

LA NOTTE SENZA FINE

Storyline di Halloween del principato di Treviso. Sabato 7 novembre 2026.

CARTE VIETATE

La Soul Gem of Etrius non è ammessa.

RICHIAMARE I MORTI

Al centro del tavolo ci sono due pile coperte: una di ally Zombie e Mummy e una di ally Wraith. Un tuo vampiro ready può fare un'azione di recruit ally (+1 stealth, come da regolamento) per richiamare il primo di una pila, che scegli quando dichiari l'azione:

- **Zombie e Mummy:** rimuovi dal gioco la prima carta della tua library, poi prendi la prima carta di quella pila.
- **Wraith:** rimuovi dal gioco una carta dal tuo ash heap, poi prendi la prima carta di quella pila.

L'ally entra direttamente nella tua ready region; se il testo ha una parte inferiore e una superiore, vale solo quella inferiore. Requisiti e costo di reclutamento si ignorano, come anche ciò che la carta chiede di rimuovere o pagare quando entra in gioco (es. Rotting Behemoth, Shambling Hordes): l'unico costo è la carta rimossa dal gioco. Se il costo di reclutamento è X, X vale 2. Se esce dal gioco per qualsiasi motivo, anche perché il suo Methuselah viene eliminato, si rimescola nella sua pila originaria, anche se il testo della carta dice altro. Se una pila è vuota, non si possono richiamare morti di quel tipo. L'azione non è ripetibile: ogni vampiro può richiamare un solo morto per turno.

LIMITE

Puoi richiamare un morto solo se hai in gioco meno morti richiamati dalle pile dei Methuselah ancora al tavolo, te compreso. Gli Zombie, Mummy e Wraith giocati normalmente dal tuo mazzo non contano. Se un Methuselah viene eliminato e superi il nuovo limite, non perdi nulla, ma non puoi richiamarne altri finché non torni sotto il limite.

IL SUDARIO È SOTTILE

Leave torpor e rescue from torpor costano 1 blood. È un costo fisso: non si applicano altri effetti che lo aumentano o lo diminuiscono.

NESSUNO MUORE DAVVERO

I vampiri bruciati, anche per diablerie, non vanno nell'ash heap ma nella uncontrolled region del loro proprietario, senza blood. Le carte che avevano sopra vanno nell'ash heap. I vampiri rimossi dal gioco restano fuori dal gioco.

NOTTE DI MASCHERE

Stealth e intercept contano solo da carte già in gioco prima dell'azione. Le altre carte (carte azione, action modifier, reaction, combat, ecc.) funzionano, ma si ignora ogni bonus a stealth o intercept nel loro testo. Lo stealth da regolamento, come il +1 del recruit ally, conta.

ESITO

Classifica normale. Chi vince diventa *Custode della Notte senza Fine*.

LE PILE

Zombie e Mummy · 25 carte

- Aggressive Corpse ×3
- Akhenaten, The Sun Pharaoh ×1
- Amam the Devourer ×1
- Bone Shambler ×3
- Freakish Conglomeration ×3
- Gravebound Drone ×3
- Kherebutu ×1
- Nephren-Ka ×1
- Qetu the Evil Doer ×1
- Reanimated Corpse ×2
- Rotting Behemoth ×2
- Saatet-ta ×1
- Shambling Hordes ×2
- Tutu the Doubly Evil One ×1

Wraith · 25 carte

- Ambrosius, The Ferryman ×1
- Brigitte Gebauer ×1
- Emerald Legionnaire ×5
- Felix "Fix" Hessian ×1
- Fiorella, Empty One ×1
- Gianna di Canneto ×1
- Giulia Giovanni Abruzzina ×1
- Heartrender ×1
- Ponticulus ×1
- Puppeteer ×3
- Screamer ×4
- Spectral Servitor ×4
- Tye Cooper ×1

Gli unique sono in copia singola, le altre carte in più copie. Ogni tavolo ha il proprio set di 50 carte.