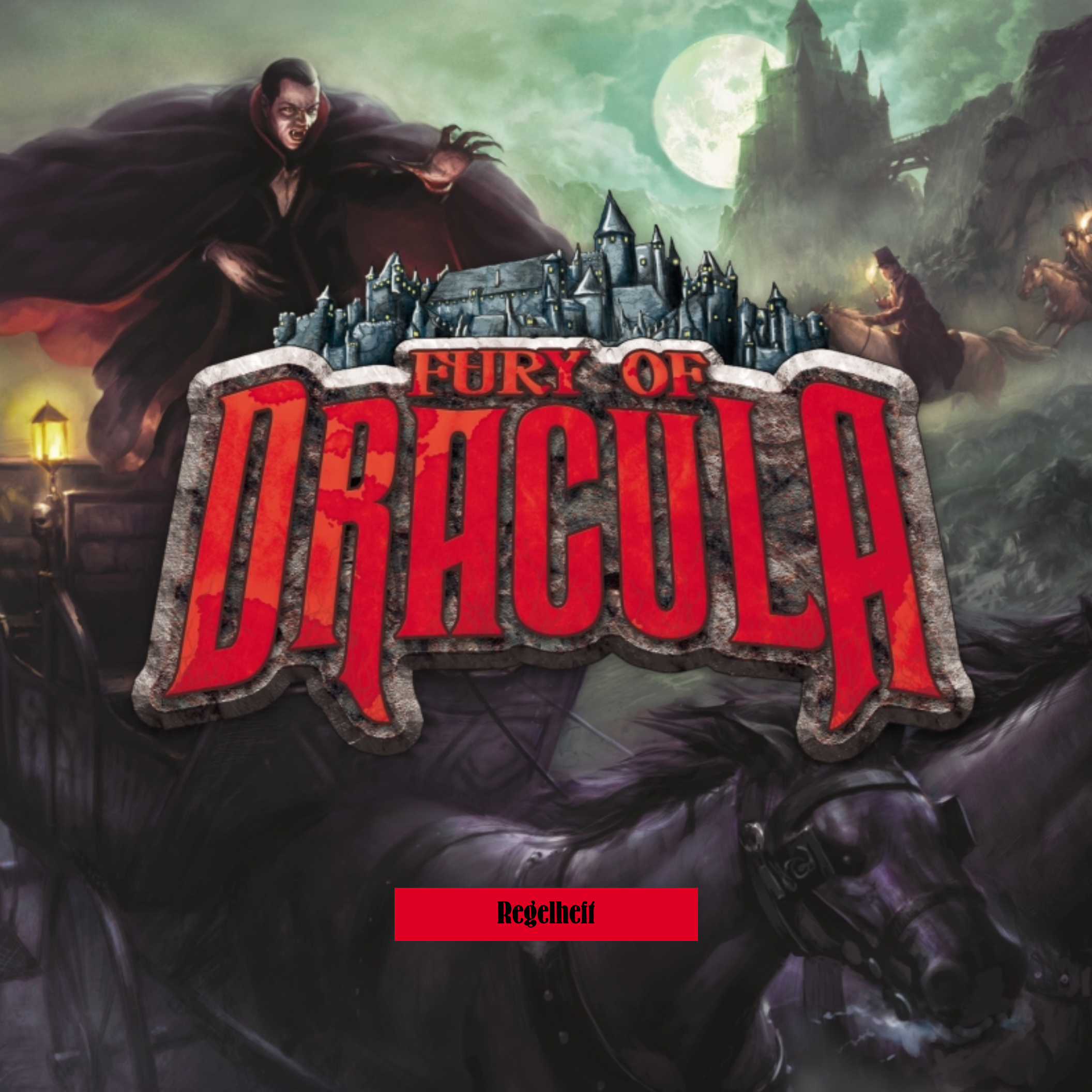




Regelheft

Wir schreiben das Jahr 1898. Vor acht Jahren war Graf Dracula in London aufgetaucht und hatte versucht dort sein Reich der Nacht zu gründen. Einer kleinen Gruppe Eingeweihter war es damals gelungen die finsternen Pläne des Grafen zu vereiteln. Sie konnten Dracula aus London vertreiben, ihn durch ganz Europa verfolgen und schließlich, in einem mörderischen Endkampf, in seiner Burg in Transsilvanien vernichten ... zumindest schien es so.

Was keiner wusste, Dracula hatte zwar eine verheerende Niederlage erlitten, allerdings war sein Tod nicht endgültig. Es hat ganze 8 Jahre gedauert, aber heute ist Dracula bereit sich erneut zu erheben um blutige Rache an denen zu üben die Ihm damals so übel zugesetzt haben...

Und wieder liegt es in den Händen einiger weniger Männer und Frauen sich zu versammeln um zu Ende zu bringen was sie vor 8 Jahren so entschlossen begonnen haben. Graf Dracula muss nun endgültig zur Strecke gebracht werden.

Doch Dracula ist kein Narr, stärker denn je und ausgestatte mit dem Wissen um seine sterblichen Gegner hatte er 8 Jahre Zeit um ein Heer von Dienern um sich zu scharen und seine Wiederkunft vorzubereiten.

So bleibt die Frage: Wird es den so verletzlichen, schwachen Menschen erneut gelingen mit List, Entschlossenheit und dem unerschütterlichen Glauben an das Gute der Wut Draculas zu trotzen und die Welt vor einem düsteren Schicksal zu bewahren ?

Fury of Dracula ist ein Brettspiel für zwei bis fünf Spieler, mit einer Spieldauer von zwei bis drei Stunden. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Grafen Dracula, während die anderen Spieler zusammenarbeiten, um ihn in den Rollen seiner Jäger zu bezwingen: Professor Abraham van Helsing, Madam Wilhelmina Harker, Dr. John Seward und Arthur Holmwood, auch bekannt unter dem Namen Lord Godalming. Diese tapferen Leute haben geschworen, nach Zeichen des Grafen zu suchen, ihn aufspüren und zu vernichten, bevor es ihm gelingt, ein Reich der Vampire zu errichten.

Spielüberblick

In **Fury of Dracula** stellen sich bis zu vier Spieler als Jäger einem einzelnen Dracula-Spieler. Gewinnt Dracula, haben alle Jäger verloren. Andernfalls gewinnen die Jäger als Team, wenn es ihnen gelingt Dracula zu bezwingen.

Spielverlauf:

Der Draculaspieler beginnt jede Runde. Zunächst schiebt er den Tag-/Nacht-Marker auf den entsprechenden Feldern weiter. Dann reist er, mit Hilfe des Ortskarten-Stapels, heimlich von Ort zu Ort. Er hinterlässt in jeder Stadt, die er durchquert, Begegnungen, mit denen sich die Jäger später konfrontiert sehen. Sollte Dracula eine Stadt betreten, in der sich ein Jäger befindet, platziert er dort keine Begegnung, sondern greift den Jäger sofort an. Sobald seine Bewegung beendet ist, füllt der Dracula-Spieler seine Hand an Begegnungs-Markern wieder auf und beendet damit seinen Zug.

Daraufhin führen die Jäger ihre Züge in einer festgelegten Reihenfolge aus. Ist ein Jäger an der Reihe, darf er zuerst zu einem neuen Ort ziehen. Sollte dieser Ort eine Begegnung enthalten, muss der Jäger sich dieser stellen. Falls Dracula sich an dem Ort aufhält, muss der Jäger gegen den Grafen kämpfen. Falls es sich aber um einen Ort ohne Begegnung handelt, darf der Jäger sich ausruhen oder ausrüsten, um entweder Gesundheitspunkte wiederherzustellen, oder wertvolle Ausrüstungs- und Ereigniskarten zu ziehen. Danach ist der nächste Jäger an der Reihe.

Die Jäger müssen als Team zusammen arbeiten, um Dracula aufzuspüren und zu besiegen, während Dracula seinerseits versucht, ihnen immer einen Schritt voraus zu sein. Sein Ziel ist es, 6 neue Vampire zu erschaffen.

Die Jäger gewinnen, wenn sie Draculas Blutvorrat auf 0 oder weniger reduzieren, indem sie ihn finden und in Zweikämpfen besiegen. Dracula gewinnt, sobald er 6 Vampire besitzt.

Spielmaterial und Vorbereitung

Inhalt:

- 1 Regelheft (Sie lesen gerade darin)
- 1 Spielbrett
- 5 Plastikminiaturen
- 1 Dracula-Charakterbogen
- 1 Dracula-Referenzkarte
- 4 Jäger-Charakterbögen
- 2 weiße Jäger-Würfel
- 1 schwarzer Dracula-Würfel
- 1 roter Bahn-Würfel
- 220 Karten
 - 75 Ereigniskarten (25 Dracula, 50 Jäger)
 - 70 Dracula-Ortskarten
 - 40 Ausrüstungskarten
 - 5 Referenzkarten
 - 12 Jäger-Taktikkarten
 - 8 Dracula-Taktikkarten
 - 5 **Lakaïen** –Taktikkarten
 - 5 Dracula-Machtkarten
- 81 Karton-Marker
 - 45 Begegnungs-Marker
 - 15 Blutstropfen
 - 4 Gesundheits-Marker
 - 4 „Gebissen“-Marker
 - 3 Gesegnete Hostie-Marker
 - 1 Geweihter Boden-Marker
 - 3 Fortsetzen-Marker
 - 2 Zeit-Marker
 - 1 Straßensperre-Marker
 - 1 Entschlossenheits-Marker
 - 1 Vampir-Marker
 - 1 Tag-/Nacht-Marker

Bevor Sie das erste Mal **Fury of Dracula** spielen, müssen Sie die Kartonteile vorsichtig aus dem Stanzbogen drücken, sodass die Kanten nicht einreißen. Denken Sie immer daran, dass Kleinkinder und Haustiere keinen Zugriff auf die Spielmaterialien haben sollten.

Spielmaterial-Übersicht

Als Einführung folgt zur Übersicht eine Zusammenfassung der verschiedenen Spielmaterialien, die zu **Fury of Dracula** gehören. Diese Zusammenfassung soll Ihnen dabei helfen, die einzelnen Spielbestandteile kennen zu lernen, damit Sie sie beim Lesen der Anleitung zuordnen können.

Spielbrett

Das Spielbrett zeigt eine Landkarte von West- und Osteuropa in den Grenzen von 1898, sowie die umgebenden Gewässer. Während des Spiels werden Dracula und die Jäger über diese Karte reisen, obwohl Draculas Aufenthaltsort für die Jäger nur selten sichtbar sein wird. Siehe „Spielbrett-Übersicht“ auf Seite 22, wo sämtliche Elemente des Spielbretts im Detail erklärt werden.

Plastikminiaturen



Diese Kunststofffiguren stellen Dracula und die vier Jäger dar. Die Jäger-Miniaturen werden auf die Karte des Spielbretts gesetzt, um den jeweiligen Aufenthaltsort der Jäger anzuzeigen, während die Dracula-Miniatur nur dann auf der Karte auftaucht, wenn Draculas Aufenthaltsort den Jägern bekannt ist. Während der übrigen Zeit steht die Dracula-Miniatur auf der Ortskarte an der Spitze von Draculas Spur.

Dracula-Charakterbogen und Referenz-Landkarte



Der Dracula-Spieler erhält einen Dracula-Charakterbogen und eine Referenz-Landkarte. Der Charakterbogen wird benutzt, um Draculas derzeitigen Blutvorrat anzuzeigen (mittels der beigefügten Blutstropfen); die roten Markierungen in Draculas Blutvorrat stellen die unheimliche Fähigkeit des Grafen dar, tödliche Wunden heil zu überstehen. Sollte Dracula im

Kampf „getötet“ werden, verliert er Blutstropfen bis zur nächsten roten Markierung. Nur, wenn keine weitere rote Markierung mehr übrig ist, und er in einem Kampf das Ergebnis „Getötet“ hinnehmen muss, ist Dracula ein für alle Mal vernichtet.

Die Referenz-Landkarte erlaubt es dem Dracula-Spieler, seine derzeitige Position auf dem Spielbrett zu prüfen, ohne den anderen Spielern durch seine Blickrichtung unbeabsichtigte Informationen zu geben.



Jäger-Charakterbogen

Die Spieler der Jäger bekommen Charakterbögen, mit deren Hilfe sie ihren Gesundheitszustand und die Zahl der ihnen zugefügten Bisse markieren können. Außerdem führt jeder Charakterbogen noch die Spezialfähigkeiten des Jägers und seine Nummer in der Zugreihenfolge auf. Achten Sie bei der Spielvorbereitung darauf, dass die Charakterbögen im Uhrzeigersinn um den Tisch ausgelegt werden, beginnend links von Dracula und in aufsteigender Nummerierung. Auf Seite 23 unter „Übersicht der Charakterbögen“ werden sie genauer erläutert.



Jäger- und Dracula-Würfel

Diese Würfel werden bei Kämpfen benötigt und um die zufälligen Auswirkungen von Begegnungen festzustellen. Zwei weiße Jäger-Würfel werden benötigt, um Lord Godalmings Fähigkeit „Starke Konstitution“ im Kampf benutzen zu können, während nur ein schwarzer Dracula-Würfel gebraucht wird.



Eisenbahnwürfel

Dieser rote Spezialwürfel wird gebraucht, sobald ein Jäger versucht, einen Zug zu erreichen, um für seine Reise die Eisenbahn zu nehmen. Eine komplette Beschreibung dieses Würfels befindet sich auf Seite 10, „Reise per Bahn“.



Ereigniskarten

Jede Ereigniskarte stellt eine spezielle oder zufällige Begebenheit dar, die einem Spieler entweder helfen oder ihn behindern kann. Die Jäger ziehen Ereigniskarten von der **Unterseite** des Ereignisstapels. Wenn eine Ereigniskarte ein Kreuz auf dem Kartenrücken trägt, nimmt sie der Jäger an sich, trägt sie eine Fledermaus, gibt der Jäger sie an Dracula, ohne sich ihre Vorderseite anzuschauen. Eine vollständige Beschreibung, wie Ereigniskarten gespielt werden, befindet sich unter „Ereigniskarten“ auf Seite 20.



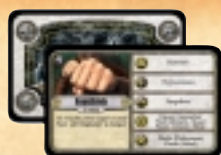
Draculas Ortskarten

Dracula benutzt diesen Kartenstapel, um geheim auf dem Spielplan zu reisen, indem er die Karten – Rückseite nach oben – in einer Spur auslegt. Jede Karte stellt entweder einen Ort oder einen Meer-Zone dar, die er durchqueren darf. Die Orte sind zur einfachen Handhabung in alphabetischer Reihenfolge nummeriert. Die Meer-Zonen haben andersfarbige Rückseiten, sodass die Jäger sofort merken, wenn Dracula sich ihrem Zugriff per Schiff entziehen möchte. Eine genaue Beschreibung der Ortskarten findet sich unter „Draculas verdeckte Bewegung“ auf Seite 11.



Ausrüstungskarten

Ausrüstungskarten stellen nützliche Gegenstände oder Waffen dar, die die Jäger in ihrem Kampf gegen Dracula einsetzen können. Im Gegensatz zu Ereigniskarten können Ausrüstungskarten nur in großen Städten von den Jägern gefunden werden, außerdem sind sie für Dracula von keinem Nutzen. Ausrüstungskarten, die im Kampf benutzt werden können, haben einen **Initiativwert** in der oberen linken Ecke. Diese Zahl wird zur Entscheidung bei einem Gleichstand im Kampf benutzt. Ausrüstungskarten, die im Kampf nicht benutzt werden können, tragen keinen Initiativwert. Die Funktion eines solchen Gegenstandes wird auf der jeweiligen Karte erklärt.



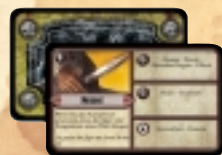
Jäger-Taktikkarten

Jeder Jäger erhält drei Taktikkarten, die er im Kampf immer benutzen darf, selbst wenn er mit bloßen Händen kämpfen sollte. Diese sind: *Ausweichen*, *Flüchten* und *Fausthieb*. Sie haben zwar die gleiche Rückseite wie Ausrüstungskarten, unterscheiden sich aber durch das Wort „Basis“ unter ihrer Kartenüberschrift. Ein Jäger kann diese Karten weder verlieren, noch werden sie zu dem Limit von drei Ausrüstungskarten hinzugezählt, die ein Jäger maximal auf seinem Charakterbogen haben darf.



Dracula-Taktikkarten

Der Dracula-Spieler erhält acht Taktikkarten mit roter Rückseite, die er im Kampf benutzen darf. Drei dieser Karten (*Klaue*, *Ausweichen* und *Flüchten* (als Mensch)) darf er zu jeder Tageszeit benutzen. Diese sind mit einem Sonnen- und einem Mondsymbol gekennzeichnet. Die anderen fünf dürfen nur nachts benutzt werden (siehe weiter unten unter „Tag-/Nacht-Marker“), was durch die beiden Mondsymbole angezeigt wird. Dracula ist bei Nacht wesentlich gefährlicher, und die Jäger sollten sehr zurückhaltend sein, ihn dann anzugreifen, es sei denn, sie sind gut mit Ausrüstungs- und Ereigniskarten ausgestattet.



Lakaien-Taktikkarten

Der Dracula-Spieler erhält fünf Taktikkarten mit gelber Rückseite, die seine **Lakaien** im Kampf benutzen dürfen. **Lakaien** sind die Söldner und Diener Draculas. Nicht alle **Lakaien** dürfen jede **Lakaien**Taktik benutzen, obwohl alle *Ausweichen* und *Fausthieb* benutzen dürfen. In der Beschreibung der verschiedenen Begegnungen auf der Rückseite dieser Anleitung ist erklärt, welche Taktiken ein bestimmter Lakai nutzen darf.



Draculas Machtkarten

Dracula hat verschiedene übernatürliche Mächte, derer er sich bedienen kann, während er Europa durchreist. Diese werden durch die fünf Machtkarten dargestellt, die er zu Beginn des Spieles erhält: *Dunkler Ruf*, *Hakenschlagen*, *Nähren*, *Verbergen* und *Wolfs-gestalt*. Eine komplette Beschreibung dieser Karten findet sich unter „Draculas Mächte“ auf Seite 20.



Referenzkarten

Jeder Spieler erhält eine Referenzkarte, welche die Aktionen zusammenfasst die ausgeführt werden dürfen, während er an der Reihe ist.



Begegnungs-Marker

Diese Karton-Marker stellen die finsternen Kräfte und Lakaien dar, die Dracula zu seiner Unterstützung herbeirufen kann. Der Graf hinterlässt eine Spur dieser Begegnungen, während er durch Europa reist. Betritt ein Jäger eine Stadt auf Draculas Spur, wird die Stadt offenbart (ihre Ortskarte aufgedeckt) und der Begegnungs-Marker darauf ebenfalls. Der Jäger muss sich dann den Auswirkungen dieser Begegnung stellen, bevor er irgendetwas anderes tun kann (die vollständigen Einzelheiten solcher Begegnungen sind auf der Rückseite dieser Anleitung beschrieben).



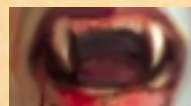
Blutstropfen

Der Zustand von Draculas Blutvorrat wird mit diesen Markern auf seinem Charakterbogen angezeigt. Dracula kann Blut aus verschiedenen Gründen verlieren: Dazu gehört: Abgabe von Blutstropfen, um seine Mächte zu aktivieren, Verletzungen im Kampf und das Reisen zur See. **Dracula darf seinen Blutvorrat nicht freiwillig auf Null oder weniger reduzieren, sollte dies jedoch durch die Jäger geschehen, ist er ein für alle Mal vernichtet, und die Jäger gewinnen das Spiel.**



Gesundheits-Marker

Jeder Jäger erhält zu Beginn des Spiels einen dieser Marker und legt ihn auf die höchste Zahl seiner Gesundheits-Anzeige. Wenn der Jäger Gesundheitspunkte verliert, wird dieser Marker entsprechend versetzt. Fällt die Gesundheits-Anzeige des Jägers auf Null Punkte, ist er **besiegt** (siehe „Besiegte Jäger“, Seite 20).

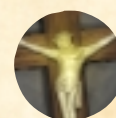


„Gebissen“-Marker

Sobald ein Jäger von Dracula oder einem seiner neuen Vampire gebissen wird, erhält er einen „Gebissen“-Marker, den er in ein leeres Biss-Feld auf seinem Charakterbogen legen muss. Solange ein Jäger einen „Gebissen“-Marker auf seinem Charakterbogen hat, leidet er unter bestimmten Folgen (siehe „Gebissene Jäger“, Seite 20). Sobald alle Biss-Felder auf seinem Charakterbogen belegt sind, ist der Jäger besiegt (siehe „Besiegte Jäger“, Seite 20).



Gesegnete Hostie



Geweiheter Boden

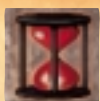
Gesegnete Hostie- und Geweiheter Boden-Marker

Wenn ein Jäger die Ausrüstungskarte *Gesegnete Hostie* oder die Ereigniskarte *Geweiheter Boden* vor seinem Bewegungszug ablegt, darf er den entsprechenden Marker auf der Stadt ablegen, in der er sich gerade befindet. Solange dieser Marker auf der Stadt liegt, kann Dracula diese nicht betreten oder durchqueren - nicht einmal, wenn er seine Mächte benutzt. Die ausführliche Beschreibung „*Gesegnete Hostie* und *Geweiheter Boden*“ befindet sich auf Seite 23.



