

L'ORDINE DEI CACCIATORI DI VAMPIRI

ERRATA E CHIARIMENTI

CHIARIMENTI GENERALI

Terminologia

Tutte le regole, ad esempio quelle nel regolamento o sulle carte, fanno riferimento ai personaggi nemici controllati dall'AI chiamandoli Vampiri. Nello specifico, qualunque regola o istruzione per i Vampiri, ad esempio "Tutti i Vampiri nella vostra Area vi attaccano.", va applicata agli Sciami.

SET BASE

Immagine 35

Pagina 31



Figura 35: Joshua in Forma di Vampiro!

Figura 35 mostra la Carta ID Cacciatore e le Carte Arma Base per Joshua dopo che è stato Trasformato.

- 1) Punti Vita
- 2) Nome ed Immagine
- 3) Abilità Speciale
- 4) Punti Concentrazione guadagnati dal Cacciatore che sconfigge Joshua Trasformato

Caccia 4 - In trappola!

Pagina 43

Inserisci questo testo come primo paragrafo della sezione Regole Speciali. Esso chiarisce istruzioni che sono attualmente nell'introduzione:

I detriti nel Covo bloccano completamente la Porta Chiusa nel muro esterno inferiore del Covo, proprio sotto l'Area di Partenza dei Cacciatori. Subito dopo aver letto l'antefatto di questa Caccia, rimuovi questo segnalino Porta dal Covo.

Caccia 6 - Il Signore dei Vampiri

Pagina 46

Mazzo Attivazione Vampiri di Notte: 5x Livello-1, 7x Livello-2 e 8x Livello-3.

IL CASTELLO DI DRACULA

Caccia 4 - Il Castello di Dracula

Pagina 16

Mazzo Attivazione Vampiri di Notte: 4x Livello-1, 7x Livello-2 e 5x Livello-3.

LA NOTTE E' PIU' OSCURA

Caccia 22 - Kophas!

Pagina 14

Mazzo Attivazione Vampiri di Notte: 4x Livello-1, 6x Livello-2 e 8x Livello-3.

DAL SANGUE ALLA POLVERE

Caccia 13 - Primo Sangue

Pagina 8



Utilizza la Tessera Mappa B6 invece della Tessera Mappa E1, come mostrato qui sopra.

Caccia 16 - Salvataggio

Pagina 15

Il primo paragrafo della sezione Regole Speciali dovrebbe essere:

La Porta Blu è Bloccata. Aziona la Leva per Sbloccare la Porta Blu.