

The background illustration is a dark, atmospheric scene. In the upper left, a vampire with pale skin, dark hair, and a large, flowing black cape with a red interior is shown in a menacing pose, with one hand raised. Behind him is a small, dark castle with many windows, some of which are lit with a warm yellow light. In the upper right, a large, full, pale moon hangs in a dark, cloudy sky. Below the moon, a larger, more imposing castle with multiple spires and towers is visible, also with some lit windows. In the lower right, a figure in a dark coat and hat is riding a horse, holding a glowing lantern. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with the red of the vampire's cape and the yellow of the lanterns providing contrast.

DRACULA

DÜHBE

Szabálykönyv

1898-at írunk. Nyolc évvel ezelőtt a végtelenül gonosz Drakula gróf Londonba utazott, hogy létrehozza az élőholtak birodalmát. Egy maroknyi istenfélő léleknek azonban sikerült keresztülhúznia a számításait és elpusztítani őt, éppen saját kastélya árnyékában. Vagy legalábbis így hitték...

A vámpírok ura valahogy túlélte azt az éjszakát, és szörnyű bosszút fogadott az élők gyanútlan világa ellen. Most, majd' egy évtizeddel később, újra útra kelt, hogy förtelmes kórságát terjessze. Azonban a múlt hibáiból tanulva ezúttal sokkal körültekintőbben szövi terveit.

Sok tudós elme áll értetlenül a közelmúlt rejtélyes halálesetei előtt, de akad, aki tudja, mi rejlik a háttérben. Ezen kevesek közül négyen ismét összefogtak, és szent esküvel fogadták, hogy bevégzik a feladatot, amelybe nyolc éve vágtak bele. Drakula gróf ezúttal nem menekülhet!

Ám Drakula sem bolond. Nem játssza el újra a mit sem sejtő préda szerepét! Régi adósságok törlesztésének jött el az ideje, és a gróf megfogadta, hogy az ostoba balandók most megismerik Drakula dühét!

A DRAKULA DÜHE társasjáték 2–5 játékos részére 2-3 órán át nyújt szórakozást. Az egyik játékos Drakula gróf szerepét ölti magára, a többiek pedig együtt küzdenek ellene a vadászok szerepében: mint Abraham Van Helsing professzor, Wilhelmina Harker asszony, dr. John Seward és Arthur Holmwood, akit lord Godalmingként is ismernek. Ezek a bátor emberek megfogadták: felkutatják a gróf hollétét jelző nyomokat, hogy megtalálják és megállíthassák, mielőtt elhinti egy vámpírbirodalom magvait.

Áttekintés

A DRAKULA DÜHE játékban legfeljebb négy vadász játékos fog össze a magányos Drakula játékos ellen. Ha Drakula nyer, a vadászok mind veszítenek. Azonban ha a vámpírt legyőzik, a vadászok együtt, egy csapatként nyernek.

A játék menete a következő: minden körben Drakula lép először. Elsőként a napszakjelzőt mozgatja eggyel előrebb. Ezután a helyszínkártyák segítségével titokban utazik a városok közt. Ahol csak megfordul, a gyanútlan vadászok számára szörnyű veszélyt jelentő meglepetéseket hagy maga után. Amennyiben egy olyan városba érkezik, ahol egy vadász is tartózkodik, azonnal megtámadja őt. Ha végzett az utazással, Drakula játékos felfrissíti a bonyodalomjelző-készletét, és a köre véget ér.

Ezt követően a vadászok meghatározott sorrendben cselekedhetnek. Egy vadász, ha rá kerül a sor, először új helyszínre mozoghat. Ha ott egy bonyodalomjelző rejlik, szembe kell néznie annak hatásaival. Amennyiben Drakula maga tartózkodik ott, meg kell mérközniük egymással. Ha azonban a helyszín üres, a vadász pihenhet vagy felszerelkezhet, hogy visszakapja életerejét vagy értékes tárgyakhoz és eseménylapokhoz jusson. Utána a következő vadászon a sor.

