



10+



2-5



45-60 Min.

Van Helsing



Ein Spiel von:
Frédéric Moyersoen



Spielidee

Um Mitternacht hält eine Kutsche vor einem alten Schloss in Transsylvanien. Ängstlich drängt der Kutscher seine Fahrgäste zum Aussteigen: den berühmten Niederländer Dr. Van Helsing und seine Freunde Lord Godalming, Jonathan Harker und Mina Murray.

Rasch verlässt der Kutscher den unheimlichen Ort und vergisst in seiner Eile, das Gepäck mit der Ausrüstung für die Vampirjagd abzuladen. Hier stehen unsere fünf Jäger nun, fast unbewaffnet, vor dem Schloss des Grafen Dracula!

Die Tür scheint offen zu sein.

Dr. Van Helsing hat eine schlimme Vorahnung: „Lädt uns der Graf zu einem netten Gespräch bei einer Tasse Tee ein oder ist das wieder eine seiner teuflischen Fallen?“

Das laute Heulen eines Wolfs unterbricht die Stille. Es ist wohl besser, sich nicht zu lange draußen aufzuhalten...

Spielmaterial

- ◆ 1 Spielregel
- ◆ 1 Spielplan

- ◆ 41 Gegenstandsplättchen



- ◆ 7 Gegenstandsplättchen für den Spielbeginn



- ◆ 7 Schloss-Plättchen



- ◆ 5 Blutmarker



- ◆ 5 Spielertableaus



- ◆ 13 Spielfiguren (4 Jäger, Dracula und 8 Bräute)



- ◆ 1 Würfel
- ◆ Bewegungsbögen

Personen

Es gibt 5 Personen in diesem Spiel: Dracula und die 4 Jäger - Dr. Van Helsing, Jonathan Harker, Lord Godalming und Mina Murray.

- ◆ Bei einer Partie zu zweit kontrolliert ein Spieler Dracula und der andere alle 4 Jäger.
- ◆ Bei einer Partie zu dritt kontrolliert ein Spieler Dracula und die beiden anderen je 2 Jäger.
- ◆ Bei einer Partie zu viert kontrolliert ein Spieler Dracula und jeder andere Spieler 1 oder 2 Jäger.
- ◆ Bei einer Partie zu fünft kontrolliert jeder Spieler 1 Person.

Ziele des Spiels

- ◆ Die Jäger müssen Dracula oder 5 der 8 Bräute beseitigen.
- ◆ Dracula muss alle Jäger zu seinen Dienern machen oder 4 der 8 Bräute zum Sarg bringen (Feld 34).

Grundprinzipien

Zu Beginn des Spiels sind die Jäger Dracula nicht gewachsen. Um ihre Lage zu verbessern, müssen sie die im Schloss versteckten Gegenstände finden.

Dabei sollten sie sich jedoch beeilen, denn Dracula lauert ganz in der Nähe, um die Jäger anzugreifen und in Vampire zu verwandeln. Gleichzeitig versucht Dracula, seine Bräute um sich zu scharen. Sobald er vier von ihnen gefunden hat, kann er in die Gruft zurückkehren, um die Partie zu gewinnen.

Hinweis: Die Regeln unterscheiden bei Draculas Dienern zwischen zwei verschiedenen Arten - es gibt einerseits die Bräute, die entdeckt werden müssen, und andererseits die in Vampire verwandelten Jäger (Jäger-Diener). Wenn in der Spielregel von „Vampir“ die Rede ist, sind damit Dracula und alle seine Diener gemeint.

Spielvorbereitung

- ◆ Dracula erhält einen Bewegungsbogen. Legen Sie einige Bleistifte bereit, da im Verlauf der Partie wahrscheinlich mehrere Bögen ausgefüllt werden müssen.

- ◆ Die Dracula-Spielfigur wird auf das Feld 34 (Sarg) gestellt. Alle Jäger kommen auf Feld 0 (vor dem Tor). Jeder Spieler legt sein(e) Spielertableau(s) vor sich ab.



- ♦ Auf jedes Spielertableau wird ein Blutmarker gelegt, so dass er auf die höchste Zahl zeigt (5 bei Dracula, 4 bei den Jägern).



