e l'Indicatore Occultamento si trova a 4. Il Distretto nell'angolo in basso a sinistra è marchiato con una X rossa, quindi piazziamo 2 nuovi Agenti. Come riportato dal Tracciato Occultamento, posizioniamo in un Distretto marchiato di azzurro 1 agente, e nell'altro 0. Il Leader Vampiro decide di piazzare un Agente nel Distretto nell'angolo in alto a sinistra (perché non ci sono Vampiri o Seguaci su di esso). Nessuno Agente è posizionato sul distretto centrale nella colonna di sinistra.

Il giocatore deve ora piazzare un 1 Agente all'interno di ogni Distretto non sigillato che non possiede Agenti, Vampiri o Seguaci. Ci sono 3 Distretti che rispettano questa condizione, ma rimane 1 solo Agente nella riserva. Il giocatore aggiunge l'Agente in un Distretto a sua scelta, e muove l'Indicatore Occultamento da 4 a 2. Inoltre, essendo entrati degli Agenti in un Distretto con 2 Vampiri al suo interno, l'Indicatore Occultamento scende di 1. Adesso i giocatori sono davvero in pericolo, dato che i Vampiri in quel Distretto dovranno combattere contro 3 Agenti nella prossima fase!

Ora che la carta L'ultima Crociata è stata risolta, ci sono 3 Agenti nel distretto nell'angolo in basso a sinistra. Questi combatteranno contro un Vampiro che si nasconde in quel Distretto. Girate i segnalini agente sul lato esposto. Infine, risolvete un combattimento di Giorno (vedere pagina 14).

4. GLI AGENTI Danno LA CACCIA AI VAMPIRI

Durante il giorno, **in ogni Distretto in cui è presente almeno un Vampiro non prosciugato e almeno tre Agenti, avviene un combattimento.**

Se questa situazione si verifica in più di un Distretto, il Leader Vampiro decide in che ordine risolvere i combattimenti.

Prima che il combattimento inizi, girate tutti gli agenti in quel Distretto sul lato **Esposto**. Il combattimento si risolve seguendo le regole di **Combattimento** (guardare pagina 14). La luce del giorno indebolisce i Vampiri, non possono quindi combattere al massimo della loro forza e sono più vulnerabili di quando combattono durante la notte.





FASE NOTTE

Durante la Fase Notte, i Vampiri possono eseguire una serie di azioni spendendo **Punti Azione (PA)**.

Ogni Vampiro ottiene 2 Punti Azione all'inizio della Fase Notte, ma questo numero può aumentare con l'avanzare della partita.

Il Leader Vampiro gira il Segnalino Leader Vampiro sul lato Notte come promemoria, successivamente svolge le sue azioni per primo.

A seguire, il Vampiro alla sua sinistra svolgerà le sue azioni, proseguendo in senso orario fino a quando tutti i Vampiri avranno agito. Bisogna finire tutte le proprie azioni prima di passare il turno al Vampiro successivo.

Quando è il turno di un Vampiro che è prosciugato, esso riceve 1 Segnalino Sangue e l'Occultamento si abbassa di 1. A quel punto agisce normalmente.

Il giocatore che controlla il Vampiro che sta agendo decide come spendere i suoi Punti Azione disponibili e prende tutte le decisioni che lo riguardano. Se necessario, si può svolgere la stessa azione più di una volta.

Le azioni disponibili sono ricapitolate sul Tracciato delle Uccisioni della vostra Scheda Vampiro. Alcune azioni sono disponibili dall'inizio della partita, altre si sbloccheranno una volta raggiunto un certo numero di uccisioni.

ESMPIO: *Siete liberi di iniziare una Caccia Selvaggia quando il vostro Indicatore delle Uccisioni avrà raggiunto il 4.*



“Il Vostro Vampiro” è sempre riferito al Vampiro che in quel momento sta svolgendo le azioni.

Dopo che tutti i Vampiri hanno speso i loro punti azione, la Fase Notte termina e la Fase Giorno del round successivo ha inizio.