Fortsetzen-Marker

Diese drei Marker benötigt man, um Pattsituationen im Kampf markieren zu können. Mehr dazu unter „Fortsetzen-Marker“ auf Seite 18.



Zeit-Marker

Diese beiden Marker zeigen in bestimmten Fällen die während eines Kampfes vergehende Zeit an – zum Beispiel beim Spielen der Ausrüstungskarte *Knoblauch* oder der Ereigniskarte *Rasende Wut*. Weitere Hinweise unter „Zeit im Kampf festhalten“ auf Seite 18.



Straßensperre-Marker

Wenn Dracula seine Ereigniskarte *Straßensperre* ausspielt, wird dieser Marker benutzt, um eine Straße oder Eisenbahnstrecke für die Jäger zu blockieren. Kein Jäger darf diesen Weg nehmen, solange sich der Marker dort befindet, obwohl Dracula frei passieren kann, solange es sich um eine regelgerechte Bewegung handelt.



Vampir-Marker

Mit diesem Marker wird der Fortschritt von Draculas Ziel – die Errichtung eines Reiches der Untoten – festgehalten. Im Standard-Spiel gewinnt Dracula in dem Moment, in dem es ihm gelingt seine Vampir-Anzeige auf sechs oder mehr Vampire zu erhöhen. Der Marker der Vampir-Anzeige darf bei folgenden Geschehnissen weiter gezogen werden:

1. wenn ein Vampir aus der Begegnung „Neuer Vampir“ heranreift,
 2. durch Besiegen von Jägern
 3. immer wenn ein Tag vergangen ist (der Tag-/Nacht-Marker wandert von „Frühe Morgenstunden“ auf „Dämmerung“).
- Weitere Hinweise unter „Dracula gewinnt“ auf Seite 19.



Entschlossenheits-Marker

Dieser Marker zeigt das Maß des Willens und der Entschlossenheit der Jäger an, Dracula zu vernichten. Ein Jäger, der an der Reihe ist, darf Entschlossenheits-Punkte zu verschiedenen Zwecken einsetzen (siehe „Entschlossenheit“, Seite 24).



Tag-/Nacht-Marker

Dieser Marker wird auf die Tag-/Nacht-Anzeige des Spielbretts gelegt, um die jeweilige Tageszeit anzuzeigen. Zu Beginn seines Zuges bewegt Dracula den Marker ein Feld im Uhrzeigersinn weiter (es sei denn, er befindet sich auf See).

Sobald ein neuer Tag auf der Tag-/Nacht-Anzeige dämmt (d.h., der Tag-/Nacht-Marker wird von *Frühe Morgenstunden* auf *Dämmerung* gezogen), zieht Dracula seinen Vampir-Marker um ein Feld weiter, die Jäger erhöhen die Anzeige ihrer Entschlossenheit um eins.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass diese Art der Zeitmessung keinesfalls eine Simulation darstellt – weder durchqueren die Jäger halb Europa innerhalb eines Tages, noch friert die Zeit ein, wenn sich Dracula auf See befindet. Stattdessen symbolisiert die Tag-/Nacht-Anzeige ein Katz-und-Maus-Spiel, welches sich der Graf und seine Häsher liefern, wenn sie versuchen den jeweils anderen zu einer ganz bestimmten Zeit in die Enge zu treiben.

Spielaufbau

Ein **Fury of Dracula-Spiel** wird folgendermaßen vorbereitet:

1. Spielfläche vorbereiten

Klappen Sie das Spielbrett auf und legen Sie es mittig auf die Spielfläche. Um das Brett muss ausreichend Platz bleiben, damit die Dracula- und Jäger-Charakterbögen ausgelegt werden können. Der Dracula-Charakterbogen kommt an die Seite des Bretts, auf der sich Draculas Spur befindet.

Legen Sie die Jäger-Charakterbögen aus, und zwar im Uhrzeigersinn (beginnend links von Dracula) in folgender Reihenfolge: Lord Godalming, Dr. Seward, Dr. Van Helsing und Mina Harker. Man spielt immer mit allen vier Jägern, egal, wie viele Teilnehmer das Spiel hat.

Nehmen Sie Draculas Vampir-Marker und legen ihn auf Feld „0“ der Vampirfelder auf dem Spielbrett, ebenso legen Sie den Entschlossenheits-Marker auf Feld „0“ der Entschlossenheits-Anzeige auf dem Brett.

2. Einen Dracula-Spieler auswählen

Wählen Sie einen Spieler, der Draculas Rolle übernehmen soll (zum Beispiel denjenigen, der **Fury of Dracula** oder Bram Stokers Erzählung am Besten kennt). Er sollte direkt beim Dracula-Charakterbogen sitzen. Der Dracula-Spieler erhält folgende Dinge:

1 Dracula-Referenzkarte

1 Dracula-Miniatur

1 schwarzer Dracula-Würfel

1 Dracula Ortskarten-Stapel (70 Karten)

1 Taktikkarten-Stapel Draculas (8 Karten)

1 Taktikkarten-Stapel der Lakaïen (5 Karten)

1 Machtkarten-Stapel Draculas (5 Karten)

45 Begegnungs-Marker

15 Blutstropfen

Der Dracula-Spieler legt die Blutstropfen auf die Felder des Blutvorrats seines Charakterbogens, stellt die Dracula-Miniatur auf das Startfeld von Draculas Spur auf dem Spielbrett und legt die gemischten Begegnungs-Marker entweder verdeckt vor sich ab oder schüttet sie in einen undurchsichtigen Behälter (z.B. einen Beutel oder eine Tasse). Dies ist sein Begegnungsvorrat. Daraus zieht er blind fünf Marker, die seine Begegnungshand darstellen. Mischen Sie die Ortskarten nicht. Stattdessen sollte der Dracula-Spieler kurz kontrollieren, ob diese Karten in der richtigen numerischen (und damit alphabetischen) Reihenfolge sortiert sind.

3. Jäger zuweisen

Jeder Spieler sollte bei dem Charakterbogen des Jägers sitzen, welchen er spielen will (eventuell auch mehrere). In einer 2-Spieler-Partie übernimmt ein Spieler Dracula, der andere führt sämtliche Jäger. In einer 3-Spieler-Partie übernehmen die Jäger-Spieler je zwei Jäger. In einer 4-Spieler-Partie übernehmen zwei Jäger-Spieler je einen Jäger, der dritte Spieler zwei Jäger (der überzählige Jäger kann auch gemeinsam von den Jäger-Spielern geführt werden). In einer 5-Spieler-Partie schließlich übernehmen vier Spieler je einen Jäger und der fünfte Dracula.

Spieldaufbau

Es ist wichtig, dass der Dracula-Spieler am Kopfende des Spielbretts sitzt (wie hier gezeigt). **Denken Sie daran, dass sich „Rechts“ oder „Links in Draculas Spur“ auf die Perspektive des Dracula-Spielers bezieht.**

Dracula legt seine 15 Blutstropfen auf den Blutvorrat seines Charakterbogens.

Nachdem er blind seine Hand von 5 Begegnungs-Markern gezogen hat, legt Dracula die restlichen Marker in ein undurchsichtiges Behältnis oder verdeckt vor sich ab.

Der Vampir-Marker wird auf Feld „0“ der Vampir-Anzeige gelegt.

Die Ausrüstungs- und Ereignis-karten werden vor dem Spiel gemischt, die unterste Ereigniskarte wird gezogen und oben verdeckt auf den Stapel gelegt.

Jeder Jäger legt seinen Gesundheits- Marker auf das Feld mit dem höchsten Gesundheitswert.

Der Entschlossenheits-Marker wird auf Feld „0“ der Entschlossenheits-Anzeige gelegt.

Dracula sitzt am Kopfende des Spielbrettes und nimmt sich:

- 1 Dracula-Referenzkarte
- 1 Dracula-Spielfigur
- 1 schwarzer Dracula-Würfel
- 1 Dracula Ortskarten-Stapel (70 Karten)
- 1 Draculas Taktikkarten-Stapel (8 Karten)
- 1 Taktikkarten-Stapel der Lakaien (5 Karten)
- 1 Machtkarten-Stapel Draculas (5 Karten)
- 45 Begegnungs-Marker
- 15 Blutstropfen

Die Würfel und weiteren Spielmaterialien sollten sich in Griffweite der Spieler befinden.

In Zugreihenfolge stellt jeder Jäger seine Spielfigur auf eine beliebige Stadt auf dem Spielbrett, außer auf Burg Dracula oder das Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria.

Die Jäger sitzen an den Seiten des Spielbrettes und jeder nimmt sich:

- 1 Gesundheits- Marker
- 1 Jäger-Spielfigur
- 1 Taktikkarten-Stapel der Jäger (3 Ausrüstungskarten mit dem Wort „Basis“ unter dem Titel)

Jeder Jäger bekommt die folgenden Dinge für jeden Jäger, den er (oder sie) führt:

1 Gesundheits- Marker

1 Jäger-Spielfigur

1 Taktikkarten-Stapel der Jäger

(3 verschiedene Ausrüstungskarten mit dem Wort „Basis“ unter dem Titel)

Die Jäger-Spieler legen bei jedem Jäger, den sie übernehmen, den Gesundheits-Marker auf die Gesundheits-Anzeige des jeweiligen Charakterbogens. Die Marker werden auf den höchsten Wert der Skala gelegt (12 für Lord Godalming, 10 für Dr. Seward und 8 für Van Helsing oder Mina Harker). Dann legt der Jäger die passende Spielfigur und einen Satz Taktikkarten zum Charakterbogen.

4. Weiteres Material bereit legen

Legen Sie die weißen Jäger-Würfel, den roten Eisenbahn-Würfel und die übrigen Materialien so hin, dass jeder Spieler sie erreichen kann. Mischen Sie die Ausrüstungskarten und legen Sie diese in die Reichweite der Jäger-Spieler. Dasselbe machen Sie mit den Ereigniskarten, doch nehmen sie nach dem Mischen **die unterste Karte und legen sie oben verdeckt auf den Stapel**.

5. Startplätze der Jäger wählen

Beginnend mit Lord Godalming und weiter im Uhrzeigersinn stellt jeder der Jäger-Spieler seine Spielfigur(en) auf eine beliebige Stadt des Spielplans. Es dürfen mehrere Jäger in derselben Stadt platziert werden, **jedoch darf kein Jäger in einer Meer-Zone, auf Burg Dracula oder dem Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria beginnen**.

Tipp: Die Jäger sollten sich in dieser Phase des Spiels verteilen. Wenn sie zu Beginn zusammenbleiben, wird es für Dracula zu einfach, ihnen auszuweichen.

6. Draculas erster Zug

Sobald alle Jäger ihre Startorte gewählt haben, macht Dracula seinen ersten Zug. Im Gegensatz zu einem regulären Zug wählt Dracula jedoch lediglich seinen Startplatz. Er sucht in seinen Ortskarten diejenige, die der Stadt entspricht, in der er beginnen möchte und legt sie verdeckt in das am weitesten links liegende Feld seiner Spur. Dann stellt er seine Spielfigur darauf. Bei der von ihm gewählten ersten Ortskarte darf es sich weder um eine Meer-Zone, noch einen Ort

handeln, in dem sich (mindestens) ein Jäger befindet. Er darf auch nicht in Burg Dracula beginnen. Außerdem darf er keine Macht-Karte in diesem Zug ausspielen, also etwa *Finsterer Ruf* oder *Verbergen*.

Hinweis: Der Dracula-Spieler sollte den Ortskarten-Stapel vor den anderen Spielern verbergen, während er daraus Karten wählt, ansonsten könnten die Jäger aus der Lage der gezogenen Karten im Stapel ableiten, wo in etwa sich Dracula aufhält.

Normalerweise würde der Dracula-Spieler nun einen Begegnungs-Marker verdeckt auf die gerade ausgespielte Ortskarte ablegen, **in seinem ersten Zug macht er dies nicht. Er führt auch keine Zeitkontrollphase durch** (in der er den Tag-/Nacht-Marker bewegen würde).

7. Das normale Spiel beginnt

Der Tag-/Nacht-Marker wird nun auf das Feld *Dämmerung* der Tag-/Nacht-Anzeige gelegt (die Vampir- und Entschlossenheits-Marker werden also nicht weitergeschoben, da der Tag-/Nacht-Marker nicht von *Frühe Morgenstunden* auf *Dämmerung* bewegt wurde) und das normale Spiel beginnt bei Lord Godalming und geht im Uhrzeigersinn weiter. Draculas weitere Züge folgen ab jetzt den üblichen Regeln.

Spielrunde

Jede Spielrunde besteht aus folgenden Schritten:

1. Draculas Zug

- A. Zeitkontrollphase (Achtung: Nur Dracula führt diese Phase aus)
- B. Bewegungsphase
- C. Aktionsphase

2. Lord Godalmings Zug

- A. Bewegungsphase
- B. Aktionsphase

3. Dr. Swards Zug

- A. Bewegungsphase
- B. Aktionsphase

4. Van Helsing's Zug

- A. Bewegungsphase
- B. Aktionsphase

5. Mina Harkers Zug

- A. Bewegungsphase
- B. Aktionsphase

Zeitkontrollphase

Diese Phase findet immer nur zu Beginn von Draculas Zug statt. **Wenn sich Dracula gerade auf See aufhalten sollte, passiert nichts und Dracula macht mit seiner Bewegungsphase weiter**. Andernfalls schiebt er den Tag-/Nacht-Marker auf der entsprechenden Anzeige im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter.

Sollte Dracula dabei den Marker von *Frühe Morgenstunden* (dem letzten Nacht-Feld) auf *Dämmerung* (dem ersten Tag-Feld) bewegen, ist ein neuer Tag angebrochen. Dracula schiebt den Marker auf seiner Vampir-Anzeige sofort um ein Feld weiter und die Jäger machen dasselbe mit ihrer Entschlossenheits-Anzeige (**nicht** etwa um ein Feld pro Jäger, sondern nur um eines insgesamt). Falls nach dieser Aktion Draculas Vampir-Anzeige auf sechs steht, ist das Spiel sofort vorbei und Dracula gewinnt. Falls nicht, geht das Spiel mit Draculas Bewegungsphase weiter.

Beispiel für die Reise per Straße



Van Helsing ist in Paris. Er kann per Straße nach Le Havre, Brüssel, Straßburg, Genf, Clermont-Ferrand oder Nantes reisen. Per Straße kommt er nicht nach Marseilles oder Bordeaux (da beide nur über die Bahn mit Paris verbunden sind), oder nach Amsterdam (da es zwei Straßen weit entfernt ist). Um nach Amsterdam zu kommen, müsste van Helsing in diesem Zug erst nach Brüssel reisen, in seinem nächsten dann nach Amsterdam.

Karten aus seinem Ortskarten-Stapel ablegt. Draculas geheime Bewegungszüge werden auf Seite 11 erklärt, unter „Draculas verdeckte Bewegung“. **Dracula muss in seiner Bewegungsphase immer eine Karte ausspielen**, obwohl ihm verschiedene Machtkarten zur Verfügung stehen, die es ihm erlauben, am selben Platz zu bleiben. Wohin er gereist ist, sehen die Jäger nur dann, wenn sie seinen Pfad kreuzen (oder eine entsprechende Ereigniskarte ziehen). Zusätzlich zu seiner normalen Bewegung erlauben Draculas Mächte ihm gelegentlich, sich auf ungewöhnliche Weise fortzubewegen (siehe „Draculas Mächte“, Seite 20).

Reisen per Straße (Jäger oder Dracula)

Bei der Bewegung per Straße darf ein Jäger oder Dracula von seiner derzeitigen Stadt in eine angrenzende, direkt mit einer Straße verbundene Stadt ziehen.

Reisen auf See (Jäger oder Dracula)

Alle Seereisen spielen sich in den Meer-Zonen ab. Diese Felder sind auf dem Spielplan durch blaue Linien voneinander abgegrenzt. Eine **See-reise** besteht aus drei Teilen: **In See stechen**, **Segeln** und **an Land gehen**. Sie beginnt mit dem *in See stechen*, gefolgt von dem *Segeln* durch eine oder mehrere Meer-Zonen und dem abschließenden *an Land gehen* in einem anderen Hafen als dem Starthafen. Ein Spieler braucht also normalerweise drei Züge, um eine kurze Seereise zu machen.

In See stechen

Um in See zu stechen, bewegt sich Dracula oder ein Jäger von einer Hafenstadt in die angrenzende Meer-Zone, in der sich das Schiff dieser Stadt befindet. (Zum Beispiel kann sich ein Jäger von Hamburg aus in die Nordsee bewegen, da Hamburg einen Hafen in der Nordsee besitzt.)

Dracula muss, wenn er in See sticht, 1 Blutstropfen abgeben, wegen der mangelnden Möglichkeiten, auf See Opfer zu finden und aufgrund des schwächenden Einflusses von fließendem Wasser auf den Grafen. Falls Dracula nur noch einen Blutstropfen besitzt, darf er nicht in See stechen. Nehmen Sie den benutzten Blutstropfen vom Charakterbogen und legen ihn zwischen die Hafen- und die Meer-Karte in Draculas Spur, um anzuzeigen, dass er den Blutzoll entrichtet hat.

Hinweis: Obwohl die Jäger jetzt zusätzliche Entschlossenheit erhalten, dürfen sie diese erst zu Beginn des Zuges eines Jägers nutzen; näheres hierzu finden sie unter „Entschlossenheit“ auf Seite 24.

Bewegungsphase

Sowohl Dracula als auch jeder Jäger haben in ihrem Zug eine Bewegungsphase; obwohl diese ähnlich in ihrer Funktion ist, gibt es doch deutliche Unterschiede in ihrer Bewegung.

Bewegung der Jäger

Jäger können in ihrem Zug auf drei Arten reisen: Per **Straße**, per **Schiff auf dem Meer** oder per **Eisenbahn**. Diese Bewegungen werden offen ausgeführt. Falls er sich nicht auf See befindet, darf ein Jäger auch entscheiden, in seinem Zug nicht zu reisen, sondern am derzeitigen Ort stehen zu bleiben.

Draculas Bewegung

Dracula darf per **Straße** reisen und per **Schiff auf dem Meer**, letzteres schwächt ihn jedoch (kostet ihn Blut). Seine stolze, aristokratische Tradition **verbietet es ihm aber, die Bahn zu benutzen**. Draculas Bewegung wird geheim ausgeführt, indem er eine Spur verdeckt liegender

Segeln

Zum Segeln reisen Dracula oder ein Jäger von einer Meer-Zone zu einer angrenzenden Meer-Zone. Meer-Zonen gelten als angrenzend, wenn sich ihre Grenzen berühren (so grenzt zu Beispiel der Atlantische Ozean an die Nordsee, die Irische See, den Englischen Kanal, den Golf von Biscaya und das Mittelmeer).

Dracula muss für jeden zweiten Segelzug einen zusätzlichen Blutstropfen abgeben – beginnend mit seinem zweiten Segelzug. Nehmen Sie einen Blutstropfen vom Charakterbogen und legen Sie ihn zwischen die beiden Karten der Meer-Zonen in Draculas Spur, um damit anzuzeigen, dass der Blutzoll entrichtet wurde. Dadurch kann sich der Dracula-Spieler besser merken, wann er den nächsten Blutstropfen bezahlen muss. Falls das Segeln ihn auf 0 Blutstropfen reduzieren würde, muss Dracula stattdessen an Land gehen.

Beispiel: Dracula sticht von Hamburg aus in See, in die Nordsee. Das kostet ihn 1 Blutstropfen. In seinem nächsten Zug segelt er von der Nordsee zum Atlantischen Ozean. Weil dies sein erster Segelzug ist, kostet ihn das nichts. Segelt er jetzt aber vom Atlantik ins Mittelmeer, kostet ihn das 1 weiteren Blutstropfen. Auf diese Weise dürfte er weitermachen, und müsste bei jedem zweiten Zug 1 Blutstropfen abgeben, bis er an Land gehen möchte oder dazu gezwungen wird.

An Land gehen

Um an Land zu gehen, bewegen sich Dracula oder ein Jäger von einer Meer-Zone zu einer Hafenstadt, deren Schiff in dieser Zone liegt (Zum Beispiel kann sich ein Jäger aus der Nordsee nach Hamburg bewegen, da Hamburg einen Hafen in der Nordsee besitzt). **Wenn er an Land geht muss Dracula niemals Blutstropfen abgeben.**

Einschränkungen bei Seereisen

Während Seereisen müssen die Spieler folgende Einschränkungen beachten:

1. Spielfiguren können auf See nicht stehen bleiben. Als Passagiere eines Schiffes, das einen Fahrplan einzuhalten hat, dürfen sie nicht einfach „anhalten“.

2. Jäger können auf See nicht umkehren und eine Meer-Zone betreten, in der sie auf derselben Seereise schon einmal waren. Genau wie bei Einschränkung Nr. 1 dürfte es schwierig sein, einen Kapitän davon zu überzeugen sein Schiff zu wenden, nur weil ein Passagier es sich anders überlegt hat.

Beispiel einer Seereise



Die Darstellung links zeigt eine vollständige Seereise.

- In Zug 1 sticht Mina bei Nantes in See, in den Golf von Biscaya.
- In Zug 2, segelt sie vom Golf von Biscaya zum Atlantischen Ozean.
- In Zug 3 segelt sie ins Mittelmeer. Zum Golf von Biscaya hätte sie nicht zurückkehren dürfen, da Umkehren nicht erlaubt ist.
- In Zug 4 geht Mina in Marseilles an Land. Die Seereise ist beendet.