- ♦ Von den Gegenstandsplättchen für den Spielbeginn erhält Dracula eine Fledermaus (mit lila Hintergrund). Sie wird auf sein Spielertableau gelegt.

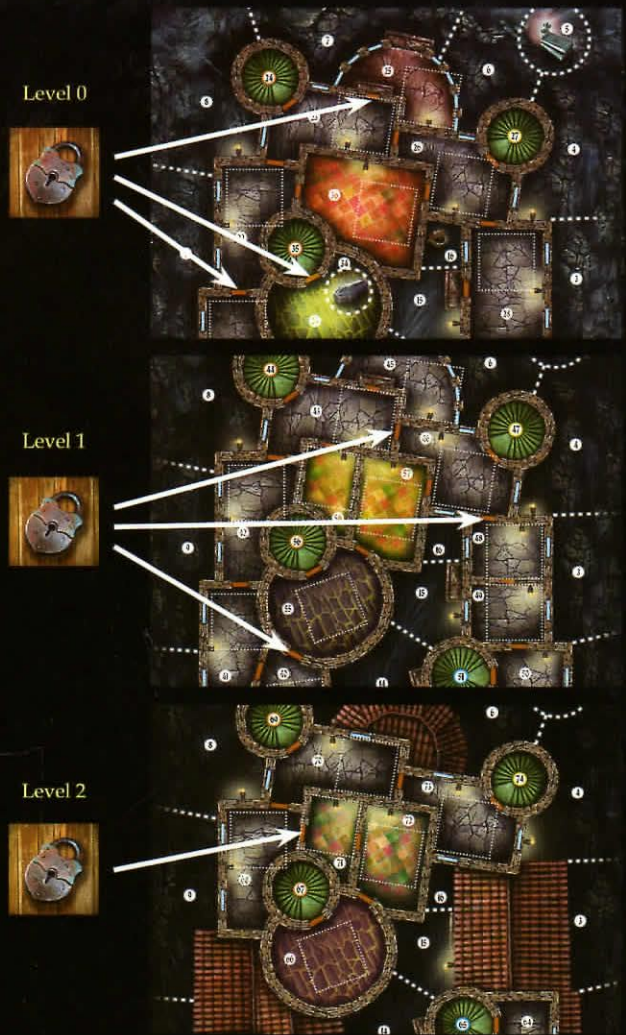
- ♦ Die Jäger einigen sich untereinander, wie sie ihre sechs Anfangsgegenstände verteilen möchten. Es beginnen nicht alle Jäger mit der gleichen Anzahl an Gegenständen. Die genaue Verteilung muss vor Dracula geheim gehalten werden. Die Anfangsgegenstände werden verdeckt auf die Spielertableaus gelegt.

verdecktes Gegenstandsplättchen

- ♦ Die 34 Gegenstandsplättchen werden gemischt und verdeckt auf die gepunkteten Felder des Spielplans gelegt. Dabei muss die jeweilige Nummer des Feldes frei bleiben.



- ♦ Die 7 Schloss-Plättchen werden entsprechend der nachfolgenden Abbildung auf die Türen gelegt.



Spielverlauf

Dracula beginnt die Partie. Dann folgen die Jäger reihum im Uhrzeigersinn. Diese Spielerreihenfolge wird während der gesamten Partie beibehalten.

Hinweis: Die Reihenfolge der auf dem Tisch liegenden Spielertableaus zeigt die Reihenfolge der Personen an. Diese ist insbesondere dann wichtig, wenn ein Spieler mehr als eine Person kontrolliert.

Bräute, die sich unabhängig bewegen (also nicht als Anhänger Draculas), sind immer nach Dracula an der Reihe.

Die Blutpunkte einer Person geben die maximale Anzahl an Aktionspunkten an, die ihr während eines Zuges zur Verfügung stehen.

Zu Beginn der Partie hat Dracula 5 Aktionspunkte, während die Jäger jeweils über 4 Punkte verfügen.