AZIONI DEI VAMPIRI

 TRACCIATO DELLE UCCISIONI	AZIONI DISPONIBILI	 PUNTI AZIONE
0+	Muoversi in un Distretto adiacente	1
0+	Esporre tutti gli Agenti nel tuo Distretto	1
0+	Combattere gli Agenti esposti nel tuo Distretto	1
0+	Reclutare un Seguace e aumentare l'Occultamento di 1	2
0+	Attivare l'Effetto Notte nel tuo Distretto	1-2
0+	Usare l'Abilità Sangue personale	0
1+	Caccia: Guadagna 1 Segnalino Sangue	1
2+	Prendi e/o Consegna una Reliquia ad un altro Vampiro nel tuo stesso Distretto	0
4+	Inizia una Caccia Selvaggia: Guadagna Sangue fino al tuo massimo, diminuisci di 1 l'Occultamento	1
6+	Usare l'Abilità Arcana personale	0
9+	Sigillare un Distretto (-1 Seguace)	1
9+	Iniziare il Rituale della Luna di Sangue	1

MUOVERSI IN UN DISTRETTO ADIACENTE

Alcuni preferiscono attraversare rapidamente la città nella loro forma di pipistrello, altri preferisco farlo su una Limo o sfrecciare su una motocicletta.

⚡ 1 PA 🌀 Nessun Effetto 🩸 0+

Muovete il vostro Vampiro in un Distretto adiacente. Quando si muovono, i Vampiri possono portare con sé i Seguaci; muovete il numero di Seguaci che preferite insieme al Vampiro.

ESPORRE GLI AGENTI

Non puoi semplicemente notare un agente nella folla. Non indossano occhiali neri o uniformi. Trovarli e rivelare le loro identità richiede un notevole impegno.

⚡ 1 PA 🌀 Nessun Effetto 🩸 0+

Girate sul lato Esposto i Segnalini di tutti gli Agenti nello stesso Distretto del vostro Vampiro. Gli Agenti già esposti, mantengono questa condizione.

COMBATTERE GLI AGENTI

Quando impari a conoscere i tuoi nemici, non aspettare che loro attacchino te. È sempre meglio fare la prima mossa.

⚡ 1 PA 🌀 Nessun Effetto 🩸 0+

Il vostro vampiro combatte contro tutti gli Agenti Esposti nello stesso Distretto. Gli Agenti girati sul lato Nascondito non partecipano al combattimento. A differenza dei combattimenti di Giorno, quando attaccate durante la Notte potete scegliere qualsiasi dado dalla riserva.

RECLUTARE UN SEGUACE

Per governare i mortali, i Vampiri hanno bisogno di altri mortali. Alcuni vi serviranno per paura, altri per zelo, passione o semplicemente perché in cerca di soldi. Una volta iniziati, la loro volontà sarà vostra.

⚡ 2 PA 🌀 Aumenta di 1 🩸 0+

Prendete 1 Segnalino Seguace dalla riserva e posizionalo nello stesso Distretto del vostro Vampiro. Non è possibile reclutare nuovi Seguaci se la riserva è esaurita. Un nuovo Seguace aiuta la Famiglia a restare nell'ombra: aumentate di 1 il Tracciato Occultamento.

USARE L'EFFETTO NOTTE DEL DISTRETTO

Dietro la facciata di uffici, ristoranti, negozi e condomini, c'è una rete segreta che i vampiri usano per perorare la loro causa.

⚡ Guardare Distretto 🌀 Nessun Effetto 🩸 0+

Se il vostro Vampiro si trova in un Distretto che possiede un Effetto Notte, potete attivarlo usando la quantità di Punti Azione indicata. Un Distretto può essere utilizzato più volte durante lo stesso round. L'effetto fa sempre riferimento al Vampiro che ha attivato il Distretto.

USARE L'ABILITÀ DEL SANGUE

Tratto distintivo di un Vampiro è il suo repertorio di abilità soprannaturali sviluppate nel corso di una vita apparentemente infinita, e questo che li rende così potenti.