A vadászok együtt, egy csapatként munkálkodnak Drakula felkutatásán és legyőzésén. Ennek érdekében nyomokat keresnek, következtetéseket vonnak le és megpróbálják kitalálni a lépéseit. Ezalatt Drakula próbál túljárni az eszükön és elég időt nyerni ahhoz, hogy annyi új vámpírt állítson az oldalára, amennyi a játék megnyeréséhez szükséges számára.

A vadászok akkor nyernek, ha Drakula vérpontjai 0-ra csökkennek – ehhez meg kell találniuk és harcban le kell győzniük. Drakula akkor nyer, ha a vámpírponjtait 6-ra növeli azáltal, hogy új vámpírokat hoz létre, harcban legyőzi a vadászokat és túlél egy-egy újabb napot.

Kellékek és előkészületek

A DRAKULA DÜHE társasjáték dobozában a következő kellékek találhatók:

Ez a szabálykönyv

1 játéktábla

5 műanyag figura

1 karakterlap Drakula számára

1 segédterkép Drakula számára

4 karakterlap a vadászok számára

2 fehér vadászkocka

1 fekete Drakula-kocka

1 piros vonatkocka

220 kártyalap

75 eseménylap (25 Drakula, 50 a vadászok számára)

70 helyszínlap Drakula számára

40 tárgylap

5 összefoglaló lap

12 taktikalap vadászok számára

8 taktikalap Drakula számára

5 taktikalap zsványok számára

5 képességlap Drakula számára

81 jelző

45 bonyodalomjelző

15 vérpontjelző

4 életerőjelző

4 harapásjelző

3 mennyeisereg-jelző

1 megszenteltföld-jelző

3 folytatásjelző

2 időjelző

1 úttorlaszjelző

1 vámpírponjtjelző Drakula számára

1 elszántságjelző a vadászok számára

1 napszakjelző

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a papírjelzőket, hogy ne szakadjanak el. A kellékeket gyerekektől és állatoktól tartsátok távol!

A kellékek áttekintése

Az alábbiakban bemutatjuk a játék kellékeit. Reméljük, az áttekintés segít felismerni az egyes elemeket és megérteni a szabályok helyes alkalmazásának módját.

Játéktábla

A játéktábla az 1898-as év Nyugat- és Kelet-Európáját ábrázolja a környező vizekkel együtt. Drakula és a vadászok a játék során ezen a térképen fognak utazni, bár a gróf holléte ritkán lesz látható a vadászok számára. (Lásd még *A játéktábla áttekintése* segédletet a 22. oldalon a részletekkel kapcsolatban.)

Műanyag figurák



Ezek a műanyag figurák képviselik Drakulát és a négy vadászt. A vadászfigurákat a táblára kell helyezni, hogy a megfelelő szereplő tartózkodási helyét jelöljétek velük. A Drakula-figura azonban csak akkor kerül a táblára, ha a vadászok előtt ismertté válik a holléte. A játék többi részében a Drakula-figura az általa legutoljára meglátogatott helyszín kártyáján fog állni.



Drakula karakterlapja és segédterképe

A gróf játékos megkapja Drakula karakterlapját és a segédterképet. A karakterlapon Drakula vérpontjai követhetőek nyomon, a vörös hátterű számok a gróf azon hátborzongató képességét jelölik, hogy végzetes sérüléseket is túl tud élni. Ha Drakula „meghal” egy csatában, vérpontja egyszerűen a következő legalacsonyabb vörös értékig esik le. Csak akkor sikerül Drakulát végleg elpusztítani, ha

már nincs alacsonyabb vörös vérpontérték, és az újabb küzdelem eredménye *halál* lesz a számára.

A segédterkép segítségével Drakula játékos közelebről szemügyre veheti jelenlegi tartózkodási helyének környékét anélkül, hogy a vadászok leolvashatnák hollétét a szeme mozgásából.