Es gibt folgende Aktionsmöglichkeiten, die beliebig miteinander kombiniert werden können:

- ♦ Bewegung
- ♦ Suche
- ♦ Verwendung der Gegenstände
- ♦ Kampf

Jede Aktion kostet 1 Punkt. Ein Spieler kann Aktionspunkte verfallen lassen, aber nicht für einen späteren Zug aufsparen.

Bewegung

Der Spieler zieht seine Spielfigur auf ein benachbartes Feld. Ein Feld ist durch eine Mauer oder eine gepunktete Linie begrenzt. Außerdem sind alle Felder nummeriert.

- ♦ Eine Person kann nicht durch eine Wand oder ein Fenster ziehen.



- ♦ Zu Beginn der Partie sind die meisten Türen offen. Verschlossene Türen sind durch ein Schloss-Plättchen auf der Tür markiert. Nur Vampire (Dracula, Bräute und verwandelte Jäger) können durch verschlossene Türen gehen. Wenn ein Jäger den Hauptschlüssel entdeckt, kann er jede verschlossene Tür öffnen.
- ♦ Das Schloss hat drei Stockwerke. Die Personen können sich über die Treppen in den kleinen Türmen von einem Geschoss ins andere bewegen.
- ♦ Es gibt einen Geheimgang vom Sarg (Feld 34) zum Grab (Feld 5). Zu Beginn der Partie wissen ausschließlich Vampire, wie man in diesen Geheimgang gelangt. Ein anderer Zugang zur Gruft (Feld 33) ist über den kleinen Turm (Feld 35) möglich. Die Tür ist allerdings verschlossen.
- ♦ Wenn eine Person auf einem Feld auf einen Feind (einschließlich Bräuten) trifft, ist der Weg für ihn blockiert. Er muss auf dem Feld stehen bleiben oder einen zusätzlichen Aktionspunkt ausgeben, um zu dem Feld, von dem er kam, zurückzukehren. Er darf nicht in eine andere Richtung ziehen. Erst nach einem Kampf oder zu Beginn seines nächsten Zuges kann der Spieler seine Figur wieder in jede beliebige Richtung bewegen.

Nebel

Dracula und alle Jäger-Diener können sich in Nebel verwandeln. Sie bewegen sich unsichtbar, so dass sie den Jägern leichter entkommen.

Allerdings muss jeder Vampir zu Beginn seines Zugs seine Position bekannt geben. Der Spieler setzt dazu seine Spielfigur auf das Feld, auf dem sich seine Person tatsächlich befindet.

Wenn der Vampir sich bewegt, entfernt der Spieler die Figur wieder vom Spielplan und trägt dann geheim die Nummer seines Ankunftsfields auf dem Bewegungsbogen ein. Wer möchte, kann dabei seine Augen mit der Hand beschirmen, damit die Mitspieler nicht nachvollziehen können, wohin man blickt.

Im Inneren des Schlosses sind die Vampire nur sichtbar, wenn ein Jäger auf demselben Feld steht. Türen blockieren immer die Sicht.

Außerhalb des Schlosses ist die Sicht um ein Feld erweitert. Folglich ist ein draußen stehender Vampir auch für einen Jäger auf einem Nachbarfeld sichtbar. Außerdem kann ein Jäger auch durch ein Fenster

auf ein benachbartes Feld außerhalb des Schlosses blicken.

Ein Vampir muss anhalten und seine Position offenbaren, sobald er sichtbar wird. Ebenso muss er sich zeigen, wenn ein Jäger durch die Bewegung auf ein bestimmtes Feld auslöst, dass der Vampir sichtbar wird. Die Spielfigur des Vampirs wird dann auf das entsprechende Feld gestellt.

Wenn ein Vampir ein Feld mit einem Jäger verlässt und wieder unsichtbar wird, muss der Spieler die Richtung seiner Bewegung anzeigen.

Achtung: Auch wenn ein Vampir ein Zimmer durchsucht, gibt er dadurch seine Position preis.

Suche

Eine Person kann ein Feld durchsuchen, auf dem ein verdecktes Gegenstandsplättchen liegt. Dazu wird das Plättchen aufgedeckt, so dass alle es sehen können. Der Spieler kann den Gegenstand mitnehmen oder offen auf dem Feld liegen lassen.