Falls sie eine neue Seereise beginnt, darf sie selbstverständlich erneut durch das Mittelmeer und den Golf von Biscaya segeln.



Hätte Dracula anstelle von Mina die Reise unternommen, hätte er in Zug 1 und 3 Blutstropfen abgeben müssen, wie das oben in seiner Spur gezeigt ist. Die Karten in seiner Spur müssten eigentlich verdeckt liegen, zur besseren Verständlichkeit des Beispiels liegen sie offen.

Beispiel: Van Helsing darf in seinem Zug nur dann in den Atlantik segeln, anschließend zur Nordsee und dann zurück zum Atlantik, wenn er zuvor in einem Hafen an Land geht und eine neue Seereise beginnt.

Beispiel für eine Bahnreise



Van Helsing ist in Nürnberg und würfelt 2/3, um die Eisenbahn zu nehmen. Wenn er wollte, könnte er über Leipzig und Berlin nach Hamburg fahren, da auf diesen Bahnlinien Expresszüge verkehren. Nach Prag jedoch könnte er nicht fahren, da die schlechter ausgebaut osteuropäische Bahnstrecke zwischen Berlin und Prag seine Fahrstrecke auf 2 Städte reduzieren würde.

Während der Fahrt nach Hamburg würde van Helsing keinerlei Begegnungen in Leipzig oder Berlin haben und dürfte dort auch nicht Ausruhen, Ausrüsten oder Tauschen. Seine Aktionsphase würde erst in Hamburg beginnen.

Bewegung per Eisenbahn (nur Jäger)

Nur Jäger dürfen mit der Eisenbahn fahren. Um dies zu tun, muss sich ein Jäger in einer Stadt befinden, die mit mindestens einer Bahnlinie verbunden ist. Der Jäger würfelt mit dem Bahnwürfel, um festzustellen, ob er einen Zug erreicht.

Man kann eines von fünf möglichen Resultaten mit dem Bahnwürfel erzielen:

X Verzögerung durch Passkontrolle

Der Jäger wird von den lokalen Behörden aufgehalten; es gibt Unstimmigkeiten wegen seiner Papiere. Der Zug des Jägers endet sofort. Er darf keine Bewegung ausführen und hat keine Aktionsphase in diesem Zug. Im nächsten Zug hat er die üblichen Bewegungsmöglichkeiten und kann auch wieder versuchen, einen Zug zu erreichen.

0 Heute keine Züge

Keine Züge fahren in die gewünschte Richtung ab. Der Jäger muss entweder in der Stadt bleiben, oder per Straße oder Schiff reisen. Er hat in diesem Zug aber noch eine Aktionsphase und kann im nächsten Zug wieder versuchen, einen Zug zu erreichen.

1 Bummelzug

Der Jäger erwischt eine langsame Bahn. Er reist nur eine Station weiter in die nächste, per Bahnlinie verbundene Stadt.

2 Schnellzug

Der Jäger darf bis zu **zwei Städte** weit fahren, wenn sie mit Bahnlinien verbunden sind.

2/3 Expresszug

Der Jäger erwischt einen Expresszug und darf bis zu **drei Städte** weit fahren, wenn sie mit Bahnlinien verbunden sind. Falls ihn jedoch irgendein Teil der Reise durch den östlichen Teil Europas führt, darf er maximal zwei Städte weit fahren. Der Grund dafür ist der schlechte Zustand des Schienennetzes in Osteuropa um 1898.

3. Dracula darf auf See keine seiner Machtkarten benutzen. Fließendes Wasser schwächt ihn, daher kann er seine mächtigsten Fähigkeiten auf See nicht anwenden. Dies hält ihn davon ab auf See Haken zu schlagen oder an einem Ort zu verharren.

4. Ein Spieler darf nicht zu dem Hafen zurückkehren, in dem er seine Seereise begonnen hat, ohne vorher in einem anderen Hafen an Land zu gehen und eine neue Seereise zu beginnen.

Beispiel: Dr. Seward darf nicht in Hamburg in See stechen und im nächsten Zug in Hamburg an Land gehen. Er könnte allerdings in Hamburg in See stechen, und im nächsten Zug in Amsterdam an Land gehen, denn obwohl beide Städte Schiffe in der gleichen Meer-Zone haben, so handelt es sich doch um verschiedene Häfen.

Ein Spieler muss sich nicht im Voraus für einen Zielhafen entscheiden. Solange ein Spieler nicht zu einer Meer-Zone oder seinem Starthafen zurückkehrt, kann er sich für eine beliebige Route entscheiden.

Aktionen auf See

Wenn ein Jäger seine Bewegungsphase in einer Meer-Zone beendet, entfällt seine Aktionsphase für diesen Zug. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn sofort weiter. Jäger haben auf See keine Begegnungen. Während er auf See ist, darf Dracula Begegnungen reifen lassen (siehe Seite 14), er darf aber keine Begegnungen platzieren – **außerdem darf Dracula auf See keine Jäger angreifen.**

Sobald ein Jäger eine Bahn erreicht (also eine 1, 2 oder 2/3 würfelt), **muss** er sie auch benutzen. Er darf es sich dann nicht mehr anders überlegen und per Schiff oder Straße reisen.

Anmerkung: Lord Godalming kann seine Fähigkeit „Reichtum“ dazu benutzen, ein zweites Mal zu würfeln, er muss jedoch das zweite Würfelergebnis akzeptieren.

Ein Jäger, der per Bahn reist, führt seine Aktionsphase in der Stadt aus, die Ziel seiner Reise ist und nicht in Städten, die er möglicherweise durchquert. Es kann also sein, dass er durch Überspringen von Städten Dracula oder eine andere Begegnung verpasst, ohne es zu bemerken.

Draculas verdeckte Bewegung

Während die Jäger ihre Bewegungszüge offen sichtbar ausführen, reist Dracula heimlich. Das wird ihm durch seinen Ortskarten-Stapel ermöglicht. Für jede Stadt und jede Meer-Zone auf dem Plan gibt es eine entsprechende Karte (Die Karten der Hafenstädte sind durch ein Blaues Sternsymbol, Seezonenkarten durch ein M vor der Nummer gekennzeichnet); es gibt keine Karte für das Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria, da Dracula dieses nicht betreten darf. Die Karten sind in alphabetischer Reihenfolge durchnummeriert, um sie einfacher benutzen zu können.

Anmerkung: Dracula hat außerdem fünf Machtkarten, die er anstelle eines normalen Zuges benutzen kann. Sie sind in „Draculas Mächte“ auf Seite 20 beschrieben.

Um die Ortskarten zu benutzen, entscheidet Dracula zunächst, wohin er reisen möchte. Er darf per Straße oder Schiff reisen, entsprechend den oben genannten Regeln. Sobald er seinen Zielort kennt, nimmt er sich die zu dieser Stadt oder Meer-Zone passende Ortskarte.

Achtung: Die Jäger dürfen die Vorderseite der Karte nicht zu sehen bekommen!

Die gewählte Ortskarte muss, da sie den aktuellen Aufenthaltsort des Grafen darstellt auf das erste Feld von Draculas Spur (also ganz **links**) gelegt werden. Eine Karte die schon auf diesem Feld liegt, und alle weiteren Karten in Draculas Spur werden (mit den darauf liegenden Begeg-

nungs-Markern) dadurch um ein Feld nach **rechts** verschoben. Jetzt stellt Dracula seine Spielfigur auf die neue Karte. Später, in seiner Aktionsphase, wird er auch noch eine Begegnung auf der Karte ablegen (siehe „Begegnung platzieren“ auf Seite 14).

Beispiel: Dracula hält sich in Manchester auf. Da Manchester keine Hafenstadt ist und Dracula nicht per Bahn reisen darf, muss er per Straße nach Edinburg, Liverpool oder London reisen. Der Dracula-Spieler entscheidet sich für London, sucht in seinen Ortskarten nach der London-Karte, ohne dass die Jäger das sehen können. Dann schiebt er die Manchester-Karte (die am weitesten links in Draculas Spur liegt) nach rechts und legt die London-Karte verdeckt auf dem frei gewordenen Platz ab. Zum Schluss stellt er noch seine Spielfigur von der Manchester-Karte auf die London-Karte. (Die Dracula-Figur steht normalerweise immer auf der ersten Karte in Draculas Spur.) Alles was die Jäger jetzt sehen können, sind natürlich nur zwei verdeckt liegende Ortskarten. Aus ihrer Sicht könnte Dracula überall sein.

Denken Sie daran, dass immer, wenn in den Regeln oder einer Karte von „**links**“ oder „**rechts**“ in **Draculas Spur** gesprochen wird, **Draculas Blickwinkel** gemeint ist. Aus seiner Sicht ist das Feld in der Nähe der Vampir-Anzeige das „am weitesten links liegende“ Feld seiner Spur (und Draculas derzeitiger Aufenthaltsort).

Bewegung zum Ort eines Jägers

Wenn Dracula sich in eine Stadt mit einem Jäger bewegt, spielt er die Ortskarte offen aus. Beachten Sie, dass die Bewegung in eine von einem Jäger besetzte Stadt bedeutet, dass Dracula in seiner Aktionsphase keinen Begegnungs-Marker platziert, sondern gegen den Jäger kämpfen muss. Sollte Dracula auf eine Meer-Zone ziehen, in der sich ein Jäger aufhält, trifft dies nicht zu. Im diesem Fall wird die Ortskarte verdeckt gespielt und es kommt zu keinem Kampf.

Aufgedeckte Karten in Draculas Spur

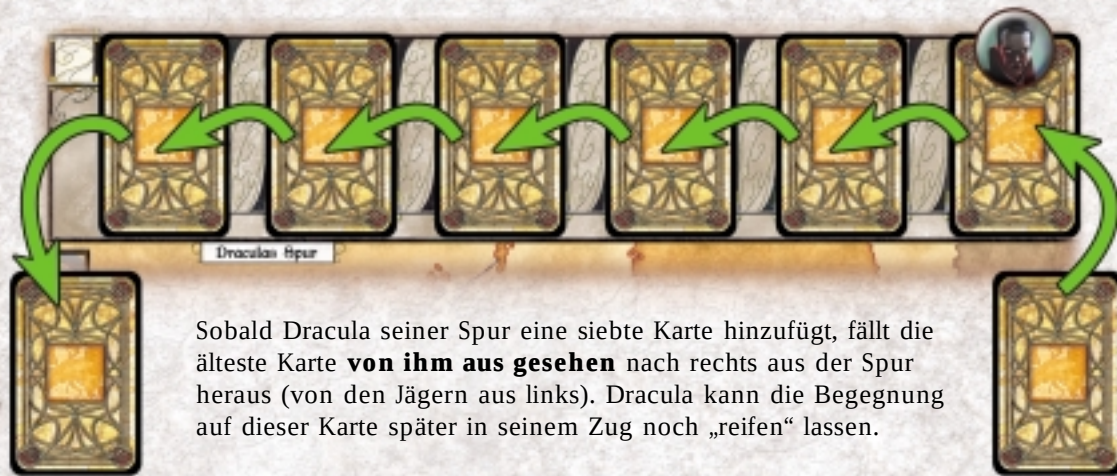
Karten in Draculas Spur (oder in den Katakomben, siehe unten) können aus verschiedenen Gründen aufgedeckt werden (ein Jäger betritt den Ort, bestimmte Ereigniskarten werden ausgespielt, etc.). Wenn eine Ortskarte aufgedeckt

Beispiel für Draculas verdeckte Bewegung



Dracula möchte von Le Havre nach Nantes reisen. Also nimmt er seine Nantes-Karte aus dem Kartenstapel und legt sie verdeckt ab (1). Dann schiebt er die verdeckte Le Havre-Karte **von ihm aus gesehen** nach rechts (aus Sicht der Jäger also links), um Platz für die Nantes-Karte zu machen (2). Daraufhin legt er die Nantes-Karte verdeckt auf den am weitesten links liegenden Platz seiner Spur (3) und legt die Begegnung *Wolfsrudel* verdeckt auf die Karte (4). Zum Schluss stellt er seine Dracula-Spielfigur auf die Nantes-Karte.

Karten fallen aus der Spur



Sobald Dracula seiner Spur eine siebte Karte hinzufügt, fällt die älteste Karte **von ihm aus gesehen** nach rechts aus der Spur heraus (von den Jägern aus links). Dracula kann die Begegnung auf dieser Karte später in seinem Zug noch „reifen“ lassen.

Draculas Spur verkürzen



Dracula lässt eine Begegnung Entweihter Boden heranreifen, daraufhin soll er seine Spur auf drei Karten verkürzen. Beginnend auf **der rechten Seite** seiner Spur nimmt er von **rechts nach links** so viele Karten aus der Spur, bis nur noch drei Karten in der Spur übrig bleiben. Beachten Sie, dass Wölfgestalt und die dazu abgelegte Ortskarte zum Zweck des Verkürzens als eine Karte gelten.

werden soll, wird sie sofort umgedreht. Sie bleibt aufgedeckt, bis sie in den Ortskarten-Stapel zurückgelegt wird.

Karten „fallen“ aus Draculas Spur

Sobald Draculas Spur voll ist (sechs Karten lang), sorgt jede weitere Karte dafür, dass die älteste (am weitesten rechts liegende) Karte nach rechts „aus der Spur fällt“. Der Dracula-Spieler nimmt diese Karte und steckt sie in den Ortskarten-Stapel zurück. Falls die Karte immer noch verdeckt lag, darf Dracula sie den Jägern nicht zeigen. Lassen Sie eine auf dieser Karte liegende Begegnung fürs erste rechts neben der Spur liegen. Dracula kann sie am Ende seiner Aktionsphase in diesem Zug noch reifen lassen (siehe „Begegnung **reifen** lassen“ auf Seite 14).

Draculas Spur verkürzen

Einige Karten fordern den Dracula-Spieler dazu auf, seine Spur auf eine bestimmte Zahl an Karten zu verkürzen. Dazu beginnt Dracula von **rechts nach links** Ortskarten wegzunehmen, bis nur noch die geforderte Zahl in der Spur übrig bleibt. **Begegnungen auf Karten, die auf diese Weise entfernt werden, darf er nicht heranreifen lassen.** Sie werden immer in Draculas Begegnungsvorrat zurückgelegt. Das heißt, dass eine so abgelegte Begegnung Neuer Vampir Draculas Vampir-Anzeige nicht erhöht.

Anmerkung: Zusätzlich zu den Ortskarten können sich eine oder mehrere von Draculas Machtkarten (siehe Seite 20) in seiner Spur befinden. Beim Verkürzen der Spur werden die Karten *Nähren*, *Verbergen* oder *Finsterer Ruf* genau wie Ortskarten behandelt (also entfernt bzw. übrig gelassen). Die Karten *Wölfgestalt* oder *Hakenschlagen* werden dagegen zusammen mit einer Ortskarte ausgespielt. Beim Verkürzen von Draculas Spur zählt jede dieser Machtkarten mit ihrer Ortskarte als eine Karte, so wie das auch in der Illustration „Draculas Spur verkürzen“ gezeigt ist.

Draculas Katakomben

Anstatt eine Karte, die aus „der Spur gefallen“ ist, in den Ortskarten-Stapel zurück zu legen, kann Dracula sich dazu entscheiden, sie in seinen **Katakomben** abzulegen. Wenn er das macht, legt er die Ortskarte (zusammen mit einer darauf liegenden Begegnung) in eins der drei Katakomben-Felder auf dem Spielplan. Es ist ihm also möglich, bis zu drei Begegnungen an bestimmten Orten des Spielbrettes dauerhaft zu belassen. Wenn alle drei Katakombenfelder schon besetzt sind, darf Dracula den Katakomben keinen weiteren Ort hinzufügen (er kann jedoch immer zu Beginn seines Zuges Orte aus den Katakomben entfernen, siehe unten).

Wenn er eine Ortskarte in den Katakomben ablegt, darf Dracula eine zusätzliche Begegnung darauf platzieren, um diesen Ort für die Jäger noch gefährlicher zu machen. Zu diesem Zweck nimmt Dracula einen Begegnungs-Marker aus seiner Begegnungshand und legt ihn verdeckt auf das Quadrat oberhalb des Katakomben-Felds. Falls ein Jäger diesen Ort betreten sollte, muss er sich beiden Begegnungen stellen (es sei denn, die erste beendet seinen Zug schon vorzeitig). Dracula entscheidet, in welcher Reihenfolge der Jäger diese Begegnungen hat.

Dracula darf eine oder alle Ortskarten zu Beginn seines Zuges aus den Katakomben entfernen. Er steckt die Karten einfach an ihre richtigen Plätze im Ortskarten-Stapel zurück und legt die Begegnungen wieder in den Vorrat. Begegnungen, die aus den Katakomben entfernt werden, können nicht reifen.

Anmerkung Machtkarten und die Karten der Meer-Zonen dürfen **niemals** in den Katakomben abgelegt werden.“

Hakenschlagen

Dracula darf nur dann zu einem Ort reisen, wenn ihm dessen Ortskarte zur Verfügung steht. Also kann er normalerweise nicht zu einem Ort zurückkehren, dessen Karte in der Spur oder den Katakomben liegt. Diese Regel trifft nicht zu, wenn er bestimmte Machtkarten ausspielt (siehe „Draculas Mächte“, Seite 20). Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Dracula sich in eine Situation gebracht hat, in der ihm kein regelgerechter Bewegungszug bleibt, wird er bestraft, als ob er beim Betrug erwischt wurde (siehe „Schummeln“, Seite 25), dann führt er seinen Zug normal aus (vorausgesetzt, er hat das Spiel nicht schon verloren).

Die Katakomben nutzen



Wenn eine Karte aus seiner Spur fällt, kann Dracula entscheiden, sie in seinen Katakomben abzulegen. Dazu legt er die Karte auf ein freies Katakomben-Feld und platziert einen Begegnungs-Marker verdeckt auf dem Kästchen oberhalb des Katakomben-Felds.

Karten der Meer-Zonen

Draculas Meer-Zonen-Karten haben andersfarbige Rückseiten, damit sie sich von den anderen Ortskarten unterscheiden. Obwohl die Karten verdeckt liegen, wissen die Jäger also sofort, dass Dracula über das Meer reist, auch wenn sie nicht genau wissen wo.

Aktionsphase

Sowohl Dracula als auch die Jäger haben Aktionsphasen, im Gegensatz zu ihren Bewegungsphasen unterscheiden sich diese jedoch deutlich voneinander.

Draculas Aktionsphase

Draculas Aktionsphase vollzieht sich in drei Schritten:

1. Aktion ausführen

Zuerst muss Dracula eine von zwei möglichen Aktionen ausführen, abhängig davon, ob sich Jäger an seinem derzeitigen Ort aufhalten oder nicht. Denken Sie daran, dass **Dracula seine Aktionsphase überspringt, wenn er sich auf See befindet.**

Angreifen

Falls sich ein oder mehrere Jäger in Draculas Aufenthaltsort befinden, muss er diese als Gruppe bekämpfen. Der Kampf beginnt unmittelbar (siehe „Kampf“ auf Seite 15, bzw. „Kampf gegen eine Gruppe“ auf Seite 24, falls es sich um mehrere Jäger handelt).



Begegnung platzieren

Falls sich keine Jäger an Draculas Position aufhalten, muss er dort eine Begegnung platzieren, auf die sie möglicherweise später stoßen. Der Dracula-Spieler wählt einen Begegnungs-Marker aus seiner Begegnungshand und legt ihn verdeckt oben auf die Ortskarte, die seinem derzeitigen Aufenthaltsort entspricht.

2. Begegnung reifen lassen

Danach kann Dracula entscheiden, eine Begegnung, die in diesem Zug „aus seiner Spur gefallen“ ist, „reifen“ zu lassen. Er deckt dazu die Begegnung einfach auf und führt die auf der Rückseite dieser Anleitung unter „Gereift“ beschriebenen Anweisungen aus. Falls er durch diese Auswirkung nicht bereits gewonnen hat (oder er sich entscheidet, keine Begegnung reifen zu lassen), legt Dracula die Begegnung zurück in den Vorrat und macht mit seinem Zug weiter. Beachten Sie, dass Dracula eine Begegnung immer reifen lassen kann, wenn sie „aus der Spur fällt“ selbst dann, wenn er sich auf See befindet oder er durch eine Karte, wie z. B. „*Stürmische See*“, zu einer Bewegung gezwungen wird.

Anmerkung: Dracula darf eine Begegnung nicht reifen lassen, und gleichzeitig die zugehörige Ortskarte in den Katakomben ablegen – er muss sich für das eine oder andere entscheiden.

3. Begegnungshand auffüllen

Zum Schluss füllt Dracula seine Begegnungshand bis zum Maximum wieder auf, indem er Marker aus dem Begegnungsvorrat zieht. **Die normale Anzahl seiner Begegnungshand ist fünf**, kann sich aber durch die Verbündeten-Karte *Draculas Bräute* auf sieben erhöhen.

Dracula überspringt diesen Schritt seiner Aktionsphase, wenn er sich auf See befindet.

Beachten Sie, dass Draculas Begegnungshand separat von den Ereigniskarten auf seinem Charakterbogen betrachtet wird.

Aktionsphase der Jäger

In ihrer Aktionsphase führen die Jäger die folgenden Schritte aus. Denken Sie daran, **dass Jäger auf See keine Aktionsphase haben.**

1. Suchen

Zuerst gibt der Jäger dem Dracula-Spieler seinen derzeitigen Ort bekannt. Falls sich diese Ortskarte in Draculas Spur oder den Katakomben befindet, wird sie sofort aufgedeckt. Was anschließend passiert, hängt davon ab, ob sich Begegnungen an diesem Ort befinden oder nicht.