A vadászok karakterlapjai

Minden vadász kap egy karakterlapot, melyen nyomon kö-

vetheti az adott szereplő életerejét és az általa elszenvedett harapások számát. Valamint minden vadász karakterlapján megtalálható az adott személy különleges képessége és sorszáma. Amikor felkészültök a játékra, ügyeljetek rá, hogy a vadászok Drakula játékosától kezdve az óramutató járásával megegyező irányban, sorszám szerint emelkedő sorrendben kapják meg karakterlapjaikat. (Lásd még *A karakterlapok áttekintése* segédletet a 23. oldalon a részletekkel kapcsolatban.)



Vadászkocka és Drakula-kocka

Ezeket a kockákat fogjátok használni küzdelmek és véletlenszerű hatások eldöntése során. A vadászok két kockát kapnak lord Godalming *erős fizikum* képessége miatt, Drakulának azonban elég egy kocka is.



Vonatkocka

Ezt a különleges piros kockát akkor kell majd használatotok, ha egy vadász el akar csípni egy vonatot, hogy vasúton közlekedhessen. (Lásd a *Vasúti közlekedés* fejezetet a 10. oldalon a kocka használatának részleteivel kapcsolatban.)



Eseménylapok

Minden eseménylap egy-egy különleges történetet jelképez, mely segítheti vagy hátráltathatja a játékosokat. Az eseménylapokat a vadászok húzzák saját köreikben, a pakli aljáról. Ha az eseménylap hátulján egy kereszt látható, akkor a vadász megtartja az adott lapot. Amennyiben viszont egy *denevér* található ott, a vadász a lapot Drakulának adja anélkül, hogy akár egy pillantást vetne a szövegére. (Lásd még az *Eseménylapok* fejezetet a 20. oldalon az eseménylapok kijátszásának részleteivel kapcsolatban.)



Drakula helyszínlapjai

A gróf ezt a kártyapaklit használja ahhoz, hogy titokban mozoghasson a térképen, mégpedig úgy, hogy az általa bejárt helyszíneket egymás mellé helyezi, arccal lefelé. Minden egyes lap egy várost vagy tengeri területet jelképez, amelyeken Drakula keresztülmozoghat. A városok ábécérend szerint számozottak a könnyebb kezelhetőség érdekében, a tengeri területek hátulja pedig eltérő színű, így a vadászok mindig tudhatják, mikor szállt a gróf tengerre, hogy elkerülje őket. (Lásd még a *Drakula titkos mozgása* fejezetet a 11. oldalon ezen lapok használatának részleteivel kapcsolatban.)



Tárgylapok

A tárgylapok jelképezik azokat a fegyvereket és felszereléseket, amelyeket a vadászok fel tudnak használni a gróf elleni csatában. Tárgyakra a vadászok csak nagyobb városokban bukkanhatnak, és e tárgyak sosem segítik Drakulát. A harcban használatos tárgyak bal felső sarkában *kezdemenyezésérték* olvasható. Ez a szám segít dönteni a harci dobások során. Azon tárgyaknak, amelyek nem használhatóak harcban, nincsen kezdemenyezésértéke – felhasználásuk pontos módja mindig a lapon olvasható.



A vadászok taktikalapjai

Minden vadász három lapot kap, amelyek a harcban használható taktikáikat jelképezik, még pusztakezes harc esetén is. Ezek: *kitérés*, *menekülés* és *öklözés*. E kártyák hátlapjának mintája ugyanaz, mint más tárgylapoké, de a címük alatt található „alap” szó megkülönbözteti őket tőlük. A vadászok sosem veszíthetik el taktikalapjaikat, és e kártyák nem értendők bele azon legfeljebb három tárgylapba, melyeket a vonatkozó korlát szerint a vadászok karakterlapjukon tarthatnak.