Hinweis: Der Spieler kann den Gegenstand während seiner Suchaktion kostenfrei an sich nehmen.

Ein Jäger kann so viele Gegenstände haben, wie er Blutpunkte hat.

Beispiel: Mit 4 Blutpunkten kann ein Jäger 4 Gegenstände besitzen.

Wenn der Jäger beschließt, den Gegenstand mitzunehmen, legt er das Plättchen verdeckt auf sein Spielertableau. Ein Jäger darf die Plättchen Abkürzung, Braut, Fledermaus oder Blutkelch nicht an sich nehmen. Diese Plättchen bleiben offen auf dem Feld liegen.

Dracula und die Jäger-Diener können nur eine Braut oder eine Fledermaus mitnehmen – nicht den Kelch mit Blut. Sie legen das Braut- bzw. Fledermausplättchen auf ihr Spielertableau, um zu zeigen, dass diese Wesen zu ihren Anhänger geworden sind und ihnen folgen. Von jetzt an bewegen sich die Anhänger frei (und unsichtbar) zusammen mit dem Vampir. Die Zahl der Anhänger ist nicht begrenzt.

Verwendung der Gegenstände

Gegenstände, die ein Spieler besitzt, kann er auch verwenden. Die Verwendung der mit einer Zahl markierten Gegenstände kostet jeweils 1 Aktionspunkt.

Der Spieler würfelt. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger dem angegebenen Wert, gelingt die Aktion.

Beispiel: Wenn ein Jäger ein Gegenmittel verwendet, muss er eine 3 oder weniger würfeln, um Blutpunkte zu erhalten.



Die mit einem Sternchen markierten Gegenstände werden nach der Verwendung abgegeben – auch wenn der Würfelwurf nicht erfolgreich war (siehe Beschreibung der Gegenstände).

Beispiel: Ein Gegenmittel wird nach der Verwendung abgelegt.

Gegenstände ohne Wert können ohne Würfelwurf und ohne Kosten in Form von Aktionspunkten verwendet werden.

Beispiel: Die Verwendung eines Kreuzes kostet keinen Aktionspunkt.



Einen Gegenstand zu übergeben oder aufzunehmen kostet 1 Aktionspunkt.

♦ **Einen Gegenstand übergeben:** Der aktuelle Besitzer muss auf demselben Feld stehen wie der Empfänger. Der Spieler, dem der Gegenstand übergeben wird, kann dem vorherigen Besitzer sofort und kostenfrei einen Gegenstand im Tausch übergeben.

♦ **Einen Gegenstand aufnehmen:** Der Jäger muss auf einem Feld mit einem aufgedeckten Gegenstandsplättchen stehen. Achtung: Bei der Suche auf einem Feld ist das Aufnehmen kostenlos. Fledermäuse und Bräute folgen einem Vampir, ohne Kosten zu verursachen.

♦ Auf einen Gegenstand zu verzichten, kostet keine Aktionspunkte. In diesem Fall wird der Gegenstand einfach offen auf das Feld gelegt, auf dem die Figur gerade steht.

Kampf

Jäger und Vampire kämpfen auf verschiedene Weise. Gibt es mehrere Feinde auf einem Feld, wählt immer der Angreifer sein Ziel aus.

Jäger

Ein Jäger braucht eine Waffe, um einen Vampir anzugreifen. Der Spieler zeigt das auf seinem Spielertableau liegende Waffenplättchen, das er dafür verwenden will. Ein Jäger kann auf zwei Arten angreifen:

♦ **Beim direkten Kontakt:** Beide Gegner müssen auf demselben Feld stehen.

♦ **Auf Distanz:** Die beiden Gegner müssen auf benachbarten Feldern stehen. Wenigstens eine der beiden Figuren muss sich außerdem auf einem Feld außerhalb des Schlosses befinden. Der Jäger braucht eine geeignete Waffe wie ein Gewehr, eine Pistole oder eine Armbrust. Es ist auch möglich, durch ein Fenster zu schießen – allerdings nie durch eine Tür.

Vampir

Ein Vampir kann nur beim direkten Kontakt mit seinen Klauen oder durch einen Biss angreifen. Der Vampir-Spieler muss immer ankündigen, welche Art von Angriff er durchführen möchte.