Es sind Begegnungen vorhanden

Falls sich Begegnungen am derzeitigen Aufenthaltsort des Jägers befinden, müssen diese ausgeführt werden. Dazu deckt der Dracula-Spieler eine Begegnung an diesem Ort auf. Er sieht auf der Rückseite dieser Anleitung unter „Begegnung“ nach, welche Auswirkungen sich ergeben und handelt entsprechend (eingeschlossen ist dabei auch der Kampf gegen **Lakaïen**, siehe unter „Kampf“ auf Seite 15). Sobald die Begegnung ausgeführt ist, wird sie zum Vorrat zurückgelegt. Falls noch weitere Begegnungen auf diesem Ort liegen (und die erste den Zug des Jägers nicht beendet haben sollte), wählt Dracula eine weitere Begegnung und führt sie aus. Gibt es keine weiteren Begegnungen an diesem Ort, endet der Zug des Jägers.

Ausnahme: Van Helsing darf nach einer Begegnung in seinem Zug anschließend noch Ausruhen, Ausrüsten oder Tauschen. Sollte van Helsing's Begegnung allerdings aussagen, dass sein Zug danach endet oder er es nicht schafft, seinen Gegner bei einer Kampfbegegnung zu töten, endet van Helsing's Zug sofort, und anschließendes Ausruhen, Ausrüsten oder Tauschen ist ihm nicht mehr möglich.

Begegnung mit Dracula

Wenn ein Jäger auf den Ort zieht, in dem sich Dracula gerade aufhält, darf er in dieser Runde weder Ausruhen, sich Ausrüsten noch Handeln. In Hinsicht auf „*Vorwarnung*“ zählt Dracula nicht als Begegnung.

Es sind keine Begegnungen vorhanden

Falls sich keine Begegnungen am derzeitigen Aufenthaltsort des Jägers befinden, kann er **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

A. Ausruhen

Ausruhen erlaubt es einem Jäger, seine Gesundheit zu erhöhen. Dies birgt allerdings das Risiko, Dracula Ereigniskarten zukommen zu lassen. Zum Ausruhen zieht der Jäger zwei Ereigniskarten – Karten mit Kreuz-Rückseiten werden abgelegt, Karten mit Fledermaus-Rückseite werden verdeckt an Dracula gegeben. Sobald diese Karten abgegeben wurden (und im Fall von „Sofort ausspielen“-Karten ausgeführt wurden), erhält der Jäger bis zu 2 Gesundheitspunkte.

Jäger, die sich auf einer Seereise befinden können sich nicht ausruhen!

Ausnahmen: Wegen seiner Fähigkeit „Mediziner“ zieht Dr. Seward und jeder Jäger, der sich in der gleichen Stadt wie er aufhält, beim Ausruhen nur eine Ereigniskarte anstatt zwei.

B. Ausrüsten

Ausrüsten erlaubt es den Jägern, Ausrüstungs- und Ereigniskarten zu ziehen. Die jeweilig erlaubten Karten ergeben sich aus dem Ort, an dem sich der Jäger gerade aufhält:



Kleine Stadt: Der Jäger darf eine Ereigniskarte ziehen.



Große Stadt: Der Jäger darf eine Ereigniskarte und/oder eine Ausrüstungskarte ziehen.



Burg Dracula: Der Jäger darf keine Karten ziehen.



Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria: Der Jäger darf eine Ereigniskarte oder eine Ausrüstungskarte ziehen.

• **Meer-Zone:** Der Jäger hat hier keine Aktionsphase und darf sich deshalb auch nicht ausrüsten.

Denken Sie daran, dass Jäger Ereigniskarten immer nur von der **Unterseite** des Stapels ziehen dürfen, und Karten mit **Fledermaus**-Rückseite sofort an Dracula abgeben müssen. Diese Karten dürfen von den Jägern **nicht** gelesen werden. Weitere Hinweise unter „Ereigniskarten“ auf Seite 20.

Ausrüstungskarten werden verdeckt unterhalb der Jäger-Charakterbögen abgelegt (ihre Rückseiten sehen so aus, wie die auf den Charakterbögen abgedruckten Karten). Dr. Seward kann normalerweise bis zu vier Ausrüstungskarten haben, während die anderen Jäger nur drei haben. Falls ein Jäger eine oder mehrere Karten bekommen sollte, und dadurch sein Kartenlimit überschritten würde, muss er so viele davon ablegen, bis er wieder die maximal erlaubte Anzahl an Karten hat.

Ereigniskarten mit dem Begriff „Behalten“ (siehe „Ereigniskarten“, Seite 20) werden verdeckt oberhalb des Charakterbogens abgelegt (ihre Rückseiten sehen so aus, wie die auf den Charakterbögen abgedruckten Karten). Graf Dracula und Dr. Seward dürfen normalerweise bis zu vier Ereigniskarten haben, während die anderen Jäger nur drei haben. Falls Dracula oder ein Jäger eine oder mehrere Karten bekommen sollte, und dadurch sein Kartenlimit überschritten würde, muss er so viele davon ablegen, bis er wieder die maximal erlaubte Anzahl an Karten hat.

Anmerkung Dr. Seward darf entweder vier Ereigniskarten haben oder vier Ausrüstungskarten – nicht aber vier Karten beider Sorten.

C. Tauschen

Tauschen erlaubt es einem Jäger, **Ausrüstungskarten mit einem anderen Jäger in derselben Stadt** auszutauschen. Die beiden dürfen so viele Ausrüstungskarten austauschen, wie sie möchten, solange sie ihr jeweiliges Limit nicht überschreiten. **Ereigniskarten dürfen allerdings nicht getauscht werden.**

Kampf

Ein Kampf findet zwischen einem Jäger und Dracula oder einem seiner **Lakaïen** statt. Er läuft in einer Reihe von Runden ab und endet, sobald einer der Kämpfer entweder getötet, besiegt oder gebissen wird oder flieht.

Beginn des Kampfes

Zu Beginn eines Kampfes haben **alle** Spieler – nicht nur die Spieler, die Spielfiguren am Ort des Kampfes haben – die Möglichkeit, Karten auszuspielen, die den Fortgang des Kampfes beeinflussen, wie *Falle* oder *Planung*. Jedoch dürfen nur Jäger, die am Kampf beteiligt sind, die Ausrüstungskarte *Knoblauch* ausspielen. Zuerst darf Dracula eine Karte ausspielen, danach darf jeder Jäger im Uhrzeigersinn ebenfalls je eine Karte ausspielen. Das geht so weiter, bis alle Spieler alle Karten ausgelegt haben, die sie wollen/können.

*Beispiel: Van Helsing beginnt am hellen Tag einen Kampf gegen Dracula. Dracula ahnt, dass er in Schwierigkeiten ist und spielt die Karte **Falle**, die ihm einen +1 Bonus auf seine Kampfwürfe während dieses Kampfes erlaubt. Keiner der Jäger hat eine Karte zum Ausspielen, auch Dracula hat keine weitere Karte zum Ausspielen und so machen die Spieler mit dem nächsten Schritt weiter.*

Nachdem alle Karten gespielt wurden, stellen sich der Dracula- und der **direkt am Kampf beteiligte** Jäger-Spieler (also derjenige mit einer Spielfigur am Ort des Kampfes) einen Satz Kampfkarten zusammen. Das geht folgendermaßen vor sich:

Jäger Sein Satz Kampfkarten besteht aus seinen drei Taktikkarten und jeglichen Ausrüstungskarten in seinem Besitz, außer einer offen liegenden *Hundemeute*-Karte. Es dürfen im Kampf zwar nur Ausrüstungskarten benutzt werden die in der oberen linken Ecke einen Initiativwert tragen, der Jäger sollte dennoch alle Karten auf die Hand nehmen. Die Ausrüstungskarten, die im Kampf nicht benutzt werden dürfen, dienen zum Bluffen, sodass Dracula nicht genau weiß, wie viele Karten dem Jäger zur Verfügung stehen.

Kampf



Dracula spielt die Karte *Falle* zu Beginn des Kampfes.



Dracula



Van Helsing



Zu Beginn dieser Kampfunde besitzen sowohl van Helsing als auch Dracula noch 4 Gesundheitspunkte/Blutstropfen.

Van Helsing bekämpft Graf Dracula während des Tages, also hat Dracula nur einen Satz von drei Taktikkarten. Bei Nacht würde dieser Kampf ganz anders aussehen!



Runde 1: Van Helsing spielt die Karte *Pflock*, während Dracula die Karte *Klaue* spielt. Beide Spieler würfeln eine 3, doch da Dracula +1 durch seine Karte *Falle* erhält, gewinnt er die Runde. Beim Blick auf die Karte *Klaue* stellt er fest, dass „*Pflock*“ neben dem Symbol für zwei Wunden aufgelistet ist. Also verliert van Helsing 2 Gesundheitspunkte, sodass ihm nur noch 2 bleiben. Da kein Kampfteilnehmer Getötet, Gebissen oder Besiegt wurde und es auch kein Ergebnis Ende gab, geht der Kampf weiter.

Die Karten *Pflock* und *Klaue* bleiben für die zweite Runde des Kampfes offen auf dem Tisch liegen. Falls van Helsing eine weitere Karte *Pflock* hätte, könnte er sie ausspielen, da er aber nur die eine hatte, muss er eine andere Karte wählen.

Runde 2: In dieser Runde spielen van Helsing und Dracula jeweils die Karte *Ausweichen*. Van Helsing würfelt 4, Dracula würfelt 2 (was durch seine Karte *Falle* auf 3 erhöht wird). Van Helsing hat das höhere Ergebnis und sieht auf seiner Karte *Ausweichen*, dass dort „*Ausweichen*“ neben dem Symbol für Fortsetzen aufgelistet ist, also legen die Spieler einen Fortsetzen-Marker zwischen sich und machen weiter. Falls sie in den nächsten zwei Runden zwei weitere Fortsetzen-Ergebnisse erhalten, endet der Kampf. Beachten Sie, dass van Helsing für seinen nächsten Wurf +1 erhält, da er *Ausweichen* gespielt und den Kampfwurf gewonnen hat.

Die Spieler nehmen die Karten *Pflock* und *Klaue* wieder auf die Hand, die beiden *Ausweichen* Karten bleiben liegen.

Runde 3: Van Helsing spielt wieder eine Karte *Pflock* und Dracula spielt erneut *Klaue*. Beide Spieler würfeln 4, doch sie haben dieses Mal beide einen +1 Bonus, also herrscht Gleichstand. Aus den Initiative-Werten in den oberen linken Ecken der Karten geht hervor, dass *Pflock* 3 zählt und *Klaue* nur 2, also gewinnt van Helsing die Runde. Er sieht auf der Karte *Pflock*, dass „*Klaue*“ neben dem Symbol für Getötet aufgelistet ist, also verliert Dracula Blut bis zur nächsten roten Markierung. Da ihm jetzt keine weiteren roten Markierungen in seinem Blutvorrat verbleiben, ist er ein für alle Mal vernichtet, und die Jäger gewinnen das Spiel!

Dracula: Falls der Jäger gegen Dracula persönlich kämpft, besteht Draculas Kampfkarten-Satz aus seinen Taktikkarten. Wenn es gerade Nacht ist kann er alle acht Karten benutzen, ist es Tag bekommt er nur die Karten, die das Sonnensymbol tragen (*Klaue, Ausweichen, Flucht als Mensch*). Da Draculas beste Kampfkarten ihm nur bei Nacht zur Verfügung stehen, hat er tagsüber einen deutlichen Nachteil im Kampf.

Beispiel: Um bei dem vorherigen Beispiel zu bleiben, nimmt van Helsing seine drei Taktikkarten (Fausthieb, Ausweichen und Flucht) und die Ausrüstungskarten, die er besitzt (Pflock und Schnelles Pferd) um seinen Kampfkarten-Satz zu bilden. Dracula dagegen nimmt lediglich seine drei Taktikkarten (Klaue, Ausweichen und Flucht als Mensch) als seinen Kampfkarten-Satz.

Lakai: Falls der Jäger einen von Draculas **Lakaien** bekämpft, besteht der Kampfkarten-Satz des Dracula-Spielers aus den **Lakaien**-Taktikkarten. Die beiden Karten *Fausthieb* und *Ausweichen* sind immer dabei, die anderen drei (*Messer, Pistole* und *Gewehr*) nur dann, wenn sie bei der Begegnung ausdrücklich erwähnt werden.

Sobald beide Spieler ihre Kampfkarten zusammengestellt haben, wird es Zeit für den Kampf.

Kampfrunden

Während jeder Kampfrunde wählen die beteiligten Spieler je eine Karte aus ihrem Kampfkarten-Satz und legen sie verdeckt vor sich ab, um damit anzuzeigen, was sie in dieser Kampfrunde machen wollen.

Hinweis: Jäger-Spieler dürfen nur Ausrüstungskarten mit einer Initiative-Zahl darauf auswählen. *Hundemeute, Schnelles Pferd, Knoblauch* und *Hiesige Gerüchte* können für die Runde nicht als Taktikkarten benutzt werden.

Nachdem beide Spieler ihre Karte für diese Runde ausgespielt haben, werden die Karten aufgedeckt. Dann würfeln beide mit ihrem Würfel (der Jäger mit dem weißen und Dracula mit dem schwarzen Würfel) und zählen mögliche Bonuspunkte gemäß der unten stehenden Liste hinzu. Im Folgenden, wird das **Kampfwurf** genannt.

Bonuspunkte der Jäger

- +1 Ereigniskarte *Planung* wird zu Beginn des Kampfes gespielt.
- +1 Jäger wählt Karte *Pistole* in dieser Kampfrunde.
- +1 Jäger wählte Karte *Ausweichen* in der vergangenen Kampfrunde und gewann den Kampfwurf.

Bonuspunkte der Lakaien

- +1 Lakai ist ein Zigeuner und Kampf findet in Osteuropa statt.
- +1 Ereigniskarte *Falle* wird zu Beginn des Kampfes gespielt.
- +1 Lakai wählt Karte *Pistole* in dieser Kampfrunde.
- +1 Lakai wählte Karte *Ausweichen* in der vergangenen Kampfrunde und gewann den Kampfwurf.

Dracula Modifiers

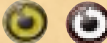
- +1 Ein gebissener Jäger nimmt am Kampf teil. Dies gilt **nicht** für Mina Harker.
- +1 Kampf findet in Burg Dracula statt.
- +1 Ereigniskarte *Falle* wird zu Beginn des Kampfes gespielt.
- +1 Dracula wählte Karte *Ausweichen* in der vergangenen Kampfrunde und gewann den Kampfwurf.

Ausnahme: Falls Lord Godalming am Kampf gegen einen Lakai teilnimmt, würfelt er mit zwei Jägerwürfeln anstatt mit einem und wählt das jeweils höhere Resultat. Der Spieler mit dem höchsten Kampfwurfresultat inklusive Bonus hat diese Kampfrunde gewonnen und überprüft auf seiner Karte das Kampfrundenergebnis.

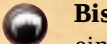
Derjenige Spieler, der den höchsten Kampfwurf (einschließlich Bonuspunkte) erzielt, gewinnt diese Kampfrunde. Er schaut nun auf seiner Karte, um das Ergebnis dieser Kampfrunde herauszufinden. Dazu sucht er auf der rechten Seite der Karte die Bezeichnung der Karte seines Gegners. Hat er die Karte gefunden, überprüft er das links davon abgedruckte Symbol in der folgenden Liste.

Kampfergebnis

 **Verwundet (1 bis 4)** – Der Unterlegene der Runde verliert 1 bis 4 Gesundheitspunkte/Blutstropfen.

 **Fortsetzen** – Nichts passiert. Falls die Spieler dreimal hintereinander das Ergebnis Fortsetzen erhalten (um das zu markieren, benutzt man die Fortsetzen-Marker, die später beschrieben werden), gilt stattdessen das Ergebnis Ende.

 **Abwehren** – Dracula darf in der nächsten Kampfrunde nur eine der folgenden Karten spielen: *Ausweichen, Flucht als Fledermaus, Flucht als Mensch* oder *Flucht als Nebeldunst*. Beachten Sie, dass auch in diesem Fall *Flucht als Fledermaus* oder *Flucht als Nebeldunst* nur bei Nacht von ihm ausgespielt werden können.

 **Biss** – Der Jäger wird gebissen und erhält einen „Gebissen“-Marker. Ein Biss beendet außerdem den Kampf. Weitere Hinweise zu gebissenen Jägern auf Seite 19.

 **Getötet** – Falls der Jäger einen **Lakaien** bekämpft, wird der Lakai tödlich verwundet und der Kampf endet. Falls der Jäger Dracula bekämpft, fällt Draculas Blutvorrat sofort auf die nächste rote Markierung zurück (dass heißt, wenn Dracula noch 11-15 Blutstropfen hat, fällt er auf 10 Blutstropfen zurück, hat er 6-10, fällt er auf 5 Blutstropfen zurück). Falls Dracula 5 oder weniger Blutstropfen hat, fällt er auf 0 Blutstropfen und die Jäger gewinnen das Spiel. Solange Dracula noch Blutstropfen übrig hat, geht der Kampf weiter.

 **Ende** – Einer der Kämpfer kann dem Kampf entkommen. Der Kampf ist damit sofort beendet, obwohl er im nächsten Zug wieder aufgenommen werden kann.

Im Kampf zerstörte Ausrüstungsgegenstände

Auf der rechten Seite der Jäger-Kampfkarten sind einige Dracula- oder **Lakaïen**- Karten in **fett und kursiv** geschrieben. Dadurch wird angezeigt, dass die Jäger-Karte **zerstört** wird, wenn sie gegen eine dieser fett/kursiv geschriebenen Dracula- bzw. Lakaïen-Karten eingesetzt wird und der Jäger den Kampfwurf gewinnt (sie wird am Ende dieser Kampfrunde auf den Ausrüstungs-Ablagestapel gelegt).

Auf der rechten Seite der Dracula- und **Lakaïen**-Kampfkarten sind einige Jägerkarten in **fett und kursiv** geschrieben. Dadurch wird angezeigt, dass diese fett/kursiv geschriebenen Jäger-Karten **zerstört** werden, wenn sie gegen eine dieser Dracula- bzw. Lakaïen-Karten eingesetzt werden und Dracula oder der Lakai den Kampfwurf gewinnt.

Beachten Sie, dass die Kampfkarten von Dracula oder seinen Lakaïen niemals zerstört werden.

Beispiel: Um bei dem vorherigen Beispiel zu bleiben, wählt van Helsing seine Karte Pflock und Dracula die Karte Klaue. Jeder legt die Karte verdeckt vor sich hin. Sobald beide ihre Karten gelegt haben, werden sie aufgedeckt und beide Spieler würfeln. Sowohl van Helsing als auch Dracula würfeln eine 3, Dracula erhält jedoch einen +1 Bonus wegen seiner Karte Falle, was seinen Kampfwurf auf 4 erhöht.

Dracula gewinnt die Kampfrunde und schaut auf seiner Karte Klaue nach dem Ergebnis. Er findet van Helsing's Karte (Pflock) in dem Kasten, der mit dem Symbol für 2 Wunden versehen ist. Van Helsing verliert also 2 Gesundheitspunkte. In diesem Fall verbleiben ihm damit noch 2 Gesundheitspunkte. Das Wort Pflock ist nicht fett und nicht kursiv gedruckt, also bleibt van Helsing's Karte im Spiel. Da keiner der Kampfteilnehmer getötet oder besiegt wurde, und es auch kein Ende-Ergebnis gab, beginnt eine neue Kampfrunde.

Gleichstand und Initiative

Wenn es bei den Kampfwürfen zu einem Gleichstand kommt, überprüfen beide Spieler den Initiativwert ihrer Karte. Der Spieler, dessen Karte den höchsten Initiativwert hat, gewinnt.

Beispiel: Wenn van Helsing eine 4 gewürfelt hätte, wäre es zwischen ihm und Dracula zum Gleichstand gekommen. Beide hätten auf ihren Karten den Initiativwert abgelesen. Klaue hat die Initiative 2, Pflock dagegen die Initiative 3. Daher hätte van Helsing gewonnen.

Mehr als ein Jäger

Wenn mehr als ein Jäger am Kampf beteiligt ist, lesen Sie bitte den Abschnitt „Kampf als Gruppe“ auf Seite 24.

Fortsetzen-Marker

Erhalten die Spieler im Kampf das Ergebnis *Fortsetzen*, legen Sie einen *Fortsetzen*-Marker zwischen sich. Sollten die Spieler danach ein anderes Resultat außer **Fortsetzen** erzielen, werden jegliche *Fortsetzen*-Marker zwischen ihnen wieder entfernt. Wenn sie jedoch dreimal hintereinander das Resultat *Fortsetzen* erhalten, ist der Kampf sofort zu Ende, genauso, wie beim Ergebnis Ende.

Weitere Kampfrunden

Falls ein Kampf nicht nach der ersten Runde endet, setzen die Spieler ihn fort. Es darf jedoch kein Spieler dieselbe Karte zweimal hintereinander benutzen. Um das sicherzustellen, lassen die Spieler die in der letzten Runde benutzten Karten offen vor sich liegen, während sie sich neue Karten aussuchen. Nach dem Auswählen der Karten geht der Kampf wie gehabt weiter. Es gibt einen Kampfwurf und der Gewinner überprüft die Auswirkung, genau wie in der ersten Runde. Sollte der Kampf in eine weitere Runde gehen, nehmen die Spieler ihre vor zwei Kampfrunden benutzten Karten wieder auf, lassen die Karten der letzten Runde offen liegen und wählen neue Karten aus ihrer Hand.