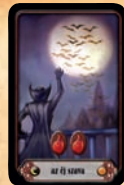
Drakula taktikalapjai

Drakula játékos a nyolc fekete hátoldalú lapot kap, amelyek az ő nyolc harci taktikai lehetőségét jelképezik. Ezek közül hármat [*karmok*, *kitérés* és *menekülés* (emberként)] bármikor használhat, mint azt a nap és hold szimbólum is jelzi rajtuk. A másik ötöt azonban csak éjszaka alkalmazhatja (lásd még alább, a *napszakjelzőn*), ahogy erre a két holdszimbólum is utal. Drakula sokkal veszélyesebb ellenfél éjszaka, és a vadászok jobban teszik, ha ilyenkor inkább elkerülik, hacsak nincsenek jól felszerelve esemény- és tárgylapokkal.



Zsiványok taktikalapjai

Drakula játékos a még öt sárga hátoldalú lapot is. E kártyák azokat a taktikákat jelképezik, amelyeket zsiványai használnak a harcok során. Az említett zsiványok a gróf martalócai és szolgálai. Nem minden zsivány használja az összes taktikalapot, de a *kitérést* és *öklözést* mindegyikük megkapja. (Lásd még a *bonyodalmak* részletes leírását a szabálykönyv hátulján, ahol olvasható, hogy pontosan melyik zsivány milyen taktikákat alkalmazhat.)



Drakula képességei

Drakula természetfeletti képességekkel is bír; ezeket is segítségül hívhatja, miközben keresztül-kasul utazza Európát. E képességeket – *az éjszavát*, a *megtévesztést*, a *táplálkozást*, a *rejtőzködést* és a *farkasformát* – öt képességlap jelképezi, amelyeket a játék elején kap a gróf. (Ezen képességek részletes leírását lásd a *Drakula képességei* fejezetben a 20. oldalon.)



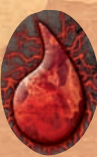
Összefoglaló lapok

Minden játékos kap egy összefoglaló lapot, amelyen rövid leírás található a körben elvégezhető cselekvésekről.



Bonyodalomjelzők

Ezek a kartonjelzők jelképezik a Drakulát szolgáló sötét erőket. A gróf bonyodalmak sorát hagyja maga mögött, miközben bejárja Európa városait. Amikor egy vadász olyan városba lép, ahol ilyen bonyodalom található, azt a várost fel kell fedni (arccal felfelé fordítani) a játéktábla *Drakula nyoma* sávjában a bonyodalomjelzővel együtt. A vadásznak ekkor szembe kell néznie a bonyodalom hatásaival, mielőtt bármi mást tehetne. (Az egyes bonyodalmak leírását lásd a szabálykönyv hátoldalán.)



Vérpontjelzők

E jelzők mutatják Drakula karakterlapján aktuális vérpontjainak számát. A gróf több okból is veszíthet vérpontokat. Például egyes képességek aktiválása vérpontba kerül, de a harcok és a tengeri utazás során is csökkennek vérpontjai. Drakula szándékosan nem csökkentheti vérpontjai számát 0-ra! Ha azonban a vadászok tettei miatt 0-ra esik vérpontjai száma, egyszer s mindenkorra elpusztul, és üldözői megnyerik a játékot.



Életerőjelzők

Minden vadász kap egy ilyen jelzőt a játék elején, és a karakterlapján az életerőt jelképező számok közül a legmagasabb értékűre helyezi. Ha életerőt veszít, a jelzőt játékosának a megfelelő értékre kell mozgatni, és ha a vadász életeroje 0-ra csökken, őt **legyőzték**. (Lásd a *Legyőzött vadászok* fejezetet a 20. oldalon.)