Ausgang des Kampfes

Kampf mit Waffen oder Klauen

Der Angreifer würfelt. Ist sein Ergebnis gleich oder niedriger wie seine Stärke, trifft er sein Ziel. Die Stärke wird wie folgt berechnet:

♦ Die Stärke der Waffe ist auf dem entsprechenden Plättchen angegeben.

♦ Die Stärke eines Vampirs entspricht seinen Blutpunkten. (Bräute haben eine Stärke von 1.)

Beispiele: Van Helsing greift mit einer Pistole an (Zahl 2). Er braucht eine 1 oder 2, um sein Ziel zu treffen; jedes andere Ergebnis ist ein Fehlschlag. Dracula kämpft mit 5 Blutpunkten. Bei ihm bringt jedes Ergebnis von 1 bis 5 Erfolg.



Wenn ein Jäger auf Distanz angreift, sinkt die Stärke seiner Waffe um 1.

Beispiel: Van Helsing schießt mit einer Pistole (Zahl 2) zum benachbarten Feld. Er braucht eine 1, um sein Ziel zu treffen. Ein Ergebnis von 2 bis 6 wäre ein Fehlschlag.

Wird ein Opfer getroffen, verliert es 1 Blutpunkt bzw. 2 Blutpunkte, falls der Jäger einen Pfahl verwendet. Sein Blutmarker wird entsprechend um 1 Feld (oder 2 Felder) nach links verschoben.

Beispiel: Dr. Seward hat einen seiner drei Blutpunkte verloren. Sein Blutmarker wird von 3 auf 2 verschoben.

Hat der Jäger jetzt mehr Gegenstände als Blutpunkte, muss er beliebige überzählige Gegenstände offen auf dem Feld ablegen, auf dem er gerade steht.

Kampf mit Biss

Wenn ein Vampir beißt, wird nicht seine Stärke berücksichtigt, sondern die Ausdauer des Jägers, also dessen Blutpunkte.

Deswegen muss statt des Vampirs der Jäger würfeln, um sich zu verteidigen. Um keinen Schaden zu nehmen, darf das Würfelergebnis des Jägers maximal der Anzahl seiner Blutpunkte entsprechen. Ist dies der Fall, scheitert der Angriff, und der Vampir verliert sofort 1 Blutpunkt. Ist das Würfelergebnis höher als die Anzahl seiner Blutpunkte, verliert der Jäger 2 Blutpunkte.

Je schwächer der Jäger ist, desto einfacher und weniger riskant wird also diese Art von Angriff für den Vampir.

Beispiel: Dr. Van Helsing hat 2 Blutpunkte. Er muss eine 1 oder 2 würfeln, damit der Vampir ihn nicht beißen kann. Bei allen anderen Ergebnissen verliert er 2 Blutpunkte.

Bräute

Ein aufgedecktes Braut-Plättchen gilt als entdeckte Braut. Das Plättchen wird durch eine Braut-Figur ersetzt. Entdeckte Bräute haben nur 1 Aktionspunkt und werden von Dracula (oder von einem Jäger-Diener) als zusätzliche Person kontrolliert.

Steht eine Braut auf demselben Feld wie Dracula oder ein Jäger-Diener, kann sie dessen Anhänger werden. Dann wird die Braut-Figur vom Spielplan genommen und stattdessen ein Braut-Plättchen auf das entsprechende Spielertableau gelegt. Diese Akt-

ion ist kostenlos. Anhänger können sich frei (und unsichtbar) zusammen mit dem Vampir bewegen und werden von dem Spieler kontrolliert, der diesen Vampir spielt.

Hinweis: Eine Braut kann das Feld mit der heiligen Hostie nur als Anhänger betreten. Ansonsten ist dieses Feld für sie nicht zugänglich.

Anhänger können nur einmal pro Zug angreifen (denn sie haben ja nur 1 Aktionspunkt). Sie kämpfen auf dieselbe Weise wie alle anderen Vampire. Achtung: Scheitert der Biss einer Braut, wird sie getötet (da sie dann keinen Blutpunkt mehr hat). Der sie kontrollierende Spieler kann die Kampfreihenfolge frei wählen.