⚡ Segnalini Sangue 🌀 Nessun Effetto 🩸 0+

Ogni Vampiro ha la sua Abilità del Sangue personale che può essere utilizzata spendendo Segnalini Sangue durante la notte (fa eccezione l'abilità di Laszlo, che può essere usata durante qualsiasi combattimento, di giorno o di notte). Per usare l'Abilità del Sangue non si spendono Punti Azione. Se il vostro Vampiro si prosciuga pagando il costo della sua abilità, questa viene in ogni caso completamente risolta.

Gli Agenti uccisi dalle Abilità del Sangue aumentano le vostre Uccisioni. I Seguaci creati con l'abilità del Sangue, invece, NON aumentano l'Occultamento.

CACCIA

La caccia non è un passatempo per un Vampiro, è una questione di sopravvivenza. Che sia semplicemente fame o voglia di ringiovanire, i Vampiri continuano a trasformarsi in Predatori nel cuore della notte.

⚡ 1 PA 🌀 Nessun Effetto 🩸 1+

Il vostro Vampiro guadagna 1 Segnalino Sangue. Prendetelo dalla riserva e posizionalo sulla vostra Scheda Vampiro. Ogni Vampiro può possedere al massimo 4 Segnalini Sangue (oppure 6 se possiede la Reliquia "Sangue Incontaminato").

SCAMBIARE RELIQUIE

Le Reliquie sono difficile da procurare, ma per il bene comune della famiglia, è imperativo assicurarsi che questi potenti artefatti siano nelle mani giuste.

⚡ 0 PA ⌚ Nessun Effetto 🧛 2+

Il vostro Vampiro può scambiare una Carta Reliquia con un altro Vampiro nello stesso Distretto. Potete anche semplicemente prendere o consegnare una Carta Reliquia. Questo non costa nessun Punto Azione, ma tutti e due i vampiri devono rispettare il limite massimo di Reliquie che possono possedere.

INIZIARE UNA CACCIA SELVAGGIA

Ci sono volte in cui la fame insaziabile, i vili sotterfugi o la semplice lotta per la sopravvivenza costringono un Vampiro a dimenticare la prudenza, e a fare soltanto scorrere il sangue.

⚡ 1 PA ⌚ Diminuisce di 1 🧛 4+

Il Vostro Vampiro prende Segnalini Sangue fino al suo limite consentito (4 Segnalini o 6 con la Reliquia "Sangue Incontaminato"). Prendete il numero necessario di Segnalini dalla Riserva e posizionategli sulla vostra Scheda Vampiro.

La Caccia Selvaggia scatena così tanto caos che è impossibile passare inosservati agli occhi dei mortali; per questo motivo diminuite di 1 l'Occultamento.

USARE L'ABILITÀ ARCANI

Più vite un vampiro consuma, più la sua anima rafforza il legame con le tenebre, rivelando un potente potere oscuro a lungo dimenticato.

⚡ Occultamento ⌚ Guardare Abilità 🧛 6+

A differenza delle Abilità del Sangue, il vostro Vampiro acquisisce l'Abilità Arcana solamente dopo aver raggiunto il livello 6 sul Tracciato delle Uccisioni. Le Abilità Arcane vengono usate durante la notte (eccezione fatta per Laszo) e come costo, richiedono di abbassare l'Occultamento. Tuttavia, se pagando il relativo costo, l'Occultamento arriva a 0, il gioco finisce immediatamente e i giocatori perdono, anche qualora la risoluzione dell'abilità causasse l'incremento dell'Occultamento.

Gli Agenti uccisi da una Abilità Arcana aumentano le vostre Uccisioni. I Seguaci creati con un'Abilità Arcana non aumentano l'Occultamento.

SIGILLARE UN DISTRETTO

I Vampiri necessitano del loro dominio, e con il tempo hanno perfezionato potenti rituali per trasformare qualsiasi luogo nel loro nido.

⚡ 1 PA, 1 Seguace ⌚ Nessun Effetto 🧛 9+

Il vostro Vampiro può **sigillare** un Distretto in cui è presente almeno un Seguace e non sono presenti Agenti o altri Sigilli del Terrore. Spendete un punto azione, rimuovete un Seguace dal Distretto e posizionate il vostro Sigillo del Terrore.

Ogni Vampiro possiede un solo Sigillo del terrore e, di conseguenza, può sigillare un unico Distretto.