Harapásjelzők

Amikor egy vadászt megharapja Drakula vagy az egyik új vámpír, a vadász egy harapásjelzőt kap. Ezt a karakterlapján a megfelelő helyre kell raknia. Ha legalább egy harapásjelző van a vadász karakterlapján, bizonyos hatásokat kell elszenvednie. (Lásd a *Megharapott vadászok* fejezetet a 19. oldalon.) Amennyiben egy vadász kapna egy harapásjelzőt, de már nincs a jelzőnek hely a karakterlapján, őt **legyőzték**. (Lásd a *Legyőzött vadászok* fejezetet a 20. oldalon.)



mennyei sereg



megszentelt föld

Mennyeisereg- és megszenteltföld-jelzők

Ha egy vadász mozgás előtt eldob egy *mennyei sereg* tárgyat vagy *megszentelt föld* eseményt, egy megfelelő jelzőt elhelyezhet a városon, ahol éppen tartózkodik. Amíg az adott városon ez a jelző található, Drakula nem léphet oda és nem mozoghat keresztül rajta – még képességei használatával sem. (A részletebb leírást lásd a *Mennyei sereg és megszentelt föld* fejezetben a 22-23. oldalon.)



Folytatásjelzők

Ez a három jelző arra szolgál, hogy harcok során számon tartsa a patthelyzeteket. (Bővebben lásd a *Folytatásjelzők* fejezetet a 18. oldalon.)



Időjelzők

Ezzel a két jelzővel lehet nyomon követni az idő múlását különböző alkalmakkor, mint például a *fokhagyma* tárgy- vagy a *tomboló dűh* eseménylap kijátszása-kor. (A részletekről *Az idő jelzése a harcban* fejezetben olvashattok a 18-19. oldalon.)



Úttorlaszjelző

Ez a jelző akkor kerül a táblára, ha Drakula kijátssza az *úttorlasz* eseményt, és ezáltal lezár egy utat vagy vasútvonalat a vadászok előtt. Amíg ez a jelző a táblán marad, a vadászok nem mozoghatnak keresztül az adott útszakaszon – ám a gróf mozgását az úttorlasz nem akadályozza.



Vámpírpontjelző

Ezzel a jelzővel kell nyomon követnetek, miként halad Drakula vég-célja, az élőhalott birodalom meg-teremtése felé. Az alapjátékban a gróf abban a pillanatban nyer, ahogy ez a jelző eléri vagy meghaladja a 6-os számot. Drakula minden alkalommal előre mozgatja a jelzőt, amikor egy *új vámpír* bonyodalom eléri végkifejletét, amikor egy vadászt legyőznek, vagy ha csak túlél egy újabb napot. (Bővebben lásd a *Drakula győzelme* fejezetet a 19. oldalon.)



Elszántságjelző

Ez jelzi a vadászok akaraterejének és eltökéltségének növekedését, amely-lyel Drakula elpusztítására töreked-nek. Az elszántságjelzőket a vadászok különféle hatásokra költhetik. (Lásd az *Elszántság* fejezetet a 24. oldalon.)



Napszakjelző

E jelzőt a tábla napszak területére kell helyezni, ahol az idő múlá-sát követi nyomon. Valahányszor Drakula elkezd saját körét, eggyel tovább moz-gatja ezt a jelzőt az óramutató járásával meg-egyező irányba (kivéve, ha éppen a tengeren utazik).

Ha új nap virrad (azaz a napszakjelző a korai órákról a hajnalra mozog), Drakula eggyel növeli vámpírpontjainak számát, ugyanakkor a vadá-szok kapnak egy elszántságpontot.

Érdemes megemlíteni, hogy az idő illetén múlá-sa a játékban nem szimuláció – a vadászok ter-mészetesen nem vágnak át fél Európán egy nap alatt, és nem is áll meg szó szerint az idő, amíg a gróf a tengeren utazik. A napszakok váltakozása inkább azt a halálos játszmat szeretné érzékeltet-ni, ahogy a vadászok és Drakula a saját maguk által diktált időpontban igyekeznek szembeszáll-ni ellenfeleikkel.