Ein Vampir kann beschließen, während seines Zugs auf eine Braut zu verzichten. In diesem Fall wird die Braut-Figur offen auf das Feld gelegt, auf dem sie verlassen wird. Die einzelnen Bräute (die keine Anhänger eines Vampirs sind) führen ihre Aktion immer nach Dracula durch.

Blutpunkte Vampir

Ein Vampir kann sich in Draculas Sarg (Feld 34) regenerieren und Blutpunkte zurückbekommen. Er erhält für jeden ganzen Zug, den er dort verbracht hat (ohne Aktionspunkte zu verwenden), 1 Blutpunkt zurück. Ein Vampir kann nicht mehr Blutpunkte erhalten, als er zu Beginn der Partie hatte.

Wenn ein Vampir seinen letzten Blutpunkt verliert, ist er vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt.

Jäger

Ein Jäger kann maximal 4 Blutpunkte besitzen.

Wenn ein Jäger seinen letzten Blutpunkt aufgrund eines Angriffs mit Klauen verliert, ist er tot. Hat er seinen letzten Blutpunkt durch einen Biss verloren, wird der Jäger zum Vampir.

Verwandlung

Ein Jäger, der seine letzten Blutpunkte aufgrund eines tödlichen Bisses verloren hat, ist nicht einfach tot, sondern wird zum Untoten. Er wechselt die Seiten und wird ein Diener Draculas.

Der neue Vampir erhält sofort 2 Blutpunkte. Er muss alle seine Gegenstände offen auf dem Feld liegen lassen, auf dem er gerade steht, da ein Vampir keine Gegenstände von Jägern besitzen kann.

In einer Partie zu zweit kontrolliert von nun an Dracula den Jäger-Diener.

In einer Partie zu dritt oder viert kontrolliert von nun an Dracula den Jäger-Diener. Wenn ein Jäger-Spieler nun keine Person mehr kontrolliert, bekommt er eine von einem Mitspieler, der zwei Personen besitzt. Andernfalls wechselt der Jäger-Spieler zur Gegenseite über und spielt die Diener. Er muss dann Dracula helfen, dessen Ziel zu erreichen.

In der Partie zu fünf wechselt der Jäger-Spieler die Seiten und spielt nun die Diener. Er muss Dracula helfen, dessen Ziel zu erreichen.

In jedem Fall bleiben die Spielertableaus unverändert an ihrer Position auf dem Tisch liegen, da sie die Spielerreihenfolge anzeigen. Verwenden Sie einen zusätzlichen Bewegungsbogen, um geheim die Bewegungen des neuen Vampirs zu notieren.

Am Ende des nächsten Zugs des soeben verwandelten Jägers erhält er 1 zusätzlichen Blutpunkt. Ein verwandelter Jäger kann nicht mehr als 3 Blutpunkte besitzen.

Spielende

Die Partie endet, sobald einer der vier folgenden Fälle eintritt:

- ♦ Dracula ist tot.
- ♦ Die Jäger haben 5 Bräute getötet.
- ♦ Dracula hat alle Jäger in Vampire verwandelt.
- ♦ Dracula und 4 Bräute haben gemeinsam den Sarg (Feld 34) erreicht.

Hinweis: Die Jäger können beide Zugänge blockieren, damit Dracula nicht so schnell zum Sarg gelangt. Den Sarg zu blockieren, ist zwar möglich, aber nicht sehr effektiv, da die Partie sofort endet, wenn er erreicht wird.

In den beiden erstgenannten Fällen gewinnen die Jäger die Partie. In den letzten beiden Fällen gewinnen Dracula und seine Diener.

Taktische Hinweise

Bei Ihrer ersten Partie sollten Sie den Spielplan genau studieren, damit Sie alle Gänge und Sackgassen kennen.

Zu Beginn der Partie hat Dracula einen großen Vorteil und muss schnell handeln, bevor die Jäger die effektivsten Waffen finden. Allerdings können die Jäger sich gegenseitig schützen, indem sie möglichst nah beisammen bleiben.