Un Sigillo del Terrore aggiunge un nuovo effetto all'interno del Distretto in cui è stato evocato. Questo è un effetto passivo, e non richiede nessuna attivazione.

I Distretti Sigillati sono sempre considerati come luoghi in cui ci sono più Seguaci che Agenti, anche quando non sono presenti Segnalini Seguace nel Distretto. I Distretti Sigillati mantengono il loro effetto originale, che può ancora essere attivato dopo che il Sigillo del Terrore è stato posizionato.

INIZIARE IL RITUALE DELLA LUNA DI SANGUE

Compiere questo rituale sarà il culmine di tutti gli sforzi compiuti dalla famiglia, e vi farà guadagnare finalmente il potere sulla città.

⚡ 1 PA ⌚ Nessun Effetto 🧛 9+

Se il vostro Vampiro compie questa azione con successo, il gioco finisce e i giocatori vincono. Tuttavia, potete iniziare il rituale solamente quando tutti i Sigilli del Terrore sono stati posizionati nei vari Distretti, tutti i Vampiri sono nello stesso Distretto senza Agenti, e ci sono un numero di Seguaci pari almeno al numero di Vampiri nel Distretto.

VITTORIA E SCONFITTA

COMPIERE IL RITUALE

Per vincere il gioco, i giocatori devono compiere il Rituale della Luna di Sangue.

Questo richiede diversi passaggi:

- 1** Ogni Vampiro deve sigillare un Distretto della città con il suo Sigillo del Terrore.
- 2** Tutti i Vampiri devono trovarsi nello stesso Distretto, con nessun Agente presente. Ci devono inoltre essere un numero di Seguaci pari o superiore al numero di Vampiri in quel Distretto.
- 3** Infine, un dei Vampiri deve iniziare il rituale usando l'azione **INIZIARE IL RITUALE DELLA LUNA DI SANGUE**.

Se i Vampiri completano questi tre passaggi, riescono a soggiogare la popolazione della città con la loro magia, assicurandosi una riserva di sangue per molti anni a venire.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce immediatamente in questi tre casi:

- 1** Il Rituale della Luna di Sangue è stato completato. I Vampiri trasformano gli abitanti della città in loro obbedienti servitori. I giocatori vincono.
- 2** L'indicatore di Occultamento raggiunge lo zero (i Vampiri vengono braccati e annientati!). Gli abitanti della città scoprono la verità riguardo ai Vampiri e iniziando a cacciarli. I giocatori perdono.
- 3** Un giocatore deve pescare una Carta Evento ma il mazzo è esaurito. Gli Agenti dell'Inquisizione consolidano le loro armate di cacciatori di vampiri nella città. I vampiri non hanno più tempo a disposizione. I giocatori perdono.



COMBATTIMENTO

Combattimenti possono avvenire sia di Giorno che di Notte. Inizialmente solo un Vampiro è coinvolto in un combattimento, e si scontra con un gruppo di Agenti nello stesso distretto. Gli altri Vampiri potrebbero essere coinvolti nel combattimento se il primo Vampiro che combatte diventa prosciugato.

I combattimenti di giorno e di notte si risolvono nella stessa maniera, ma con alcune piccole differenze.

COMBATTERE DI NOTTE

Vampiro che combatte: il Vampiro che ha iniziato il combattimento con l'azione **COMBATTERE GLI AGENTI**. Il giocatore usa qualsiasi dado dalla riserva.

Agenti avversari: gli agenti avversari esposti nello stesso distretto. Gli agenti nascosti non prendono parte al combattimento e vengono ignorati.

COMBATTERE DI GIORNO

Vampiro che combatte: un Vampiro non prosciugato in un distretto con tre o più agenti. Se ci sono diversi Vampiri in quel distretto, i giocatori decidono quale combatterà. Il Giocatore può usare solamente i dadi con il valore più basso.

Agenti avversari: Tutti gli agenti nello stesso Distretto. Gira tutti i Segnalini Agente sul lato Esposto prima che inizi il combattimento.