Előkészítés

Egy-egy játék előtt az alábbiakat végezzétek el:

1. A játéktér előkészítése

Nyissátok ki a táblát, és helyezzétek a játéktér közepére. Győződjetek meg róla, hogy elegendő hely van a tábla szélei mellett a karakterlapok-nak. Drakula karakterlapját helyezzétek a tábla azon oldalához, amelyik *Drakula nyoma* felé esik. Ezután Drakula baljától kezdve osszátok ki a vadászok karakterlapjait az óramutató járásával megegyező irányban, a következő sorrendben: lord Godalming, dr. Seward, Van Helsing pro-fesszor és Mina Harker. **Mind a négy vadász részt vesz a játékban a játékosok számától függetlenül.**

Ezután állítsátok Drakula vámpírpontjelzőjét és a vadászok elszántságjelzőjét a 0-s számra a tábla megfelelő területén.

2. Drakula játékosának kiválasztása

Válasszatok ki egy játékost (például azt, aki a legjobban ismeri a játékot vagy Bram Stoker regényét), aki Drakulát alakítja majd. Ő üljön a gróf karakterlapja mellé. Adjátok Drakulának a következőket:

- 1 segédterképet
- 1 Drakula-figurát
- 1 fekete dobókockát
- 1 helyszínpaklit (70 lap)
- 1 Drakula taktikapaklit (8 lap)
- 1 zsvány taktikapaklit (5 lap)
- 1 Drakula képességapaklit (5 lap)
- 45 bonyodalomjelzőt
- 15 verpontjelzőt

A gróf játékos a verpontjelzőket felhelyezi a ka-rakterlapjára, a Drakula-figurát pedig *Drakula nyomának* bal kéz felől első helyére rakja. A bo-nyodalomjelzőket vagy arccal lefelé megkeveri, vagy egy átlátszatlan tárolóba (például zacskóba vagy pohárba) szórja. Ez a **bonyodalomtarta-lék**. Ezután öt bonyodalomjelzőt véletlenszerűen kiválaszt közülük. Ez lesz Drakula **bonyoda-lomkészlete**.

A **helyszínpaklit** ne keverjétek meg! Sőt, a Drakulával játszó játékos gyorsan győződjön meg róla, hogy a helyszínek a számok szerint (és ezáltal ábécé szerint is) a megfelelő sorrendben vannak.

3. Vadászok szerepeinek kiosztása

Minden más játékos üljön ahhoz a karakter-laphoz, amelyik vadással játszani szeretne. Ha csak két játékos játszik, az egyikük Drakula lesz és a másiknak jut mind a négy vadász. Három játékos esetén minden vadászó játékos két-két vadászt személyesít meg. Négy játékos esetén két játékos egy-egy vadászt alakít, a harmadik pedig kettőt (esetleg a kimaradt vadászt mindig más játékos irányítja). Végül, ha öt játékos játszik, minden játékosnak jut egy-egy vadász.

A játék előkészületei

Fontos, hogy Drakula a tábla felső oldalánál üljön, mint az ábra is mutatja. Ne feledjétek, hogy Drakula nyomának „jobb” és „bal” oldalára Drakula játékosának szempontjából hivatkozunk!

Drakula 15 vérpontjelzőt helyez a karakterlapjára.

Miután Drakula felhúz 5 bonyodalomjelzőt a készletébe, a többit átlátszatlan tárolóba szórja, vagy arccal lefelé forgatva az asztalon hagyja.

A vámpírpontjelzőt helyezték a számláló 0-val jelölt helyére.

A tárgy- és eseménylapokat keverjétek meg játék előtt, ezután a legelső eseménylapot helyezték a pakli tetejére.

Minden vadász helyezzen a karakterlapja maximális életerőértékére egy életerőjelzőt.

Az elszántságjelzőt helyezték a számláló 0-val jelölt helyére.