Beispiel: In der zweiten Kampfrunde lässt van Helsing seine Karte Pflock offen liegen und Dracula macht dasselbe mit seiner Karte Klaue. Beide wählen nun aus ihren verbleibenden Handkarten eine neue. Sollte der Kampf in die dritte Runde gehen, können beide ihre Karten Pflock und Klaue wieder aufnehmen, müssen die Karten der zweiten Runde jedoch offen liegen lassen.

Kampfende

Der Kampf endet immer bei einem Ergebnis „Ende“ oder bei drei aufeinander folgenden Ergebnissen „Fortsetzen“. In beiden Fällen geht man davon aus, dass einem der Kämpfer die Flucht gelungen ist.

Der Kampf endet ebenfalls, wenn ein Jäger gebissen oder auf null Gesundheitspunkte reduziert wurde. Im letzteren Fall ist der Jäger besiegt. Mehr zu besieigten Jägern auf Seite 20.

Der Kampf gegen einen **Lakaïen** endet sofort, wenn der Lakai Getötet wurde. Sollte es eine weitere Begegnung an diesem Ort geben, wird sie sofort ausgeführt, wodurch sich möglicherweise ein weiterer Kampf ergibt. Wenn es keine weiteren Begegnungen gibt und sich Dracula dort aufhält, beginnt ein Kampf zwischen dem Jäger und Dracula (siehe unten: „Sich an Dracula herankämpfen“). Falls der Lakai nicht getötet wurde (also bei jedem anderen möglichen Kampfsende außer Getötet), bleibt sein Begegnungs-Marker an Ort und Stelle.

Beim Kampf gegen Dracula beendet ein Getötet-Ergebnis nicht automatisch den Kampf, es sei denn, der Graf ist tatsächlich vernichtet. Wenn also ein Getötet-Ergebnis Draculas Blutvorrat bis zur nächsten roten Markierung verkürzt, ihm aber immer noch Blutstropfen übrig lässt, geht der Kampf weiter. Fällt der Graf auf null Blutstropfen, endet nicht nur der Kampf sondern auch das Spiel, denn dann haben die Jäger gemeinsam gewonnen.

Sich an Dracula herankämpfen

Falls ein Jäger einen **Lakai** an Draculas Aufenthaltsort bekämpft und besiegt, beginnt er danach einen Kampf gegen Dracula. Wird jedoch der Jäger besiegt oder flieht vom Kampf gegen den **Lakai** (der Kampf endet mit dem Resultat „Ende“), ist der Zug des Jägers beendet und er darf sich Dracula in diesem Zug nicht stellen.

Zeit im Kampf festhalten

Sollte im Kampf die Karte *Rasende Wut* oder *Knoblauch* gespielt werden, ist es wichtig für die Spieler, zu markieren wie viele Runden während des Kampfes vergehen.

Dazu benutzen sie die Zeit-Marker, die sie auf das Zeitfeld „1“ der jeweiligen Karte legen und nach jeder Kampfrunde um ein Feld weiter-schieben.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Seite – die Jäger oder Dracula – gewonnen hat.

Sieg für die Jäger

Die Jäger gewinnen gemeinsam, wenn sie Draculas Blutvorrat auf 0 oder weniger Punkte reduzieren können. Beachten Sie, dass Dracula nicht durch eigene Entscheidung auf null Punkte fallen darf. Er kann nur durch einen Kampf gegen einen Jäger oder durch das Ausspielen der Karte *Heldenhafter Sprung* auf Null fallen.

Sieg für Dracula

Dracula gewinnt, wenn er es schafft, seine Vampir-Anzeige auf 6 zu bringen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Anzeige zu erhöhen:

- +2 jedes Mal, wenn er einen Neuen Vampir reifen lässt
- +1 jedes Mal, wenn ein neuer Tag dämmt (wenn also der Tag-/Nacht-Marker von *Frühe Morgenstunden* auf *Dämmerung* gezogen wird).
- +2 jedes Mal, wenn er einen Jäger besiegt – entweder, indem er dessen Gesundheit auf 0 reduziert, oder dem Jäger genug Bisse zufügt, um ihn zu besiegen (ein Biss für Mina Harker, zwei für Lord Godalming oder Dr. Seward, und drei für Dr. van Helsing).

Weitere Regeln

Der nächste Abschnitt des Regelbuchs enthält zusätzliche Regeln, die Sie kennen sollten, aber vermutlich nicht so oft nachschlagen werden.

Gebissene Jäger

Sobald ein Jäger einen „Gebissen“-Marker auf seinem Charakterbogen liegen hat (bei Mina ist das immer der Fall), gilt er als Gebissen. Wenn Dracula einen Jäger beißt, kann er damit in dessen Geist eindringen und ihn langsam übernehmen. Der Jäger trägt die folgenden Nachteile davon:

- Ein gebissener Jäger muss immer eine Ausrüstungs- und eine Ereigniskarte offen vor sich liegen haben (falls er überhaupt Karten dieses Typs besitzt; eine offen liegende *Hundemeute* zählt dabei nicht). Draculas mentale Verbindung lässt ihn ahnen, was der Jäger vorhat.
- Dracula kann gewisse Ereigniskarten auf einen Gebissenen Jäger ausspielen, wie *Unter Einfluss* oder *Nächtlicher Besuch*.
- Dracula erhält einen +1 Bonus im Kampf gegen einen Gebissenen Jäger oder eine Gruppe von Jägern, der ein gebissener Jäger angehört.

Ausnahme: Mina Harker hat es gelernt, mit ihrem Biss zu leben, und so kann sie ihren Geist teilweise gegen Dracula abschotten, was es ihm verbietet, den +1 Bonus im Kampf gegen sie zu nutzen. Ist sie jedoch in einer Gruppe, in der sich ein weiterer Gebissener Jäger befindet, erhält Dracula dennoch seinen +1 Bonus.

Es hat jedoch einen deutlichen Vorteil, Gebissen zu werden: Ein Gebissener Jäger kann Ziel einer *Hypnose*-Karte werden, mittels derer die Jäger Draculas Aufenthaltsort offenbaren können. Gebissen zu werden ist zwar nicht unbedingt eine gute Sache, doch gibt es immerhin diesen kleinen Silberstreifen am Horizont.

Falls ein Jäger einen „Gebissen“-Marker bekommt, aber keine weiteren freien Bissfelder mehr hat, ist er besiegt (siehe Seite 20).

Lord Godalming und Dr. Seward sind besiegt, wenn sie ihren zweiten Biss davontragen. Dank seiner disziplinierten Natur ist Van Helsing erst nach dem dritten Biss besiegt. Mina dagegen versucht von vornherein Draculas Einfluss ab-

zuschütteln und ist daher sofort besiegt, wenn sie einen einzigen zusätzlichen Biss davonträgt (wegen Mina meistens gut beraten ist, einem Kampf gegen Dracula bei Nacht aus dem Weg zu gehen).

Erlaubte Kartenzahl

Dracula und die Jäger dürfen nur eine bestimmte Zahl von Ausrüstungs- und Ereigniskarten tragen. Sie ist auf ihren Charakterbögen vermerkt. Wenn die Spieler Ausrüstungskarten oder „Behalten“-Ereigniskarten bekommen, legen sie diese verdeckt auf die markierten Plätze ihrer Charakterbögen.

Jeder Jäger kann bis zu drei Ausrüstungskarten (offen liegende *Hundemeute* mitgezählt) und bis zu drei *Behalten*-Ereigniskarten haben. Dr. Seward darf entweder eine vierte Ausrüstungs- oder eine vierte Ereigniskarte in seinem separaten Ablagefach auf seinem Charakterbogen haben.

Dracula darf keine Ausrüstungskarten haben, kann aber bis zu vier Behalten-Ereigniskarten besitzen.



Denken Sie daran, dass die Taktikkarten der Spieler nicht zu dem Ausrüstungs-Limit hinzugezählt werden. Die Jäger-Taktikkarten haben die gleiche Rückseite wie die Ausrüstungskarten, unterscheiden sich aber durch das Wort Basis unter ihrem Titel. Taktikkarten sollten offen neben dem Charakterbogen abgelegt werden, um sie von Ausrüstungskarten unterscheiden zu können, wie bei „Spielaufbau“ auf Seite 6 gezeigt.

Besiegte Jäger

Wenn ein Jäger auf 0 Gesundheitspunkte reduziert wurde oder einen Biss davonträgt und danach alle Bissfelder auf seinem Charakterbogen belegt sind, ist er besiegt. Die folgenden Ereignisse treten ein, wenn ein Jäger besiegt ist:

- Dracula erhöht seine Vampir-Anzeige um 2. Wird diese dadurch auf 6 oder mehr Punkte erhöht, ist das Spiel unmittelbar zu Ende und Dracula gewinnt.
- Der Jäger wird sofort in das Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria gebracht, wo er von den Nonnen gesund gepflegt wird.
- Der Jäger legt alle seine Ausrüstungs- und Ereigniskarten ab, nur seine Taktikkarten bleiben ihm noch.
- Der Jäger stellt seine Gesundheits-Anzeige auf den Höchstwert zurück und entfernt alle „Gebissen“-Marker von seinem Charakterbogen.
- Der Jäger setzt in der nächsten Runde aus, da er sich von seinen schrecklichen Verletzungen erholen muss.

Ereigniskarten

Ereigniskarten bergen ein gewisses Risikoelement, das **Fury of Dracula** einen interessanten „Dreh“ verleiht. Dracula darf nicht selber vom Ereigniskartenstapel ziehen (außer durch eine Begegnung Entweihter Boden), sondern muss sich von den Jägern mit Ereigniskarten versorgen lassen. Warum sollten Die das überhaupt tun? Weil sie Ereigniskarten vom **Boden** des Stapels ziehen. Ist es eine Karte mit einem Kreuz auf der Rückseite, darf der Jäger sie behalten, ist es eine mit einer **Fledermaus**, muss er sie sofort an Dracula abgeben, ohne sich ihre Vorderseite anzuschauen. Obwohl es so aussieht, als ob diese

Regel das Ziehen einer Ereigniskarte zu einer großen Dummheit für die Jäger macht, befinden sich doch doppelt so viele Jäger- Ereigniskarten im Stapel wie Dracula-Karten. Außerdem enthält der Stapel sehr viele mächtige Karten zur Informationsbeschaffung, welche die Jäger unbedingt zur Verfügung haben sollten. Sollte jemals nur noch eine Karte im Stapel liegen, ziehen Sie diese nicht. Stattdessen mischen Sie diese Karte zusammen mit den Karten vom Ablagestapel und bilden auf diese Weise einen neuen Ereigniskarten-Stapel.

Nachdem ein Spieler eine Ereigniskarte an sich genommen hat, schaut er den Kartentypus unten am Rand der Karte nach. Es gibt drei Typen: **Sofort ausspielen**, **Behalten** und **Verbündeter**. Diese werden im Anschluss beschrieben.

„Sofort ausspielen“-Karten

Ein Spieler, der eine „Sofort ausspielen“-Karte bekommt, muss diese sofort ausspielen, auch, wenn ihre Auswirkungen in diesem Moment unnütz sein sollten. Nachdem die Karte ausgespielt wurde, wird die Karte auf den Ablagestapel der Ereigniskarten gelegt.

„Behalten“-Karten

Ein Spieler, der eine Behalten-Karte bekommt, darf diese behalten, bis er sie später ausspielt. Auf Behalten-Karten ist erläutert, wann und wie sie ausgespielt werden sollen. Nachdem eine Behalten-Karte ausgespielt wurde, wird sie abgelegt.

„Verbündeter“-Karten

Ein Spieler, der eine Verbündeter-Karte zieht, muss diese entweder sofort ausspielen, oder ablegen. Einmal ausgespielt, bleibt ein Verbündeter solange im Spiel, bis er durch einen anderen Verbündeten ersetzt wird. Beachten Sie, **dass sowohl Dracula als auch die Jäger je einen Verbündeten zugleich im Spiel haben können**. Verbündete der Jäger die ausgespielt werden, ersetzen keine von Draculas Verbündeten und umgekehrt.

Draculas Mächte

Dracula besitzt fünf Mächte, derer er sich während des Spiels bedienen kann. Diese werden durch die Machtkarten repräsentiert, die sich in seinem Ortskarten-Stapel befinden und auf verschiedene Weise in seiner Spur ausgespielt werden können. Eine Machtkarte, die in seiner Spur liegt, darf Dracula nicht benutzen - er muss warten, bis sie „aus der Spur fällt“ um sie erneut auswählen zu können.

Drei von Draculas Machtkarten können jederzeit ausgespielt werden (*Finsterer Ruf*, *Hakenschlagen* und *Verbergen*), was durch die Mond- und Sonnensymbole auf ihnen angezeigt wird. Die anderen beiden (*Nähren* und *Wolfsgestalt*) dürfen nur bei Nacht benutzt werden, wie es durch die beiden Mondsymbole angezeigt wird. Im Folgenden sind die Machtkarten ausführlich beschrieben.

Finsterer Ruf

Wird diese Karte gespielt, strengt sich Dracula an, alle seine finsternen Diener um sich zu scharen. Der Dracula-Spieler legt die Karte auf seiner Spur wie eine (und anstelle einer) Ortskarte aus, außer, dass sie offen abgelegt wird und Dracula keine Begegnung darauf platzieren kann. Der Graf bleibt also an seinem bisherigen Ort. Wie durch die beiden Blutstropfen auf der Karte angezeigt, muss Dracula für das Ausspielen von *Finsterer Ruf* 2 Blutstropfen abgeben (d.h. er muss vorher noch mindestens 3 in seinem Blutvorrat gehabt haben). Ist die Karte ausgespielt, zieht der Dracula-Spieler 10 Begegnungs-Marker aus dem Vorrat, nimmt sie zu seiner Begegnungshand dazu und legt anschließend so viele in den Vorrat zurück, bis er wieder die erlaubte Anzahl auf der Hand hat.

Spielt Dracula diese Karte, während er sich an einem Ort mit einem Jäger befindet, muss er mit diesem in seiner Aktionsphase kämpfen.

Hakenschlagen

Wird diese Karte gespielt, kreuzt Dracula seinen bisherigen Weg, um die Jäger entweder abzuschütteln oder sie anzugreifen. Der Dracula-Spieler **kann diese Macht benutzen, um in seiner Spur zurückzugehen**. Die *Hakenschlagen*-Karte wird **offen** ausgespielt. Dracula nimmt dann die Ortskarte, zu der er zurückgehen möchte, aus seiner Spur oder den Katakomben und legt sie auf die *Hakenschlagen*-Karte. Die gewählte Ortskarte muss ein Ort sein, den Dra-

cula entsprechend der Bewegungsregeln von seinem derzeitigen Standort aus erreichen kann. Lag diese Ortskarte offen in der Spur oder den Katakomben, bleibt sie offen, war sie verdeckt, bleibt sie auch verdeckt. Die beiden Karten (Macht- und Ortskarte) werden dann auf das am weitesten links liegende Feld in Draculas Spur gelegt und alle nachfolgenden Karten um ein Feld nach rechts verschoben, bis entweder keine Lücke mehr in Draculas Spur ist oder eine Karte „aus der Spur fällt“. Zum Schluss stellt er seine Spielfigur auf die neuen Karten.

Beachten Sie, dass Draculas Spur in diesem Zug nicht länger wird, wenn die Karte aus seiner Spur stammte (anders als aus den Katakomben), und daher auch keine Karte aus der Spur fällt. Falls sich eine Begegnung auf der Karte befand, bleibt sie dort, kam die Karte aus den Katakomben, darf Dracula nur eine Begegnung behalten, nicht beide. Er wählt aus, welche er behalten will und legt die andere in den Vorrat. **Dracula legt keine neue Begegnung auf diese Karte.**

Die *Hakenslagen*-Karte bleibt bei der verschobenen Ortskarte, bis beide später aus der Spur fallen. Erst dann steckt Dracula die Karte *Hakenslagen* wieder in den Stapel. Die Ortskarte kann dann wie üblich in die Katakomben abgelegt werden oder er lässt die Begegnung darauf reifen.

Nähren

Diese Karte kann nur bei Nacht ausgespielt werden. Wenn sie benutzt wird, begibt sich Dracula in die Stadt und labt sich an einem unschuldigen Opfer. Der Dracula-Spieler benutzt die Karte anstelle einer Ortskarte, das heißt Dracula bewegt sich diese Runde nicht. **Nähren** wird **offen** in seine Spur gelegt und **Dracula darf keine Begegnung darauf platzieren. Dracula erhält daraufhin 1 Blutstropfen zurück** (er darf sein Maximum von 15 aber nicht überschreiten), dies wird auf der Karte mit einem Blutstropfen und einem '+'- Zeichen dargestellt.

Spielt Dracula diese Karte, während er sich an einem Ort mit einem Jäger befindet, muss er mit diesem in seiner Aktionsphase kämpfen.

Verbergen

Achtung: Diese Machtkarte hat dieselbe Rückseite wie die Ortskarten und wird am Anfang des Spiels in den Ortskarten-Stapel gelegt! Wenn sie gespielt wird wissen die Jäger also nicht, dass es sich um eine Machtkarte handelt.

Bewegung in Wolfsgestalt

Dracula ist in Bordeaux, als er seine Karte *Wolfsgestalt* ausspielt. Zunächst muss er 1 Blutstropfen bezahlen, dann legt er die Karte *Wolfsgestalt* in seine Spur, zusammen mit einer Ortskarte. Er darf jetzt bis zu 2 Städte weit reisen, also hat er eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie in der Darstellung gezeigt. Dazu noch einige Anmerkungen:

1. Dracula kann *Wolfsgestalt* nutzen, um einen Jäger anzugreifen oder an ihm vorbeizuziehen. Also könnte er nach Clermont-Ferrand gehen und van Helsing angreifen, er könnte aber auch an van Helsing vorbei nach Genf oder Marseilles reisen, wobei van Helsing davon nichts mitbekommen würde.
2. Dracula darf nicht durch oder in eine Stadt reisen, in der sich ein *Gesegnete Hostie*- oder *Geweihter Boden*-Marker oder befindet. Also kann er wegen der Hostie weder nach Paris, noch nach Straßburg, weil er dazu erst durch Paris ziehen müsste.

Diese Karte ist die einzige Machtkarte, die **verdeckt** gespielt wird. Sie wird abgelegt wie eine Ortskarte, und Dracula darf eine Begegnung darauf platzieren. Sie repräsentiert Dracula, der sich versteckt (und daher an seinem letzten Ort bleibt), während er die Schar seiner Diener dort vergrößert. Vergessen sie nicht am Ende ihrer Bewegungsphase die Draculafigur auf der Karte zu platzieren. Bewegt sich ein Jäger auf den Ort, an dem Dracula die Karte *Verbergen* gespielt hat, werden **die Karte Verbergen und die rechts davon liegende Ortskarte aufgedeckt und der Jäger muss sich beiden Begegnungen stellen**, als ob es sich um eine Karte in den Katakomben handeln würde.

Wenn die Ortskarte, zu der Dracula diese Karte ausgespielt hatte, aus der Spur fällt, wird diese Karte aufgedeckt und fällt ebenfalls aus der Spur. Sie wandert dann zurück in Draculas Ortskarten-Stapel, selbst wenn die zugehörige Ortskarte in den Katakomben abgelegt wurde. **Begegnungen**

auf der Verbergen Karte darf Dracula nicht reifen lassen oder in den Katakomben ablegen – sie werden immer in den Vorrat zurückgelegt.

Wenn Dracula diese Karte ausspielt, während sich ein Jäger am gleichen Ort aufhält, wird sie offen ausgelegt und er muss mit diesem in seiner Aktionsphase kämpfen.

Wolfsgestalt

Diese Karte darf nur bei Nacht gespielt werden. Sie ist vielleicht Dracula's teuflischste Macht. *Wolfsgestalt* erlaubt es ihm, in der Gestalt eines Wolfes durch die Nacht zu rennen und der Verfolgung zu entgehen. Sie wird offen in Draculas Spur ausgelegt, zusammen mit einer verdeckt abgelegten Ortskarte und einem Begegnungs-Marker darauf. Wie der auf der Karte abgebildete Blutstropfen andeutet, kostet *Wolfsgestalt* Dracula 1 Blutstropfen (also muss er zuvor mindestens noch 2 Blutstropfen in seiner Anzeige gehabt haben).

Spielbrett-Übersicht



1. Draculas Spur: Die letzten sechs Orte, durch die Dracula gereist ist, werden hier abgelegt. In den Regel- und Kartentexten beziehen sich die Begriffe „links“ und „rechts“ immer auf Draculas Perspektive. Das Feld direkt bei der Vampir-Anzeige stellt Draculas derzeitigen Aufenthaltsort dar.

2. Draculas Verbündeter: Falls Dracula eine Ereigniskarte „Verbündeter“ im Spiel hat, wird sie hier abgelegt.

3. Verbündeter der Jäger: Falls die Jäger eine Ereigniskarte „Verbündeter“ im Spiel haben, wird sie hier abgelegt.

4. Entschlossenheits-Anzeige: Der Entschlossenheits-Marker wird hier benutzt, um die Entschlossenheit der Jäger anzuzeigen.

5. Vampir-Anzeige: Mit dem Vampir-Marker wird hier die Anzahl der von Dracula erschaffenen Vampire angezeigt. Erreicht die Anzeige die 6, hat Dracula gewonnen.