REGOLE GENERALI DI COMBATTIMENTO

Prima di iniziare il combattimento, il Vampiro coinvolto nello scontro può rimuovere un qualsiasi numero di Seguaci dal Distretto in cui si trova, rimuovendo contemporaneamente lo stesso numero di Agenti Esposti.

A questo punto, il giocatore prende un dado dalla riserva per ogni Agente Esposto che si trova ancora nel Distretto (qualsiasi dado di Notte, quelli con il valore più basso se combatte di Giorno).

Risolvete immediatamente gli effetti del dado utilizzato, in base al suo valore:

- 1 o 2:** L'Agente resta nel Distretto e il Vampiro coinvolto nel combattimento perde 1 Segnalino Sangue;
- 3 o 4:** Rimuovete l'Agente e il Vampiro perde 1 Segnalino Sangue;
- 5 o 6:** Rimuovete l'Agente.

Il giocatore continua a prendere dadi, uno alla volta, fino a quando il numero dei dadi utilizzati è uguale al numero di Agenti Esposti che inizialmente si trovavano nel distretto.

Se non ci sono abbastanza dadi nella riserva, il giocatore deve prima di tutto utilizzare tutti i dadi disponibili applicandone i risultati, successivamente può rilanciare tutti i dadi e continuare a prendere il numero di dadi necessario.

Se il Vampiro coinvolto nel combattimento perde tutto il suo sangue e diventa prosciugato, un altro Vampiro non prosciugato nello stesso stesso Distretto viene coinvolto nel combattimento. Se tutti i Vampiri nello stesso Distretto sono prosciugati, il combattimento finisce immediatamente, anche se sono stati usati meno dadi degli agenti Esposti presenti.

AUMENTARE L'INDICATORE DELLE UCCISIONI

Durante il combattimento, i Vampiri coinvolti possono aumentare le loro uccisioni di 1 per ogni Agente rimosso. Per gli Agenti rimossi dai Seguaci, aumentate le uccisioni del primo Vampiro coinvolto nel combattimento. Per gli Agenti rimossi usando i dadi, aumentate le uccisioni del Vampiro che in quel momento ha utilizzato il dado.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

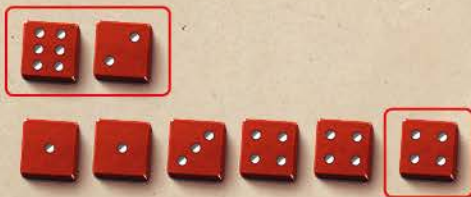
In una partita a 3 giocatori, Ishtvan e Mila si trovano nello stesso Distretto con 1 seguace e 4 Agenti Esposti. I dadi nella Riserva hanno 6 e 2 come valore. Ishtvan spende 1 Punto Azione per iniziare il combattimento.



Inizialmente il giocatore che controlla Ishtvan decide di rimuovere un Seguace dal distretto così da rimuovere anche 1 Agente.



Ora Ishtvan deve combattere contro 3 Agenti quindi il giocatore deve prendere 3 dadi dalla riserva.



Ishtvan prende gli unici due dadi presenti nella riserva, con un 6 e con un 2. Un agente viene rimosso (usando il 6), ma Ishtvan rimuove il suo

ultimo Segnalino Sangue (usando il 2) diventando prosciugato - sdraia la miniatura o gira il suo segnalino.

Mila si trova nello stesso Distretto, quindi il combattimento deve continuare. Il giocatore rilancia tutti i dadi per scegliere il terzo. I nuovi valori sono 1, 1, 3, 4, 4, 4. Mila sceglie uno dei dadi che mostrano il 4, rimuove un altro agente ma perde 1 Segnalino Sangue.

In totale due agenti sono stati rimossi dal Distretto (con i dadi 4 e 6) e uno è sopravvissuto. Il numero di uccisioni di Ishtvan viene incrementate di 2 (1 per il Seguace e 1 per il dado) mentre quello di Mila di uno soltanto.

VAMPIRI PROSCIUGATI

Se, dopo un combattimento, usando un'abilità o come risultato di altri effetti, un Vampiro non possiede più Segnalini Sangue, è considerato **Prosciugato**.