Drakula a tábla felső oldalához ül, és magához veszi az alábbiakat:

- 1 segédterkép
- 1 Drakula-figurát
- 1 helyszínpaklit (70 lap)
- 1 Drakula taktikapaklit (8 lap)
- 1 zsivány taktikapaklit (5 lap)
- 1 Drakula képességpaklit (5 lap)
- 45 bonyodalomjelzőt
- 15 vérpontjelzőt

A kockákat és a többi kartonjelzőt minden játékos által könnyen elérhető helyre tegyék.

A játék sorrendjében haladva minden vadász helyezze el figuráját egy tetszése szerinti városban, a Drakula-kastély és a Szent József-Szent Mária Kórház kivételével.

A vadászok a tábla többi oldala mellé ülnek, és az alábbiakat veszik magukhoz:

- 1 életerőjelzőt
- 1 vadászfigurát
- 1 taktikapaklit vadászok számára (3 tárgylapot, az „alap” szóval a címük alatt)

Minden egyes vadász karakter után az alábbiakat kapja a hozzá tartozó játékos:

1 életerőjelzőt

1 vadászfigurát

1 taktikapaklit vadászok számára (3 tárgylapot, amelyek címe alatt az „alap” szó szerepel)

A vadászok karakterlapjukon az életerőjelzőt helyezték a legfelső értékre (ez 12 lord Godalming, 10 dr. Seward, valamint 8 Van Helsing és Mina Harker esetében). A megfelelő vadászt jelképező figurákat és taktikalapjaikat rakjátok a karakterlapok mellé.

4. Egyéb kellékek kiosztása

A fehér vadászkockákat, a piros vonatkockát és a maradék kartonjelzőket tegyék minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Keverjétek meg a tárgylapokat és helyezzék a vadászokhoz közel. Az eseményeket szintén keverjétek meg, de a keverés végeztével a pakli legalsó lapját tegyék a pakli tetejére.

5. A vadászok kezdő helyzetének meghatározása

Lord Godalminggel kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden vadász helyezze figuráját egy általa választott városra a térképen. Egynél több vadász is kezdhet ugyanabban a városban, de a vadászok nem kezdhetnek tengeri zónán, Drakula kastélyában vagy a Szent József–Szűz Mária Kórházban.

Tipp: A vadászok próbáljanak minél jobban szétszóródni. Ha nagyon összetömörülnek a játék elején, Drakula könnyedén kicselezheti őket.

6. Drakula első köre

Miután a vadászok kiválasztották kezdőpozíciójukat, Drakula megkezdí első körét. Azonban ez az első kör különleges számára: a többi körtől eltérően ekkor csak kiválasztja, melyik helyszínen fog kezdeni. Kikeresi a helyszínpakliból azt a lapot, amely megfelel annak a helyszínnek,

ahol kezdeni szeretne, és arccal lefelé *Drakula nyomának* bal szélső mezőjére helyezi a táblán, a Drakula-figurát pedig ráteszi a lapra. Ez a helyszín nem lehet tengeri zóna vagy olyan város, ahol már áll egy vadász, sem pedig a Drakula-kastély. Ebben a körben továbbá a gróf nem használhatja képességeit sem – sem *az éj szavát*, sem a *rejtőzködést*.

Megjegyzés: Drakula ügyeljen rá, hogy ne mutassa a helyszínpaklit a vadászoknak, miközben választ belőle, különben a vadászok könnyen megtippelhetik, milyen betűvel kezdődő helyszínt választott.

Más fordulóban ezután Drakula egy bonyodalomjelzőt helyezne arccal lefelé arra a helyszínre, amit éppen kijátszott, de az első körben a gróf játékos **nem tesz le bonyodalomjelzőt, és a napszakfázisa is kimarad** (amelyben a napszakjelzőt tolná arrébb).

7. Megkezdődik a játék

A napszakjelzőt ekkor a hajnalhoz kell helyezni a tábla napszakterületén. (Ebben az esetben a vámpír- és elszántságpontok nem növekednek, mert nem mozgott el a jelző a korai órákról a hajnalra.) Megkezdődik a játék az első igazi körrrel, lord Godalminggel kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban. Drakula legközelebbi köre már az általános szabályok szerint fog zajlani.