6. Katakomben: Dracula darf in seinen Katakomben bis zu drei Orte ablegen, sobald diese aus der Spur fallen. Jeder Ort der hier abgelegt wird, bekommt eine zusätzliche Begegnung.

7. Tag-/Nacht-Anzeige: Der Tag-/Nacht-Marker wird hier benutzt, um die Tageszeit anzuzeigen. Die drei Felder oberhalb bedeuten Tag, die drei unteren zeigen an, dass es Nacht ist.

Die Jäger können davon ausgehen, dass Dracula zu dem verdeckt liegenden Ort gereist ist, der bis zu zwei Straßen weit entfernt vom letzten Ort sein kann. Anstelle einer Ortskarte kann Dracula auch die *Verbergen*-Karte zusammen mit der Karte *Wolfsgeist* spielen, um zu bluffen und an seinem Ort stehen zu bleiben. Wenn er in *Wolfsgeist* unterwegs ist, darf Dracula durch eine Stadt ziehen, in der sich ein Jäger befindet, ohne dass er dort anhalten und den Jäger bekämpfen müsste. Eine Stadt mit dem *Gesegnete Hostie*- oder *Geweihter Boden*-Marker darf er jedoch nicht durchqueren.

Wenn sich Dracula zwei Städte weit bewegt, hinterlässt er keine Hinweise auf seine Anwesenheit in der ersten Stadt, die er durchquert. Eine Begegnung legt er nur auf seinem Zielort ab. Ebenso greift er in seiner Aktionsphase nur einen Jäger in seinem Zielort an, jedoch keinen der sich in einer Stadt befindet die Dracula in *Wolfsgeist* durchreist.

Da Dracula nur für seinen Zielort eine Ortskarte ablegen muss, ist es ihm möglich in *Wolfsgeist* einen Ort zu durchqueren, der schon in seiner Spur vorhanden ist. Er darf seinen Zug lediglich nicht in einem solchen Ort beenden.

Gesegnete Hostie und Geweihter Boden

Jäger können Dracula und seine Macht von bestimmten Orten fernhalten, mithilfe der Karten *Gesegnete Hostie* oder *Geweihter Boden*. Eine *Gesegnete Hostie* darf von einem Jäger nur an dessen Aufenthaltsort ausgespielt werden. *Geweihter Boden* darf dagegen auf eine beliebige Stadt ausgespielt werden, jedoch nie auf Burg Dracula, Galatz und Klausenburg.

In beiden Fällen **werden alle Begegnungen des Ortes entfernt**.

Falls der *Geweihter Boden*-Marker auf einem Ort platziert wurde, der sich in Draculas Spur oder den Katakomben befindet, wird dieser Ort sofort aufgedeckt. Sollte sich Dracula an diesem Ort befinden, muss er diesen in seiner nächsten Runde sofort verlassen.

Dracula kann eine Ereigniskarte *Teuflische Macht* ausspielen, um einen *Gesegnete Hostie*-Marker vom Spielfeld zu entfernen (dieser kann später erneut gelegt werden), der *Geweihter Boden*-Marker bleibt jedoch das ganze Spiel über an

seinem Platz (es sei denn, er wird durch eine weitere Ereigniskarte *Geweihter Boden* an einen anderen Ort verlegt).

Dracula darf einen Ort, auf dem ein solcher Marker liegt weder betreten noch durchqueren. Die dazugehörige Ortskarte wird dem Ortskarten-Stapel oder den Katakomben entnommen und offen neben das Spielbrett gelegt, solange der Marker an seinem Platz bleibt.

Sollte sich der Ort in Draculas Spur befinden, bleibt er dort, bis er aus der Spur fällt, danach wird er offen auf dem Tisch ausgelegt. Sollte der Marker irgendwann von der Stadt genommen werden, wird die Ortskarte zurück in Draculas Stapel gesteckt.

Jäger als Gruppe

Jäger können sich zusammentun, um Dracula und seinen Lakaia die Stirn zu bieten. Dies schränkt jedoch ihre Suchmöglichkeiten ein. Zwei oder mehr Jäger, die eine Runde am selben Ort beginnen, können sich entschließen eine Gruppe zu bilden. Das dürfen sie allerdings nicht, falls schon einer von ihnen seinen Zug ausgeführt haben sollte (Ausnahme: Falls Dracula zu einem Ort mit mehreren Jägern zieht, bekämpfen diese ihn als Gruppe, siehe S. 14). Gruppen lösen sich auf, sobald sich die Jäger wieder einzeln bewegen.

Bewegung einer Jägergruppe

Eine Gruppe bewegt sich einmal pro Spielrunde während der Bewegungsphase eines ihrer Mitglieder. Bewegen Sie alle Jäger-Spielfiguren zugleich. Wenn eine Gruppe einen Zug nehmen möchte, wird nur einmal gewürfelt (allerdings darf Lord Godalming seine Fähigkeit zum erneuten Würfeln nutzen, wenn er Mitglied der Gruppe ist), das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe.

Gruppen-Aktionsphase

Eine Gruppe hat nur eine Aktionsphase pro Spielrunde, die sofort nach der Bewegung stattfindet. Das bedeutet, dass die Gruppe nur einmal pro Runde Ausruhen, Ausrüsten oder Tauschen kann. Lediglich ein Gruppenmitglied darf vom Ausruhen oder Ausrüsten profitieren, obwohl es allen gestattet ist, frei untereinander zu Tauschen.

Übersicht Charakterbogen



1. Ereigniskarten-Fächer: In diese „Fächer“ darf ein Jäger bis zu drei „Behalten“-Ereigniskarten legen.

2. Bissfelder: Wird ein Jäger gebissen, muss der entsprechende „Gebissen“-Marker in ein leeres Biss-Feld gelegt werden. Falls es keine leeren Felder mehr gibt, ist der Jäger besiegt.

3. Ausrüstungskarten-Fächer: Ein Jäger darf bis zu drei Ausrüstungskarten in diesen Fächern ablegen.

4. Zugreihenfolge: Diese Zahl gibt an, in welcher Reihenfolge die Jäger in einer Runde am Zug sind. Dracula hat immer den ersten Zug.

5. Spezialfähigkeiten Die speziellen Fertigkeiten eines Jägers sind hier erklärt.

6. Gesundheits-Anzeige: Ein Gesundheits-Marker zeigt hier den derzeitigen Zustand des Jägers an. Sobald der Jäger auf 0 Gesundheitspunkte fällt, ist er besiegt.

Gruppen-Begegnungen

Begegnungen wirken sich gleichermaßen auf die gesamte Gruppe aus, obwohl jedes Gruppenmitglied Ausrüstungskarten aufdecken darf, um die Auswirkungen einer Begegnung zu mildern. Jeder in einer Gruppe, die beispielsweise einem Wolfsrudel begegnet, würde also 2 Gesundheitspunkte verlieren. Das könnte um 1 reduziert werden, wenn einer der Gruppe eine *Pistole* aufdeckt, und auf 0, wenn ein weiterer ein *Gewehr* aufdeckt.

Gruppenkampf

Alle in der Jägergruppe müssen kämpfen; keiner wird zurückgehalten. Die üblichen Kampfregeln kommen zur Anwendung, werden aber leicht abgewandelt, um dem Umstand Rechnung zu tragen, dass mehr als zwei am Kampf beteiligt sind.

Jeder Jäger der Gruppe wählt zu Beginn jeder Kampfunde eine Karte, **während sich der Dracula-Spieler einen der Jäger als Ziel aussuchen muss** (er braucht in jeder Runde ein Ziel, allerdings darf das Ziel von Runde zu Runde wechseln). Der ausgesuchte Spieler und Dracula führen ihren Kampfwurf wie üblich aus (denken Sie daran, dass der Jäger zwei Würfel benutzen

darf, wenn Lord Godalming der Gruppe angehört **und** es sich um einen Kampf gegen einen **Lakaïen** handelt). Der Jäger darf sämtliche Bonuspunkte addieren, die einem Mitglied seiner Gruppe zustehen würden. Falls Dracula den Kampfwurf gewinnt, sieht er auf seiner Karte den Eintrag für die Karte seines Zielgegners nach und führt das Ergebnis entsprechend nur auf seinen Zielgegner aus. Gewinnen die Jäger, dürfen sie aussuchen, welche ihrer Karten sie benutzen wollen, um das Resultat zu ermitteln.

Beispiel 1: Dracula kämpft gegen eine Gruppe aus allen vier Jägern. Er sucht sich Mina Harker als Ziel und spielt Klaue aus. Sie wählt Pflock. Dracula gewinnt den Würfelwurf, sieht auf seiner Karte Klaue unter Pflock nach und sieht dort, dass Mina 2 Punkte Gesundheit verliert.

Beispiel 2: Genau wie oben, mit dem Unterschied, dass Dracula den Kampfwurf verliert. Die anderen drei Jäger haben Messer, Kruzifix und Gesegnete Hostie ausgespielt. Sie können eine beliebige ihrer vier Karten wählen und darauf unter Klaue das Ergebnis dieser Kampfunde feststellen. Ein Gruppenkampf endet, sobald in einer Runde ein Kampfende erzielt wird, oder sobald einer der Jäger gebissen oder besiegt wird oder flieht.

Ein Gruppenkampf endet, sobald in einer Runde ein Ende-Ergebnis erzielt wurde, oder **sobald einer der Jäger** Gebissen oder Besiegt wurde oder die Flucht ergreift.

Entschlossenheit

Entschlossenheit stellt den inneren Antrieb der Jäger dar, das Böse in Gestalt Graf Draculas zu vernichten. Die Jäger erhalten jedes Mal einen Punkt Entschlossenheit, wenn ein neuer Tag anbricht (d.h., jedes Mal, wenn der Tag-/Nacht-Marker von den *Frühen Morgenstunden* auf *Dämmerung* verschoben wird). Die Entschlossenheit der Jäger wird auf der entsprechenden Anzeige auf dem Spielbrett markiert. Sobald die Entschlossenheits-Anzeige 1 oder mehr anzeigt, darf jeder Jäger (mit oder ohne Zustimmung der anderen) einen Entschlossenheits-Punkt ausgeben, um einen der drei unten erklärten Effekte zu benutzen. Ein Jäger darf in seinem Zug nur einen dieser Effekte ausnutzen, außerdem dürfen die Jäger in einer Runde nie denselben Effekt mehr als einmal nutzen.

Zeitungsartikel: Genau wie bei der Karte desselben Namens bewirkt dieser Effekt, dass die älteste verdeckte Karte auf Draculas Spur aufgedeckt wird. Draculas Aufenthaltsort wird allerdings nie aufgedeckt.

Gefühl der Dringlichkeit: Genau wie bei der Karte desselben Namens erlaubt es dieser Effekt dem Jäger, einen beliebigen Ort auf der Karte in einem einzigen Zug zu erreichen. Allerdings verliert der Jäger dabei eine Anzahl Gesundheitspunkte, die der Anzahl von Vampiren entspricht, die Dracula noch zum Gewinnen des Spiels benötigt (falls Dracula also noch drei Vampire zum Gewinn fehlen, verliert der Jäger beim Einsatz dieser Fähigkeit 3 Gesundheitspunkte).

Innere Kraft: Der Jäger wählt irgendeinen Jäger aus (sich selbst eingeschlossen). Der erwählte Jäger erhält unmittelbar bis zu 4 Gesundheitspunkte zurück.

Spezielle Orte

Zwei der Orte auf dem Spielplan besitzen spezielle Eigenschaften, die hier erklärt werden.



Burg Dracula

Draculas finstere Residenz ist ihm sowohl ein Fluch als auch ein Segen. Hier ist zwar seine Macht am größten, doch die verhassten Jäger haben selbst hier ihre Spione, die ihnen sofort von seiner Rückkehr berichten werden. Zur Darstellung dieser Umstände dienen folgende Spezialregeln:

- Draculas Ortskarte für Burg Dracula ist doppelseitig bedruckt, so dass **er seinen Aufenthaltsort automatisch offenbart**, wenn er dorthin reist. Auf dieser Ortskarte kann er **keine Begegnungen platzieren**.
- Allerdings hat Dracula in den Tiefen der Burgverliese ungeheure Mengen Blut sicher gelagert. Jedes Mal, wenn er seine Bewegungsphase in Burg Dracula beendet, erhält er 2 Blutstropfen (bis zum Maximum von 15).
- Die Burg mag begünstigend für Dracula sein, die Jäger jedoch finden dort nichts Nützliches. Ein Jäger darf weder Ausruhen, noch Ausrüsten oder Tauschen, während er sich in der Burg aufhält.

- Draculas unheimliche Stärke ist innerhalb der Mauern seines Stammsitzes am größten. Kämpft er innerhalb seiner Burg, erhält er immer einen +1 Bonus auf seine Kampfwürfe.



Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria

Ein Zufluchtsort für die Jäger - ein Platz, an dem sie sich ausruhen und von ihren Verletzungen erholen können, sobald sie an die Grenze ihrer Leidenfähigkeit getrieben wurden. Außerdem ist es ein Platz, an dem sie sich spirituelle Erneuerung in ihrer Jagd nach dem Prinzen der Finsternis verschaffen können. Daher gelten diese speziellen Regeln für das Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria:

- Dracula darf diesen Ort weder betreten (er verfügt über keine entsprechende Ortskarte), noch darf er dort eine Begegnung ausspielen (etwa eine gereifte Hinterhalt-Begegnung).
- Wenn sich ein Jäger im Hospiz Ausrüstet, zieht er eine Ereignis- oder eine Ausrüstungskarte.
- Außerdem haben die Nonnen dieses Hospizes ein gesegnetes Taufbecken, mit dem sie versuchen können, Bisse zu heilen (Minas Biss nicht eingeschlossen). Genau wie beim Weihwasser würfelt der Jäger mit einem Würfel zu Beginn seiner Bewegungsphase. Bei einer 1 verliert er 2 Gesundheitspunkte. Bei 2-3 passiert nichts. Bei 4-6 wird der Biss erfolgreich geheilt.

Verschiedenes

Wir haben diese Regeln beigelegt, um einige Problemfälle zu klären, die bei **Fury of Dracula** auftreten könnten.

Seinen nächsten Zug ansagen

Wenn eine Karte aussagt, dass ein Spieler „seinen nächsten Zug ansagen muss“ oder „einem [anderen Spieler] sagen muss, was sein nächster Zug sein wird“, heißt das für den Spieler, dass er sofort sagen muss, was sein nächster Zug sein wird, und er es sich danach nicht anders überlegen darf.

In Draculas Fall spielt dieser seine nächste Karte offen aus, um zu beweisen, dass er sich tatsächlich zu dem angesagten Ort bewegt hat. Dracula darf auch ansagen, dass er im nächsten Zug eine Machtkarte benutzen wird – in diesem Fall legt er die Machtkarte und jegliche gleichzeitig ausgespielte Ortskarte (bei *Hakenschlagen* oder *Wolfs-gestalt*) offen ab.

Falls ein Jäger im nächsten Zug per Bahn reisen will und dazu gezwungen wird, seine Absichten bekannt zu geben, muss er angeben, wohin er bei den jeweiligen Bahnwürfel-Ergebnissen reisen wird (0, 1, 2, 2/3).

Sagt ein Spieler in dieser Form einen regelgerechten Zug an, hindert der Gegenspieler ihn jedoch in irgendeiner Weise, diesen Zug tatsächlich auszuführen (z.B. durch das Spielen von *Straßensperre* oder *Geweihter Boden*), ist der Spieler von seiner Aussage befreit und darf sich wie üblich weiterbewegen. Sollte sich jedoch der Jäger selbst oder einen anderen Jäger am Ausführen eines angesagten Zuges hindern (z.B. durch Ausspielen von *Stürmische See*), ist der Jäger nicht von seiner Aussage befreit, sondern verliert stattdessen seinen gesamten Zug.

Zweifel-Regel

Sollte Dracula während der *Suchen*-Aktionsphase eines Jägers behaupten, dass sich der Aufenthaltsort des Jägers nicht in seiner Spur oder den Katakomben befindet, darf jeder Jäger Dracula auffordern, die entsprechende Karte aus Draculas Ortskarten-Stapel herzuzeigen, was der Dracula-

Spiele nicht verweigern darf. Diese Regel dürfen die Jäger benutzen, um zu verhindern, dass der Dracula-Spieler schummelt. Außerdem wird ein unerfahrener Dracula-Spieler daran erinnert, gewissenhaft seine Spur und die Katakomben zu überprüfen, wenn ein Jäger einen neuen Ort betritt.

Schummeln

Es ist zu hoffen, dass der Dracula-Spieler niemals absichtlich zu betrügen versucht. Sollte er jedoch verspätet feststellen, dass er versehentlich eine Eisenbahnstrecke benutzt hat oder einen ähnlichen, regelwidrigen Zug ausgeführt hat, ist es wichtig, den Schaden so weit wie möglich zu begrenzen und das Spiel korrekt weitergehen zu lassen. Dennoch sollte Dracula für die vergebundenen Anstrengungen der Jäger bestraft werden.

Wir schlagen die folgende Strafe für einen Dracula-Spieler vor, der sich selbst beim Schummeln erwisch (oder erwisch wird). Sie mag hart klingen, sollte dem Dracula-Spieler aber eine Lehre sein, in künftigen Spielen besser aufzupassen:

- Dracula verkürzt seine Spur sofort auf eine Karte, und deckt seinen Aufenthaltsort auf.
- Zusätzlich verliert Dracula Blutstropfen, als ob er gerade ein Getötet-Resultat davongetragen hätte. Falls ihn dies jedoch auf 0 Blutstropfen reduzieren würde, bleibt in diesem Fall 1 Blutstropfen in seiner Anzeige liegen.

Geheimhaltung am Spieltisch

Die Jäger dürfen sich miteinander unterhalten und sich auch gegenseitig ihre Karten zeigen, wenn sie wollen. Es verstößt jedoch gegen den Geist dieses Spiels, dass sie den Raum verlassen, um sich geheim über ihre Strategie zu unterhalten oder Pläne zu schmieden. Alle Unterhaltungen sollten so stattfinden, dass der Dracula-Spieler sie mithören kann. Natürlich steht es den Jägern frei, sich bei allen Zügen zu denen Dracula keine weiteren Informationen bekommen soll, still zu verhalten.

Varianten

Spielergruppen variieren. Einige werden einen teuflisch verschlagenen Dracula-Spieler haben, andere eine zielbewusste und gut organisierte Jägergruppe. Damit man **Fury of Dracula** an solche Gegebenheiten anpassen kann, haben wir die folgenden Vorschläge beigelegt, mit denen Sie das Spiel für Dracula oder die Jäger erschweren können.

Erschwertes Spiel für Dracula

Es gibt verschiedene Wege, das Spiel für Dracula härter zu gestalten. Am besten gehen Sie wie folgt vor:

Mehr Vampire

Dracula benötigt mehr Vampire zum Sieg. Die Zahl auf 8 Vampire zu erhöhen, macht das Spiel für Dracula schon deutlich schwieriger, aber Gruppen mit einem besonders versierten Dracula-Spieler können die Anzahl sogar auf 10 oder 12 Vampire erhöhen.



Weniger Mächte

Nehmen Sie eine oder mehrere von Draculas Mächten aus dem Spiel. Diese Mächte zu entfernen, verringert Draculas Möglichkeiten, die Jäger abzuschütteln, sollten sie ihm auf der Spur sein.

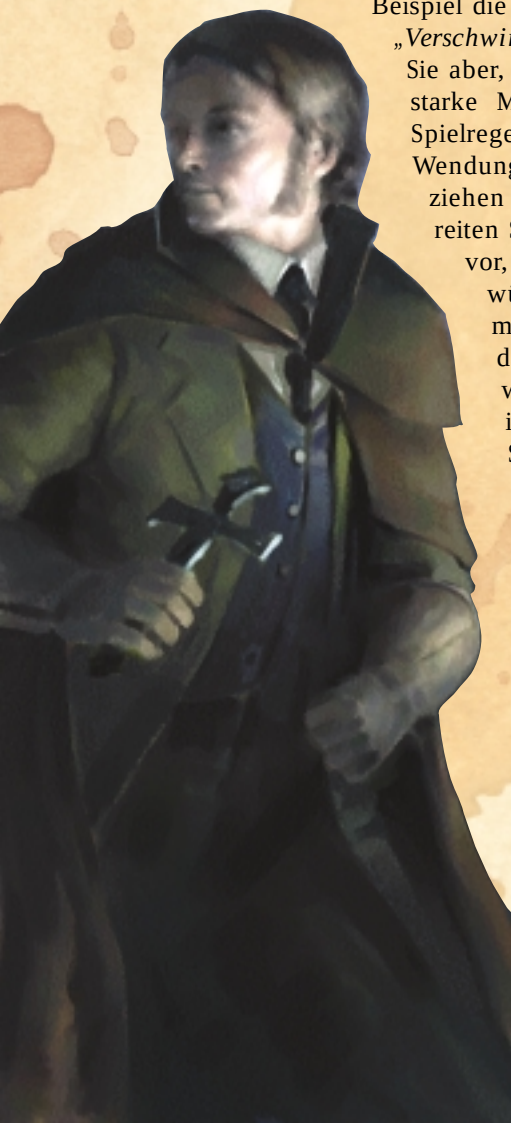
Zusätzliche Entschlossenheit

Geben Sie den Jägern bei Tagesanbruch 2 Punkte Entschlossenheit, oder erlauben Sie ihnen, das Spiel mit 1 oder 2 Entschlossenheits-Punkten zu beginnen.