Sdraia la miniatura o gira il Segnalino del Vampiro sul lato Prosciugato nello stesso Distretto in cui è successo. Se il Vampiro ha Punti Azione avanzati, vengono persi.

Un Vampiro Prosciugato viene ignorato dagli Agenti in quanto apparentemente morto. Questi Vampiri non vengono attaccati durante il

Giorno e quando una Carta Evento aggiunge un Agente all'interno di un Distretto che contiene soltanto un Vampiro Prosciugato, non dovete diminuire l'Occultamento.

Se un Vampiro Prosciugato guadagna un Segnalino Sangue grazie a qualsiasi effetto, non risulta più Prosciugato. Gira il Segnalino Vampiro sul lato opposto o rimette in piedi la miniatura.

All'inizio del turno di un Vampiro Prosciugato, durante la Fase Notte, guadagna 1 Segnalino Sangue. Tuttavia la resurrezione del Vampiro non passa inosservata e l'Occultamento diminuisce di 1. Infine, il Vampiro agisce normalmente.

CARTE RELIQUIA

Durante la partita, i vampiri possono trovare potenti artefatti chiamati Reliquie. **Ogni Vampiro può possedere al massimo 2 Reliquie.** Potete possedere e usare una Reliquia quando il vostro numero di uccisioni raggiunge 2, e potete possedere e utilizzare due Reliquie quando le vostre uccisioni raggiungono 5.

I Vampiri si procurano le Reliquie usando l'effetto del Distretto del Museo. Quando questo Distretto viene attivato, il Leader Vampiro pesca la prima carta in cima al mazzo delle Carte Reliquia, la rivela a tutti i giocatori e sceglie a quale Vampiro consegnarla. Il Leader può scegliere qualsiasi Vampiro che sia in grado di poter tenere una o più Reliquie, se stesso incluso.

Tuttavia, se nessuno può ancora possedere delle Reliquie, la carta non viene pescata.



All'inizio del Giorno, se ci sono più Seguaci che Agenti in questo distretto, pesca 1 Carta Reliquia.



1	Usare l'effetto	1-2
	Evocazione del Demone	-
1	Caccia 1	1
2	Reliquia 1	-
3		
4	Caccia Selvaggia	1
5	Reliquia 2	-
6	Reliquia 1	-
7		
3		
4	Caccia Selvaggia	1
5	Reliquia 2	-
6	Porte dell'Inferno	-
7		
8		

Quando si trovano nello stesso Distretto, i Vampiri possono scambiarsi le Reliquie. Questa azione non ha un costo in Punti Azione, ma l'azione deve coinvolgere il Vampiro di turno.

Lo scambio può essere effettuato in qualsiasi maniera (può essere anche unilaterale) ma nessuno Vampiro può possedere più Reliquie di quelle che gli sono concesse.

CONSIGLI SULLA SCELTA DEI PERSONAGGI



Il flusso di gioco e le strategie che può offrirvi dipendono per lo più dalla scelta dei personaggi. Frenatevi il vostro tempo per esplorare tutte le abilità offerte dai Vampiri.

Se un Vampiro guadagna una Reliquia che eccede il suo attuale limite, deve immediatamente scartarne una; una di quelle precedenti oppure quella appena pescata.

Tutte le Reliquie possono essere utilizzate durante la Fase Notte, in accordo con il testo delle carte. Molte delle Reliquie offrono nuove opportunità ai loro possessori. Alcuni di questi effetti sono passivi, altri possono essere attivati spendendo Punti Azione, Sangue o diminuendo l'Occultamento.

Alcune Reliquie possono essere posizionate all'interno di un Distretto, aggiungendo così alcuni effetti su di esso, come per i Sigilli del Terrore. Le Reliquie posizionate non appartengono a nessun Vampiro, e non possono essere raccolte o spostate. Può esserci più di una reliquia posizionata nello stesso Distretto, anche dove è presente un Sigillo del Terrore.

Alcuni Vampiri, ad esempio Mila, possono essere utili sin dalle prime battute di gioco. Altri mostreranno il loro vero potenziale solo nelle battute finali; Ishtvan, ad esempio, grazie al suo Sigillo del Terrore e alla sua Abilità Arcana, può facilmente soddisfare le richieste di vittoria verso la fine della partita.