Sobald Dracula einige Blutpunkte verloren hat, sollten die Jäger ihn aktiv verfolgen, damit er sich nicht mithilfe eines Blutkelchs oder seines Sarg regenerieren kann.

Empfohlene Lektüre:

„Dracula“, Bram Stoker, 1897.

Beschreibung der Gegenstände

Leistungsfähigkeit der Waffen für Jäger

Efficiency



Weihwasser (1x)
(Wird nach einmaliger Verwendung sofort abgelegt)



Armbrust (2x) (ein Schuss pro Zug)
-1 bei Schüssen auf Distanz



Pfahl (1x)
(-2 Blutpunkte pro Treffer)



Gewehr (1x)
-1 bei Schüssen auf Distanz



Pistole (2x)
-1 bei Schüssen auf Distanz



Dolch (2x)



Blutkelch (3x): Ein Vampir (Dracula oder verwandelter Jäger) kann am Ende seines Zuges 1 Blutpunkt regenerieren. Wird nach einmaliger Verwendung sofort abgelegt.



Fledermaus (3x): Ein Vampir (Dracula oder verwandelter Jäger) mit einer Fledermaus kann abermals würfeln oder einen ihn angreifenden Jäger zwingen, noch einmal zu würfeln. Wird nach einmaliger Verwendung sofort abgelegt.



Braut (8x) mit 1 Blutpunkt: Sie kann Dracula oder einem Jäger-Diener als Anhänger folgen.



Kreuz (1x): Ein Vampir muss 2 Aktionspunkte verwenden, um den Besitzer des Kruzifixes anzugreifen. Die Bräute können ihn nicht angreifen.



Verbandskasten (5x): Ein Jäger kann am Ende seines Zuges 1 Blutpunkt regenerieren. Wird nach einmaliger Verwendung sofort abgelegt.



Gegengift (3x): Ein Jäger kann am Ende seines Zuges 2 Blutpunkte regenerieren. Wird nach einmaliger Verwendung sofort abgelegt.



Bluttransfusion (2x): Ein Jäger-Diener kann wieder in einen Jäger zurückverwandelt werden. Falls dies gelingt, bekommt er sofort 2 Blutpunkte. Am Ende seines nächsten Zuges erhält er 1 zusätzlichen Blutpunkt. Wird nach einmaliger Verwendung sofort abgelegt.



Hauptschlüssel (2x): Der Jäger muss auf einem Nachbarfeld der verschlossenen Tür stehen. Wenn das Würfelergebnis erfolgreich ist, entfernt er das Schloss-Plättchen.



Karte des Geheimgangs (1x): Der die Karte besitzende Jäger und jeder Jäger, der in dieser Spielrunde noch nach ihm an der Reihe ist (d. h. bevor Dracula wieder am Zug ist), kann den Geheimgang benutzen.



Abkürzung (1x): Der Spieler hat eine Abkürzung gefunden, um ein Stockwerk hinab zu steigen. Von Stockwerk 0 aus erreicht er den Brunnen (Feld 16). Einmal entdeckt, kann die Abkürzung von jedem Spieler in beide Richtungen (also nach oben und nach unten) genutzt werden.



Knoblauch (1x): Wenn ein Vampir ein Feld mit Knoblauch betritt, muss er das bekannt geben.*



Heilige Hostie (1x): Ein Vampir muss 2 Aktionspunkte aufwenden, um ein Feld mit einer heiligen Hostie zu betreten.*

* **Hinweis:** Eine Person kann den Knoblauch bzw. die heilige Hostie aufnehmen, um sie später auf einem anderen Feld wieder abzulegen. Der Spieler legt den Gegenstand offen auf ein Feld, um ihn zu aktivieren. Solange diese Gegenstände auf einem Spielertableau liegen, haben sie keine Wirkung.



Lampe (1x): Ein Jäger kann die Lampe verwenden, um eine kostenfreie Suche durchzuführen. Er nennt zwei Zahlen zwischen 1 und 6 und würfelt dann. Wenn er die genannten Zahlen würfelt, muss er keinen Aktionspunkt ausgeben, um auf einem Feld zu suchen und einen dort befindlichen Gegenstand mitzunehmen.