Weitere Anregungen

Andere Varianten könnten eine andere Gewichtung des *Zeitungsartikels* beinhalten – vielleicht enthüllt er die beiden ältesten Karten in Draculas Spur anstelle der Ältesten, vielleicht kann er auch Draculas derzeitigen Aufenthaltsort enthüllen. In ähnlicher Weise könnten Sie Ereigniskarten entfernen oder anpassen, wie zum

Beispiel die gefürchtete Karte „*Verschwinden*“. Bedenken Sie aber, dass eine zu starke Manipulation der Spielregeln unerwartete Wendungen nach sich ziehen kann, und bereiten Sie sich darauf vor, dass Sie das gewünschte Resultat möglicherweise erst durch eine schrittweise Anpassung in einer Reihe von Spielen erzielen



Vereinfachtes Spiel für Dracula

Es gibt verschiedene Wege, das Spiel für Dracula einfacher zu gestalten. Am besten gehen Sie wie folgt vor:

Weniger Vampire

Dracula benötigt weniger Vampire zum Sieg. Es ist jedoch davon abzuraten Draculas Ziel auf weniger als vier Vampire zu setzen, da ansonsten die Jäger nicht genug Zeit haben werden, ihn zu finden und zu bekämpfen.

Weniger oder keine Entschlossenheit

Verringern Sie die Anzahl der Entschlossenheits-Punkte, die die Jäger bekommen, auf 1 alle zwei Tage, oder lassen Sie diese ganz weg. Dadurch müssen die Jäger gewitzt reagieren, anstatt sich auf ihre Entschlossenheits-Fähigkeiten zu verlassen.

Weitere Anregungen

Andere Veränderungen könnten sein, eine oder mehrere Karten *Zeitungsartikel*, *Voraus Telegrafieren* oder *Hypnose* aus dem Ereigniskartenstapel zu nehmen. Für die Jäger wird dadurch das Spiel deutlich herausfordernder, da ihre Möglichkeiten, durch Ereigniskarten an Informationen zu kommen, eingeschränkt sind. Berücksichtigen Sie jedoch dass, wenn Sie zu viele gute Karten aus dem Ereigniskartenstapel entfernen, die Bereitschaft der Jäger stark nachlassen wird, überhaupt Ereigniskarten zu ziehen.

Tapferkeitspunkte

Wenn dies gewünscht wird, können die Jäger sich untereinander an ihren heldenhaften Taten messen, um den besten Jäger zu ermitteln. Sollten also die Jäger das Spiel gewinnen, ist in diesem Fall der Jäger mit den meisten Tapferkeitspunkten der Gesamtgewinner. Die Jäger zählen ihre Tapferkeitspunkte mit Perlen, Münzen oder durch Notieren.

- +1 Angriff von *Ratten* ohne Verwundung überstehen.
- +1 Angriff eines *Wolfsrudels* ohne Verwundung überstehen.
- +2 Zigeuner im Kampf besiegen.
- +3 Attentäter im Kampf besiegen.
- +3 Burg Dracula betreten (nur einmal pro Spiel).
- +3 Karte *Heldenhafter Sprung* spielen, egal, ob der Jäger überlebt oder nicht.
- +4 Eine Begegnung *Neuer Vampir* vernichten.
- +5 Jedes Mal, wenn ein Spieler Graf Dracula angreift (von ihm angegriffen werden zählt nicht).
- +5 für jedes Mal, wenn Dracula durch den Jäger im Kampf Blut verliert.
- +10 Dracula den Todesstoß versetzen.

Die Protagonisten

Dieser Abschnitt beschreibt die Hauptcharaktere aus *Fury of Dracula* und was ihnen seit den Ereignissen in Bram Stokers Erzählung *Dracula* zugestoßen ist. Die Beschreibung ist aus der Sicht des Jahres 1898 geschrieben, dem Jahr in dem die Handlung des Spiels stattfindet

Graf Dracula

Graf Dracula, eine monströse Kreatur, ausgestattet mit übernatürlichen Kräften und bestialischem Vernichtungsdrang, zog vor acht Jahren aus, ein Reich der Untoten zu begründen. Um seinen Umzug von Transsylvanien nach London zu ermöglichen, nahm er die Dienste des jungen Advokaten Jonathan Harker in Anspruch. Seit seiner Ankunft in Transsylvanien hatte Harker das deutliche Gefühl, dass etwas mit dem Grafen nicht mit rechten Dingen zuging. Die Angst der Dorfbewohner vor diesem Mann ging weit über bloßen Aberglauben hinaus, und Harker kam zu dem Schluss, dass die niemals zu sehenden „Diener“ auf Burg Dracula in Wahrheit der Graf selbst waren, der damit die Tatsache zu verbergen versuchte, dass sich die Landbevölkerung weigerte, seine Heimstatt zu betreten. Schließlich erkannte Harker, dass seine Befürchtungen über die wahre Natur des Grafen der Wirklichkeit entsprachen und er konnte diesem Ort mit knapper Not entkommen.

Inzwischen war der Graf nach London gereist und begann mit der Errichtung seines Imperiums, einen blutigen Pfad der Vernichtung hinter sich herziehend. Doch erst als er die junge Lucy Westenra zu seinem Opfer erwählte brachte er nichts ahnend die Leute zusammen, die ihn schließlich vernichten sollten. Dies geschah jedoch erst nachdem Lucy, getötet und als Vampir zurückgekehrt, durch die Hand ihres eigenen Verlobten vernichtet werden musste. Später war van Helsing in der Lage die unheiligen Blutsbande, die Dracula zu Mina Harker, Jonathans junger Ehefrau, geknüpft hatte, durch Hypnose gegen den Grafen zu verwenden. Dies erlaubte es Mina durch die Augen Draculas zu sehen, ihn rechtzeitig aufzuspüren und ermöglichte es den Jägern so, den Grafen im Schatten seiner eigenen Burg zu vernichten. Jedenfalls glaubten sie das.

Doch nun hat sich Dracula erneut erhoben, und mit ihm sein Traum eines Reiches der Untoten. Diesmal jedoch ist ihm ein bloßer Eroberungsfeldzug nicht genug. Dracula möchte seine Feinde leiden sehen, bevor er sie vernichtet. Und so begann er seinen Rachefeldzug, indem er die lange schlummernden Blutsbande zwischen ihm und Mina Harker wiedererweckte und sie zwang ihr eigenes Kind anzugreifen. Er weiß, dass er sie letzten Endes als eine seiner Bräute beanspruchen wird, nachdem er jene ver-

nichtet hat, die es nach all diesen Jahren immer noch wagen, sich ihm in den Weg zu stellen. Nicht umsonst ist er Dracula, der Prinz der Finsternis.

Die Jäger

Professor Abraham van Helsing Dr. med., Dr. phil., Dr. lit., etc. etc.

Dieser betagte Experte in zahlreichen Disziplinen ist der Anführer und maßgebliche Taktiker der Jäger. Er war es, der zuerst die Anwesenheit des Vampirismus erkannte, und er war es auch, der zusammen mit seinem Freund Arminius die Hintergründe und die Geschichte Draculas erforschte und seine Schwächen erkannte.

Obwohl er für den Kampf Mann gegen Mann zu alt war um von großem Nutzen zu sein, war er doch ein mehr als ebenbürtiger Gegner für Dracula, in Hinsicht auf Listigkeit und Strategie. Van Helsing stellte die meisten der Materialien, mit denen sich die Jäger schützten, zur Verfügung. Außerdem war er ein Experte der Hypnose, ein Umstand der sich später als unschätzbar wertvoll für die Jagt erwies, als van Helsing die Verbindung zwischen Dracula und Mina Harker entdeckte.

Am Ende ihres ersten Aufeinandertreffens war es der Professor, der tapfer im Alleingang die Burg betrat. Er verteilte gesegnete Hostien in Draculas Gruft, vernichtete drei seiner Vampire und versiegelte alle Eingänge, sodass der Prinz der Finsternis, selbst wenn er nicht vernichtet worden wäre, sein Heim nicht wieder hätte betreten können, um in den labyrinthartigen Katakomben unterhalb der Burg Zuflucht zu suchen.

Inzwischen über achtzig Jahre alt, ist van Helsing entschlossen den Grafen, seine große Nemesis, nunmehr endgültig zu Vernichten; selbst wenn dies die letzte Tat sein sollte, zu der er, so Gott will, die Stärke aufbringen kann.

Madam Wilhelmina Harker

Mina Harker, die Freundin und Vertraute von Lucy Westenra, war (damals noch „Mina“ Murray) zu Beginn nur am Rande in die Ereignisse vor acht Jahren verstrickt. Als sich der Konflikt zwischen Dracula und den Jägern jedoch verschärfte, wurde Mina zum Ziel der Rache des Monsters – Dracula zwang sie, sein unheiliges Blut zu trinken. Nachdem Dracula sein Blut mit dem ihren vermischt entstand eine spezielle Verbindung zwischen den Beiden. Van Helsing entdeckte, dass Mina unter Hypnose alles sehen, hören, riechen und fühlen konnte, was auch der Graf wahrnahm und in der Lage war diese Dinge dem Professor mitzuteilen. Dadurch war es den Jägern möglich, Vermutungen über Draculas Aufenthaltsort anzustellen, während er zu seiner Zuflucht zurück floh.

Der Fluch, mit dem Dracula Mina belegt hatte, beflügelte die anderen Jäger, denn diese verspürten den starken Drang Sie zu beschützen; vor allem unter dem Eindruck, Lucy Westenra im Stich gelassen zu haben. Minas Ehemann, Jonathan, kämpfte besonders unnachgiebig, um das Ungeheuer zu bezwingen, welches das Leben seiner jungen Frau bedrohte. Zu guter Letzt konnten die Jäger durch ihre gemeinschaftliche Leistung und Minas Verbindung zu Dracula, den Grafen im Schatten seiner eigenen Burg stellen und töten. Das glaubte Mina zumindest in den letzten acht Jahren, in denen Sie und Jonathan ein ganz normales Leben führten, und ein Kind bekamen (das Quincey Harker getauft wurde, nach dem Mann, der Jonathan half, den Grafen zu töten).

Doch vor kurzem hat sich Dracula erneut erhoben und hat die mentalen Fesseln die Mina an ihn binden wieder erstarken lassen. Als Gefangene in ihrem eigenen Körper zum bloßen Zuschauen verdammt, musste Mina in völligem Entsetzen erleben, wie Dracula seine Kräfte dazu benutzte, sie zu zwingen ihren kleinen Sohn anzugreifen. Quincey wurde schwer verletzt bevor es ihrem Ehemann gelang, sie aufzuhalten und zur Besinnung zu bringen. Mina war sofort klar, dass Dracula erneut sein Unwesen trieb und da sie überzeugt davon war eine große Gefahr für ihre Familie darzustellen, trug sie Jonathan auf sich um ihren gemeinsamen Sohn zu kümmern und reiste ab. Sie schloss sich erneut der Gruppe von Jägern an, die schon einmal in der Lage war die Bestie zu besiegen und sie machten sich daran ihn erneut aufzuspüren. Obwohl hin- und hergerissen musste Jonathan zugeben, dass es wohl am besten war, wenn Mina und nicht er ginge. Schließlich wäre sie bei van Helsing und Dr. Seward in exzellenten Händen. Und sie ist es bekanntlich, die durch ihr Blut mit Dracula verbunden ist – Eine Verbindung, mit der es schon einmal möglich war Dracula ausfindig zu machen.

Lord Godalming

Arthur Holmwood, ein enger Freund von Dr. Seward und Quincey Morris, musste 1890 große persönliche Verluste hinnehmen. Zum einen starb sein Vater eines natürlichen Todes und vererbte ihm den Titel des Lords von Godalming, zum anderen war er der Verlobte von Lucy Westenra. Als sie auf so tragische Weise zum Vampir wurde, war es Holmwood, der sie unter van Helsing's unnachgiebiger Führung mit *Pflock* und Holzhammer vernichtete.

Lord Godalming war in vielerlei Hinsicht ein nützliches Mitglied der Jägergruppe, insbesondere aber durch seinen Titel und seinen Reichtum. Er nutzte Beides, um den Jägern viele Privilegien zu verschaffen, ohne die ihnen Dracula mühelos entkommen wäre. So überredete er einen Schlosser, ihnen den versperrten Zugang zu Draculas Londoner Hauptwohnsitz in Piccadilly zu öffnen; Lloyd's (die über sämtliche Schiffsbewegungen Buch führten) informierte ihn telegrafisch über die aktuelle Position des Seglers Zarin Katharina, auf dem Dracula nach Varna reiste; unter-

wegs nutzte er seinen Titel immer wieder um sich der Unterstützung der englischen Botschaften zu versichern, kurzfristig ausländische Währungen zu beschaffen oder Reisepapiere und so weiter.

Im letzten Gefecht gegen Dracula waren es Lord Godalming und Dr. Seward, die mit ihren zuverlässigen Winchester Karabinern die, dem Grafen ergebenen, Zigeuner beharkten und es damit Harker und Morris ermöglichten, sich ungestört mit Dracula befassen zu können – obwohl Letzterer kurz darauf an Wunden starb, die er sich zuvor zugezogen hatte.

Inzwischen verheiratet und ein bequemes, wenn auch in keiner Weise müßiggängerisches Leben führend, ist Holmwood entschlossen, den Teufel zu vernichten, der ihm seine erste große Liebe nahm und die Leben so vieler anderer zerstörte.

Dr. John Seward

1890 war Dr. John Seward der Leiter einer Irrenanstalt in der Nähe von Purfleet, von wo aus man das Gelände der Fairfax-Abtei einsehen konnte. Diese Abtei war es auch, in der sich Dracula einmal in einer

der vielen Kisten, gefüllt mit Erde aus seiner Heimat, verbarg, die er nach England hatte verschiffen lassen.



Seward war der erste, der van Helsing in die Geschichte mit einbezog, da er ihn bat, nach einer Freundin zu sehen, die an einer mysteriösen Krankheit litt. Der Professor zog sofort den richtigen Schluss, dass ein Vampir dafür verantwortlich war, dennoch konnten seinen Schutzmaßnahmen Lucy Westenra nicht retten und sie starb, um kurz danach als Untote wiederzukehren. Obwohl Lucy erst kurz zuvor Swards Heiratsantrag zugunsten von Arthur Holmwood ablehnte, liebte er sie immer noch von ganzem Herzen und war wild entschlossen, ihren Tod zu rächen.

Seward spielte eine wichtige Rolle bei der Jagd nach dem Grafen: Er half, die vielen, über ganz London verteilten Kisten voller Erde zu zerstören, er gab denen, die von Dracula gebissen wurden, Bluttransfusionen und erwies sich als fähiger Kämpfer gegen Dracula und seine Diener.

Seward konnte zudem vieles über Draculas teuflische Pläne durch einen seiner geisteskranken Patienten erfahren - den insektenessenden Renfield, ein weiterer von Draculas Sklaven, dessen verruchte Unterwürfigkeit ihm quälende Schuldgefühle verursachte.

1898 ist der Doktor glücklich verheiratet und hat sich in Medizinerkreisen einen Namen gemacht, dennoch ist er bereit, all das aufs Spiel zu setzen, um seiner moralischen Pflicht nachzukommen und der Kreatur den Garaus zu machen, die ihm und seinen Freunden soviel Leid zugefügt hat.

Die Verbündeten der Jäger

Jonathan Harker

Nachdem ihr Kind durch den finsternen Einfluss Draculas auf Mina verletzt worden war, entschieden die Harkers, dass Jonathan mit dem Jungen zuhause bliebe, während Mina den anderen ihre einzigartige Verbindung zum Grafen zur Verfügung stellen würde, um den Grafen ein für alle Mal zu vernichten. Obwohl er dazu gezwungen ist, daheim zu bleiben und sich um Klein-Quincey zu kümmern, sammelt Jonathan in jedem freien Moment Informationen über die Bewegungen des Grafen und telegraphiert diese den Jägern.

Schwester Agathe

Schwester Agathe begegnete Jonathan Harker erstmals, als dieser nur ein Schatten seiner selbst war. Jonathan war kurz zuvor die Flucht von Burg Dracula gelungen und er verbrachte fieberkrank mehrere Wochen unter ihrer Obhut. Sie erfuhr durch Harker's im Fieberwahn gestammelte Worte von Dracula und hat diese Informationen seither durch eigene Nachforschungen ergänzen können. Ihr starker Glaube und reines Herz sind machtvolle Waffen gegen Dracula, mit denen sie diese Kreatur der Dunkelheit in die Enge treiben kann.

Rufus Smith

Rufus war ursprünglich bei Lloyd's of London angestellt, als Schiffsmakler, dessen Hilfe sich beim Verfolgen von Draculas Reisen auf See als unschätzbar erwies. Inzwischen bekleidet er, durch Lord Godalmings Einfluss, eine höhere Position und hat viele Kontakte innerhalb des kommerziellen Transportwesens. Mr. Smith ist immer gerne bereit, seine Verbindungen zu benutzen, um für seinen Gönner jegliche Bewegung Draculas auf See aufzuspüren.

Draculas Verbündete

Draculas Bräute

Obwohl das ursprüngliche Trio von Draculas Bräuten getötet wurde, hat er inzwischen eine weitere Gruppe Bräute unter seinen Einfluss gebracht. Sie dienen dem Grafen als Boten und als Befehlsträger, was ihm erlaubt, seine Lakaien einfacher zu führen. Wenn das Ende kommt, will er ihnen Mina hinzufügen und diese auf ewig in seiner Finsternis binden.

Immanuel Hildesheim

Schon einmal als des Grafen ahnungsloser Lakai missbraucht, ist Hildesheim schon wieder in die Hände des Grafen gefallen - dieses Mal wird seine Loyalität durch Furcht sichergestellt. Immanuels eindrucksvolles Organisationstalent wird es dem Grafen erlauben, mühelos seine finsternen Pläne zu schmieden, was das Ende der Jäger bedeuten kann, sollte es ihnen nicht gelingen, Hildesheim zu überzeugen, sich gegen seinen Meister zu wenden.

Quincey P. Morris

Die sicher grausamste Ironie ist das Schicksal des Mannes, dessen Messer Graf Dracula zuerst niederzwang. Von einer Zigeuner Klinge verwundet, schaffte es Quincey, Dr. John Swards amerikanischer Jagdfreund, Jonathan Harker bei der vermeintlich erfolgreichen Vernichtung Draculas zu assistieren, bevor er seinen Verletzungen erlag. Nun hat Dracula Quincey als untoten Mörder wiedererweckt, der die Nacht durchstreift, um seine ehemaligen Freunde zu finden und zu erschlagen. Nur Draculas endgültige Vernichtung wird es dieser armen, heldenhaften Seele ermöglichen, endlich in Frieden zu ruhen.

FAQ – Häufig gestellte Fragen und spezielle Situationen

F: Können Draculas **Lakaïen** Wunden davontragen?

A: Nein Lakaïen können nicht verwundet werden – die Taktikkarten sind so gestaltet, dass beim Kampf gegen **Lakaïen** nur die Ergebnisse Getötet, Fortsetzen und Ende auftreten – natürlich auch Verwundet-Resultate bei den Jägern.

F: Wenn ein Jäger im Kampf zweimal dieselbe Karte hat, zum Beispiel Pflock, darf er dann Pflock zweimal hintereinander ausspielen?

A: Ja. Die Regel besagt, dass man dieselbe (physikalische) Karte nicht zweimal hintereinander spielen darf.

F: Wie wird mit einem Gebissen-Resultat bei Reißzähne umgegangen, wenn die Ereigniskarten Knoblauch oder Rasende Wut ausgespielt wurden?

A: Knoblauch oder Rasende Wut verhindern nicht die Auswirkung der Beschreibung von Reißzähne, also endet der Kampf und Dracula muss sich per Straße 1 oder 2 Städte weit weg bewegen.

F: Dürfen die Jäger in einem Kampf, der durch Vampirhort ausgelöst wurde, Knoblauch benutzen? Darf Dracula Rasende Wut benutzen? Wenn Schwester Agathe im Spiel ist, verliert Dracula jedes Mal, wenn er eine Flucht-Karte spielt, Blut?

A: Knoblauch oder Rasende Wut können normal beim Vampirhort-Kampf benutzt werden. (Thematisch werden die von Dracula geschaffenen Vampire durch Knoblauch beeinträchtigt und sie können sich in eine rasende Wut steigern.) Schwester Agathe dagegen beeinflusst nur Kämpfe, in denen Dracula persönlich teilnimmt.

F: Die Karten Fluchtweg und Heldenhafter Sprung verhindern beide, dass ein Kampf stattfindet. Können die Jäger eine solche Karte zu Beginn des Kampfes ausspielen nachdem Dracula eine Karte, wie z.B. Falle oder Rasende Wut, ausgespielt hat und wenn ja, was passiert mit Draculas Karte(n)?

A: Fluchtweg und Heldenhafter Sprung müssen vor dem „Beginn des Kampfes“, wie er auf S. 15 im Regelheft beschrieben wird, ausgespielt werden. Die Jäger können also nicht abwarten, welche Karte Dracula ausspielt und dann Heldenhafter Sprung oder Fluchtweg spielen. Sollte dies doch einmal geschehen, z.B. wenn Dracula seine Karte zu schnell ausspielt, und den Jägern keine Zeit zum Überlegen lässt, dann sollte der Dracula-Spieler seine Karte zurücknehmen.