Pensate a come i personaggi scelti possano agire in maniera complementare tra di loro.

Per esempio, Agnieszka può fare da esca per far cadere gli agenti nell'Evocazione Demoniaci di Ishtvan o per essere attaccati da Laszlo durante il Giorno. Oppure, può dividere gli Agenti in gruppi, aprendo così a più opportunità per una maggiore efficacia delle abilità di Nevena.

Imre può aiutare Mila a recuperare Sangue dopo una Tentazione, ma può anche aiutare Laszlo concentrandosi sugli Agenti Esposti.

Divertitevi a trovare le combinazioni vampiriche che più si addicono al vostro stile di gioco!



DOMANDE FREQUENTI

Può il valore di un dado andare sotto l'1 o sopra il 6?

No. Quando un effetto vi chiede di superare questi valori, rimangono rispettivamente 1 o 6.

Quali Distretti sono considerati adiacenti?

I Distretti che sono collegati in verticale o in orizzontale (non in diagonale) sono considerati adiacenti.

Gli Effetti del Giorno nei Distretti possono essere attivati con lo stesso numero di Agenti e Seguaci sulla tessera?

No, uno delle due fazioni deve essere in superiorità almeno di 1 Segnalino. C'è però un'eccezione: I Distretti Sigillati sono sempre considerati in maggioranza per i Seguaci.

Cosa succede se dobbiamo incrementare l'Occultamento ma è già sul 6?

L'Occultamento non può mai andare oltre il 6, quindi non accade nulla.

Cosa succede se dobbiamo rimpiazzare un Agente con un Seguace, ma non ci sono più Seguaci nella riserva?

Scartare il Segnalino Agente senza rimpiazzarlo.

E se dobbiamo rimpiazzare un Seguace con un Agente, ma non ci sono più Agenti nella riserva?

Scartate il Segnalino Seguace, e non dimenticatevi di diminuire l'Occultamento di 1 se il rimpiazzo deriva da una Carta Evento.

Alcune Carte Evento devono essere piazzate all'interno di un Distretto e vengono rimosse solamente quando si verificano determinate condizioni. Quando dobbiamo verificare queste condizioni?

Le carte di questo tipo vengono scartate immediatamente al soddisfacimento della condizione indicata, ma non prima di essere piazzate su un distretto o una Scheda Vampiro.

Per Esempio, se al Vampiro Leader rimane solamente 1 Segnalino Sangue e la Carta Evento "La Maledizione del Nostro Clan" viene pescata, prima di tutto posizionate la carta sulla Scheda del Vampiro; poi, 1 Segnalino

Sangue viene scartato e il Vampiro diventa Prosciugato. La condizione per scartare la carta è ora soddisfatta, quindi l'Evento viene scartato e l'Occultamento aumenta di 1.

Dobbiamo diminuire l'Occultamento quando un Agente entra nel Manicomio con un Seguace?

No, l'Occultamento deve essere diminuito solamente per gli Agenti che appaiono nel Distretto con Seguaci o Vampiri non Prosciugati durante la risoluzione di una Carta Evento. Gli effetti dei Distretti, le Reliquie, i Sigilli e le abilità dei Vampiri modificano l'Occultamento solo quando è specificato.

Come usiamo esattamente l'abilità di Laszlo?

Laszlo può usare una o entrambe le sue abilità quando combatte contro gli Agenti, immediatamente dopo aver scelto i dadi. Potete usare le sue abilità quante volte volete, a patto di poterne pagare il costo.

Possiamo risolvere una Carta Evento usando l'abilità di Nevena?

No, quando Nevena pesca o scarta una Carta Evento, viene utilizzata solo per decidere in quale area avrà effetto la sua abilità. La carta stessa non può essere risolta.

Quando uso "Orologio della distorsione" e la consegno ad un altro Vampiro, può usarla immediatamente?

No, Questa Reliquia può essere usata solamente una volta per Round, indipendentemente dall'essere passata da un giocatore ad un altro.