F: Wenn ein Jäger zwei Hundemeute-Karten vor sich liegen hat, bekommt er dann einen +8 Bonus zu seiner Initiative?

A: Nein, der Initiative-Bonus der Hundemeute kann nicht vervielfacht werden. Wenn ein Jäger 2 oder mehr Hundemeuten vor sich liegen hat, bekommt er

lediglich einen +4 Bonus zu seiner Initiative. In einer Gruppe von Jägern mit mehreren Hundemeute-Karten erhält jeder einzelne Jäger auch nur einen +4 Bonus zu seiner Initiative, wenn er als Ziel ausgesucht wurde.

Ziehen und ausspielen von Karten

F: Wenn Mina Harker in einer kleinen Stadt ist, und eine Ereigniskarte ziehen will, kann die Extrakarte, die sie ziehen darf, eine Ausrüstungs- oder Ereigniskarte sein, oder muss es ebenfalls eine Ereigniskarte sein?

A: Mina darf auswählen, ob sie eine Ausrüstungs- oder Ereigniskarte als zusätzliche Karte ziehen will.

F: Sollen Ereignis- und Ausrüstungskarten offen oder verdeckt abgeworfen werden?

A: Offen.

F: Dracula darf ja nur 4 „Behalten“-Ereigniskarten gleichzeitig besitzen. Wenn er eine fünfte „Behalten“-Ereigniskarte zieht, muss er sofort eine seiner anderen abwerfen, um diese behalten zu können? Oder kann er eine sofort ausspielen, um damit die Gesamtzahl der „Behalten“-Karten wieder auf 4 zu reduzieren?

A: Der Dracula-Spieler hat die Möglichkeit, eine Ereigniskarte auszuspielen, bevor er abwerfen muss. Wenn er also eine fünfte „Behalten“-Karte zieht, kann er diese oder eine der anderen ausspielen, wenn dies regelgerecht möglich ist.

Draculas Mächte

F: Wie verfährt man mit der Verbergen-Karte, wenn Dracula Hakenschlagen benutzt, um zum gleichen Ort zurückzukehren, an dem er Verbergen ausgespielt hat?

A: Die Ortskarte wird in der Spur weitergeschoben und wie üblich mit Hakenschlagen ausgespielt. Die Verbergen-Karte wird aufgedeckt und aus Draculas Spur entfernt; die Karten, die älter als die Verbergen-Karte sind, werden verschoben, um die Lücke zu füllen. Dracula muss somit den Jägern bekannt geben, dass er zu einem Ort zurückkehrt, an dem er sich zuvor verbergen hatte.

F: Was passiert, wenn Dracula Verbergen in seiner Spur ausspielt, ihn die Jäger aber dann per Hypnose zwingen, seinen derzeitigen Standort preiszugeben?

A: Der Dracula-Spieler soll den Ort zeigen, an dem er sich tatsächlich befindet, nicht nur die Verbergen-Karte. Um zu beweisen, dass die zweitneueste Karte in seiner Spur auch sein derzeitiger Standort ist, soll er auch die Verbergen-Karte aufdecken.

Die Begegnung „Nebel“

F: Dürfen die Jäger die Bahn benutzen, um eine Stadt mit Nebel zu durchqueren?

A: Ja.

F: Darf sich ein Jäger bewegen, während sich die Nebel-Begegnung vor ihm befindet?

A: Nein

Jägergruppen

F: Wenn ein Jäger einen Ort betritt, in dem sich Dracula und ein anderer Jäger aufhalten, kann er dann Dracula zusammen mit dem anderen Jäger als Gruppe angreifen oder muss er Dracula alleine bekämpfen?

A: Wenn ein Jäger alleine auf Draculas Aufenthaltsort zieht, muss er ihn auch alleine bekämpfen. Jäger dürfen nur eine Gruppe bilden, wenn sie ihre Runde im selben Ort beginnen.

F: Können Jäger in einer Gruppe das Ereignis „Gefühl der Dringlichkeit“ zusammen benutzen?

A: Nein

F: Wenn es während eines Kampfes zwischen Dracula und einer Jägergruppe zu einem Gleichstand der Kampfwürfe kommt, welcher Initiativwert der Jäger-Taktikkarten wird dann verwendet? Muss es der Initiativwert des Jägers sein, der von Dracula als Ziel ausgesucht wurde, oder können die Jäger den Initiativwert irgendeines Jägers in der Gruppe verwenden?

A: Es muss der Initiativwert des Jägers sein, der von Dracula als Ziel ausgewählt wurde.

F: Wenn ein Jäger in einer Gruppe eine aufgedeckte Hundemeute vor sich liegen hat, profitieren dann alle Mitglieder der Gruppe von dem Initiativebonus?

A: Ja.

Spezielle Situationen

F: Falls Lord Godalming versucht, eine Eisenbahn zu erwischen, und Dracula spielt Falsche Spur, wird Lord Godalming dann wegen Passkontrolle aufgehalten, oder kann er seinen Reichtum-Fähigkeit benutzen, um trotzdem den Bahnwürfel zu werfen?

A: Lord Godalming wird wegen Passkontrolle aufgehalten. Seine Spezialfähigkeit erlaubt ihm lediglich ein erneutes Würfeln, aber im Fall von Falsche Spur würfelt er ja überhaupt nicht.

F: Darf Dracula Zollkontrolle gegen einen Jäger spielen, der Gefühl der Dringlichkeit benutzt hat, um die Ost/West-Grenzlinie zu überqueren?

A: Ja.

F: Wenn stürmische See auf eine Meer-Zone gespielt wird in der sich Dracula gerade befindet, darf er dann auf einen Hafen ziehen, der sich zurzeit in seiner Spur befindet? Wenn nicht, gilt es dann als geschummelt wenn es Dracula nicht möglich ist die Meer-Zone durch einen legalen Zug zu verlassen, da sich alle Häfen, die an diese Meer-Zone angrenzen, in seiner Spur befinden?

A: Dracula darf in dieser Situation weder seine Spur kreuzen, noch kann er Hackenschlagen ausspielen, da er sich ja noch auf See befindet und seine Mächte

nicht benutzen kann. Allerdings haben alle Meer-Zonen auf dem Spielbrett mehr als einen Hafen, die meisten sogar mehr als drei, sodass Dracula normalerweise einen angrenzenden Hafen finden sollte, in den er regelkonform ziehen kann. In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass alle angrenzenden Häfen in Draculas Spur sein sollten, und Stürmische See gespielt wird, muss Dracula nach den Regeln für Schummeln auf Seite 25 des Regelheftes bestraft werden.

F: Wenn Dracula durch Hypnose dazu gezwungen wird seinen Aufenthaltsort preiszugeben und seinen nächsten Zug anzusagen, aber dann Sensationspresse spielt, um seinen Aufenthaltsort nicht preisgeben zu müssen, muss er dann trotzdem seinen nächsten Zug ansagen? Was passiert wenn er erklärt, dass er Verbergen spielen will?

A: In diesem Fall muss er trotzdem seinen nächsten Zug ansagen. Wenn er ansagt, dass er im nächsten Zug Verbergen ausspielen will, wird nur diese Karte offen in die Spur gelegt. Die Jäger wissen also immer noch nicht wo er sich verbirgt.

F: Dracula hat vor sechs Runden einen „Neuen Vampir“ auf seine Ortskarte gelegt. Jetzt spielt Dracula Verbergen und die Ortskarte mit dem „Neuen Vampir“ fällt aus der Spur. Dracula lässt den Neuen Vampir reifen, und seine Spur wird dadurch auf eine Karte verkürzt. Die Regeln für Verbergen sagt, „Wenn die Ortskarte, zu der Dracula diese Karte ausgespielt hatte, aus der Spur fällt, wird diese Karte aufgedeckt und fällt ebenfalls aus der Spur.“ Würden in dieser Situation keine Karten mehr auf Draculas Spur verbleiben, und wenn ja, wo befindet sich dann Draculas aktueller Aufenthaltsort?

A: In diesem speziellen Fall decken sie die Verbergen-Karte auf und entfernen sie diese statt der zugehörigen Ortskarte aus der Spur. Die Ortskarte behält ihren vorherigen Status bei (aufgedeckt oder nicht, mit Begegnung oder ohne) und ist die einzige Karte, die in Draculas Spur verbleibt.

Mit Draculas anderen Mächten und Begegnungen, die seine Spur verkürzen können ähnliche Situationen entstehen. Sollte dies der Fall sein gilt folgendes: **Wenn das Verkürzen von Draculas Spur dazu führen würde, dass der aktuelle Aufenthaltsort von Dracula abgelegt werden müsste, dann legen sie diese Ortskarte nicht ab, sondern legen stattdessen die nächstälteste Machtkarte ab.**

Index

Aktionsphase: 14-15; auf See, 10
 Aufbau: 5-7
 Ausruhen: 15
 Ausrüsten: 15
 Bahnreise: 10-11
 Begegnungen: 14, 32
 Behalten: 20
 Besiegte Jäger: 20
 Bewegungsphase: 8-13
 Burg Dracula: 24
 Charakterbogen: Übersicht, 23
 Draculas Mächte: 20-22
 Draculas Spur verkürzen: 12
 Draculas verdeckte Bewegung: 11-13
 Ereigniskarten: 20
 Gebissene Jäger: 19
 Geheimhaltung: 25
 Gesegnete Hostie: 22-23
 Geweihter Boden: 22-23
 Gruppen: 23-24; Dracula greift mehrere Jäger an, 14
 Hakenschlagen: 20-21
 Karten „fallen aus der Spur“: 12
 Kartenlimit: 19-20
 Katakomben: 13
 Lakaïen: Kampf gegen, 17
 Nächsten Zug ansagen: 25
 Schummeln: 25
 Sofort ausspielen: 20
 Spielbrettübersicht: 22
 Spielgewinn: 19
 Spielrundenübersicht: 7
 Straße, Reise per: 8
 Suchen: 14
 Tapferkeitspunkte: 26
 Tauschen: 15
 Verbergen: 21
 Entschlossenheit: 24
 Wolfsgestalt: 21, 22
 Zeitkontrollphase: 7-8

Beteiligte

Designer: Stephen Hand

Entwicklung der zweiten Edition: Kevin Wilson

Regeln: Kevin Wilson

Redaktion: James Torr

Grafik-Design: Andrew Navaro, Scott Nicely

Art Direction: Kevin Wilson, Andrew Navaro

Spielbrettdesign: Ed Bourelle

Coverdesign: Anders Finer

Kartendesign: Wes Louie, Megan Stringfellow, Mike Capprotti, Aaron Habibipour, und Guy Gentry

Ausschmückende Texte: Dan Clark

Chef-Spieltester dieser Ausgabe: Tony Doepner

Spieltester dieser Ausgabe: Rodger Bernstein, Matthew B. Cary, Pat Harrigan, Evan Kinne, Thyme Ludwig, Devin Nordberg, Laura Robeson, Daniel Scheppard, John Skogerboe, Jason Allan Lee Smith, Tim Uren, Thor Wright, und FFG staff.

Ausführender Entwickler: Greg Benage

Verleger: Christian T. Petersen

Besonderen Dank an: Games Workshop, John Grams und alle anderen, die so hart daran gearbeitet haben, dieses Spiel „von den Toten“ auferstehen zu lassen.

Deutsche Regel : Michael Kröhnert

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller und Christoph Lipsky

Deutsches Layout: Ingrid Berner

Fury of Dracula © 1987-2005 Games Workshop Ltd. All rights reserved. All Games Workshop property used under license. © 2005 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

For additional material, support, and information, please visit

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:



**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelberger-spieleverlag

Heidelberger Spieleverlag

präsentiert:

DESCENT: DIE REISE INS DUNKEL



Wahre Fantasy beginnt
unter der Erde:

Mit Descent: Die Reise ins Dunkel kehrt unheilvolles Leben in die unterirdischen Abgründe zurück und greift nach der einst harmlosen Brettspielwelt. Ein brillantes Spiel voller finsterner Fantasy-Atmosphäre, das genug Stoff für Legenden bietet, die erst noch geschrieben werden müssen.

Draculas Begegnungs-Marker

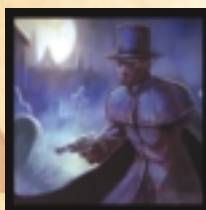


Hinterhalt (3)

Begegnung: Dracula darf aus dem Vorrat einen Begegnungs-Marker ziehen, muss seine Hand dann aber wieder auf die erlaubte Menge reduzieren.

Gereift: Dracula darf eine Begegnung auf seiner Hand auf einen beliebigen Jäger ausspielen, der sich

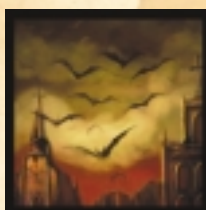
aber nicht auf See oder im Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria befinden darf. Der Jäger muss die Begegnung sofort gemäß den normalen Regeln ausführen. Anschließend wird Draculas Spur auf 3 Karten verkürzt.



Attentäter (1)

Begegnung: Der Jäger wird von einem Lakai angegriffen, dem alle 5 Lakaien-Taktikkarten zur Verfügung stehen. Falls der Jäger in diesem Kampf flüchtet, endet sein Zug sofort (keine weiteren Begegnungen, inklusive Dracula).

Gereift: Keine Auswirkung.

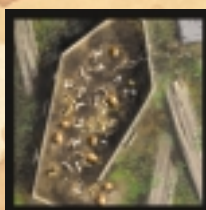


Fledermäuse (3)

Begegnung: Der Zug des Jägers endet sofort (keine weiteren Begegnungen, inklusive Dracula) und er legt die Begegnung vor sich hin. In seinem nächsten Zug gibt er Dracula den Marker zurück, der den Jäger in dieser Runde bewegen darf (er darf ihn aber nur per Straße reisen lassen,

nicht Bahn oder Schiff). Danach legt er die Begegnung zurück in den Vorrat.

Gereift: Keine Auswirkung.

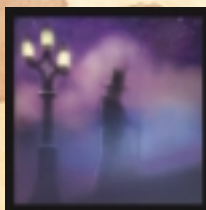


Entweihte Erde (3)

Begegnung: Dracula zieht 1 Ereigniskarte. Falls es sich um eine Karte für Jäger handelt, wird sie abgelegt. Ansonsten erhält Dracula die Karte.

Gereift: Dracula zieht so lange Ereigniskarten, bis er insgesamt 2 Dracula-Ereigniskarten erhalten hat. Gezogene Jäger-Ereigniskarten

werden angesehen und abgelegt. Anschließend wird Draculas Spur bis auf drei Karten verkürzt.



Nebel (4)

Begegnung: Der Zug des Jägers endet sofort (keine weiteren Begegnungen, inklusive Dracula) und er legt diese Begegnung vor sich hin. Solange der Marker vor ihm liegt, darf kein anderer Jäger den Ort betreten oder verlassen, in dem sich der Nebel befindet. Dracula darf jedoch frei dort

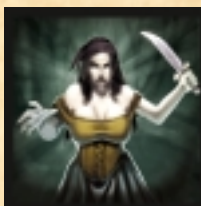
durchreisen. Im Nebel befindliche Jäger haben immer noch eine volle Aktionsphase, außer dem Jäger dessen Zug durch den Nebel beendet wurde). Am Ende seines nächsten Zuges legt der Jäger den Marker in den Vorrat zurück.

Gereift: Keine Auswirkung.

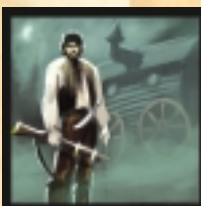
Zigeuner (3 mit Messer, 2 mit Messer und Pistole, 2 mit Messer und Gewehr)

Begegnung: Der Jäger wird von einem Lakai angegriffen, der über *Fausthieb*, *Ausweichen* und die von der Begegnungssillustration geforderten weiteren Taktikkarten verfügt (siehe unten). Falls die Begegnung in Osteuropa stattfindet, erhält der Lakai +1 auf alle Kampfwürfe.

Gereift: Keine Auswirkung.



Messer



Messer und Gewehr



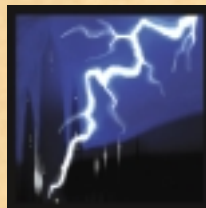
Messer und Pistole



Zeitungsente (2)

Begegnung: Falls die Begegnung in Westeuropa stattfindet, legt der Jäger sofort alle seine Ereigniskarten ab. Falls die Begegnung in Osteuropa stattfindet, legt der Jäger sofort 1 Ereigniskarte seiner Wahl ab (falls er überhaupt welche besitzt).

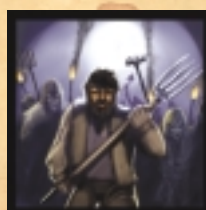
Gereift: Keine Auswirkung.



Lightning (2)

Begegnung: Diese Begegnung hat keine Auswirkung, falls der Jäger Dracula ein Kruzifix oder eine Gesegnete Hostie vorweisen kann. Im anderen Fall verliert der Jäger 2 Gesundheitspunkte und muss eine Ausrüstungskarte seiner Wahl ablegen.

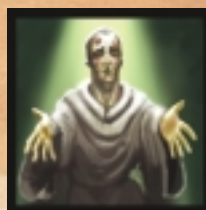
Gereift: Keine Auswirkung.



Eine Schar Bauern (2)

Begegnung: Falls die Begegnung in Westeuropa stattfindet, legt der Jäger eine Ausrüstungskarte seiner Wahl ab und zieht blind eine neue vom Stapel. Falls die Begegnung in Osteuropa stattfindet, legt der Jäger alle seine Ausrüstungskarten ab und zieht die gleiche Menge blind vom Stapel.

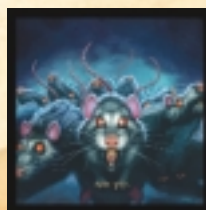
Gereift: Keine Auswirkung.



Seuche (1)

Begegnung: Der Jäger verliert 2 Gesundheitspunkte.

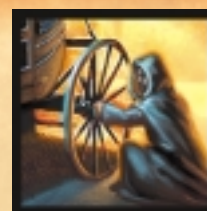
Gereift: Keine Auswirkung.



Ratten (2)

Begegnung: Falls der Jäger eine (aufgedeckte) *Hundemeute* bei sich hat, wird diese Begegnung ohne Folgen abgelegt. Im anderen Fall würfelt der Jäger mit 4 Würfeln und verliert 1 Gesundheitspunkt für jeden Würfel mit dem Ergebnis 4-6.

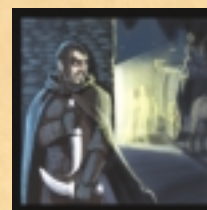
Gereift: Keine Auswirkung.



Saboteur (2)

Begegnung: Dracula darf sich sofort sämtliche Ausrüstungs- und Ereigniskarten des Jägers ansehen, außerdem muss der Jäger Dracula seinen nächsten Zug verraten.

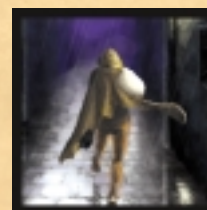
Gereift: Keine Auswirkung.



Spion (2)

Begegnung: Dracula darf sich sofort sämtliche Ausrüstungs- und Ereigniskarten des Jägers ansehen, außerdem muss der Jäger Dracula seinen nächsten Zug verraten.

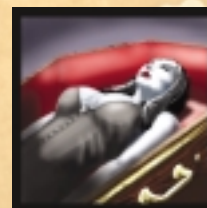
Gereift: Keine Auswirkung.



Dieb (2)

Begegnung: Falls der Jäger eine (aufgedeckte) *Hundemeute* bei sich hat, wird diese Begegnung ohne Folgen abgelegt. Im anderen Fall nimmt Dracula eine zufällig gewählte Ausrüstungs- oder Ereigniskarte des Jägers (er entscheidet, welche Art), schaut sie an und legt sie ab.

Gereift: Keine Auswirkung.



Neuer Vampir (6)

Begegnung: Bei Tag: Der Jäger tötet den Vampir und die Begegnung wird ohne weitere Folgen in den Vorrat abgelegt.

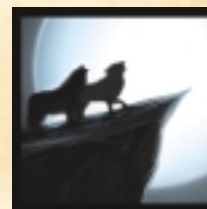
Bei Nacht: Würfeln Sie.

Bei 1-3: Der Jäger wurde gebissen, **es sei denn**, er (oder ein anderer Jäger in einer Gruppe) kann Dracula

ein *Kruzifix* oder eine *Gesegnete Hostie* vorweisen, wodurch es zu keinem Biss kommt. Der Vampir wird zurück in den Vorrat gelegt.

Bei 4-6: Der Vampir entkommt und bleibt am selben Ort, **es sei denn**, der Jäger (oder ein anderer Jäger in einer Gruppe) legt ein *Messer* oder einen *Pflock* ab, wodurch der Vampir ohne weitere Auswirkung zurück in den Vorrat gelegt wird. Wenn der Vampir entkommen kann, darf der Jäger in der Stadt bleiben, um in seinem nächsten Zug dem Vampir erneut zu begegnen.

Gereift: Dracula erhöht die Vampir-Anzeige um 2, anschließend wird seine Spur auf eine Karte verkürzt.



Wolfsrudel (3)

Begegnung: Der Jäger verliert 2 Gesundheitspunkte. Er verliert nur 1 Gesundheitspunkt, wenn er Dracula *Pistole* oder *Gewehr* vorweisen kann und gar keinen Gesundheitspunkt, wenn er Dracula sowohl *Pistole* als auch *Gewehr* vorweisen kann.

Gereift: Keine Auswirkung.