Se una Carta Evento dovesse aggiungere un Agente in un Distretto con un Seguace, ma io ho usato "Urna Funeraria" per aggiungere quell'Agente nel Distretto dell'Urna Funeraria, dobbiamo diminuire comunque l'Occultamento?

Se non ci sono Seguaci o Vampiri non Prosciugati in quel Distretto, allora no. Solamente il Distretto dove appare il Segnalino Agente viene controllato, non il Distretto dove sarebbe dovuto apparire.

INDICE

Abilità Arcane.....	10, 12, 17	Esempio di Combattimento.....	15
Agenti	5, 7-9, 11-13, 17	Fase Giorno.....	8
Azioni.....	10-12	Fase Notte.....	10
Caccia.....	11	Fine del gioco	13
Combattere gli Agenti.....	11	Giocare una partita.....	8
Esporre gli Agenti.....	11	Griglia della Città.....	5,8
Iniziare il Rituale della Luna di Sangue.....	12	Indicatore Occultamento.....	5, 6, 7, 8, 9
Muoversi in un Distretto adiacente.....	10	Leader Vampiro, Segnalino Leader Vampiro	4, 6, 7, 8, 9, 10, 16
Reclutare un Seguace.....	11	Numero di Vampiri in gioco.....	6
Scambiare Reliquie.....	12	Orologio della Distorsione.....	18
Sigillare un Distretto	12	Preparazione	6
Usare l'Abilità Arcana.....	12	Riserva di Dadi.....	7
Usare l'Abilità Sangue personale	11	Rituale della Luna di Sangue.....	13
Usare l'Effetto Notte del Distretto.....	11	Schede Vampiro.....	4, 6, 7
Carte Reliquia.....	5, 7, 10, 16, 17	Segnalini Vampiro.....	4
Carte Evento.....	7, 8, 9, 13, 16	Seguaci.....	5, 7, 9-14
Combattimento	14-15	Sigilli del Terrore.....	4, 7, 10, 12, 13, 17
Combattimento di Giorno	14	Tracciato delle Uccisioni	4, 5, 7, 10, 12, 14, 16
Combattimento di Notte	14	Tessere Distretto	3, 8, 11
Componenti	3-5	Vampiri Prosciugati.....	16
Consigli sulla Scelta dei Personaggi.....	17	Vittoria e Sconfitta.....	13
Distretti Adiacenti.....	18		
Domande Frequenti	17		



SIGNORI DELLA NOTTE

Game Design
NIKOLAY ASLAMOV

Sviluppo
TIMOFEY BOKAREV

Artwork
TIMUR DAIRBAEV,
ANTON KVASOVAROV,
IRINA PECHENKINA e
ILDAR ALIMOV

Design Grafico
PETER GIFFORD e
ANDREY SHESTAKOV

Impaginazione
PETER GIFFORD e
HONDA EIJI

Editor
PYOTR TULENEV

Traduzione
VLADISLAV GOLDANOVSKY

Correttore aggiuntivo
e supervisore
ROBERTO DI MEGLIO e
FABRIZIO ROLLA

Produzione
ROBERTO DI MEGLIO e
FABIO MAIORANA

Edizione Italiana
Editor
ROBERTO VICARIO

Traduzione
ROBERTO VICARIO
Impaginazione
DELIA ARNONE

Hanno Collaborato
SILVIO NEGRI CLEMENTI
e **NICOLAS SANGALLI**

Un ringraziamento
Speciale a Benjamin
Lupo per il suo
prezioso contributo

Un gioco di
IGROLOGY



www.igrology.ru/eng

Un Gioco prodotto e distribuito
nel mondo da
ARES GAMES SRL



Via dei Metallmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU),
Italy.
www.aresgames.eu

Publicato in Italia da
PENDRAGON GAME STUDIO SRL



Via Curtatone, 6
20122 Milano, Italy.
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

©2020 Igrology. Signori della Notte
è marchio di Igrology.
Edizione inglese ©2020 Ares Games Srl.
Edizione italiana ©2020 Pendragon
Game Studio srl. Tutti i diritti sono riservati.

Conservate queste istruzioni
per riferimenti futuri.