A forduló menete

Minden forduló a következő lépésekből áll:

1. Drakula köre

A) Napszakfázis (*Megjegyzés: csak Drakulának van ilyen fázisa!*)

B) Mozgásfázis

C) Akciófázis

2. Lord Godalming köre

A) Mozgásfázis

B) Akciófázis

3. Dr. Seward köre

A) Mozgásfázis

B) Akciófázis

4. Van Helsing köre

A) Mozgásfázis

B) Akciófázis

5. Mina Harker köre

A) Mozgásfázis

B) Akciófázis

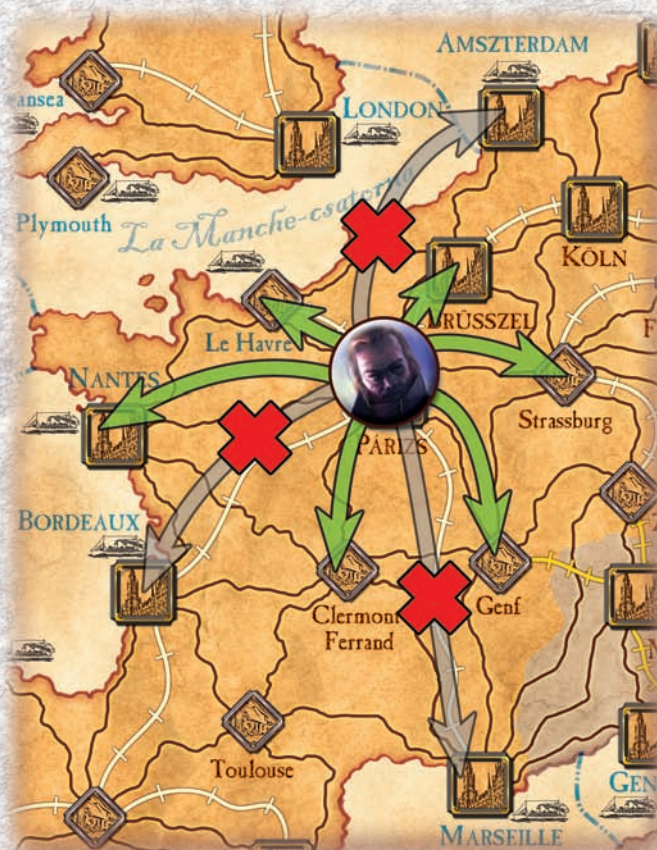
Napszakfázis

Erre a fázisra csak Drakula körében kerül sor. Ha a gróf pillanatnyilag tengeri helyszínen tartózkodik, ebben a fázisban semmi sem történik, és Drakula mozgásfázisa következik. Máskülönben a gróf játékos **eggyel arrébb mozgatja a napszakjelzőt az óramutató járásával megegyező irányban a tábla napszak területén.**

Ha Drakula a korai órákról (az utolsó éjjeli mező) a hajnalra (az első nappali mező) mozgatja a napszakjelzőt, új nap virrad. A gróf azonnal eggyel megnöveli vámpírpontjainak számát, a vadászok pedig szintén megnövelik eggyel elszántságpontjaikat. (Nem vadászónként egyszer, hanem összesen egyszer!) Ha ezzel Drakula eléri a hat vámpírpontot, a játéknak azonnal vége, és a gróf a győztes. Máskülönben a játék Drakula mozgásfázisával folytatódik.

Megjegyzés: Bár a vadászok ekkor kapják meg az elszántságpontot, azt majd csak egy vadász körében tudják elkölteni. (Mint arról az *Elszántság* fejezetben részletesen olvashattok a 24. oldalon.)

Példa a közúton történi közlekedésre



Van Helsing Párizsban tartózkodik. Közúton a következő városokba utazhat innen: Le Havre, Brüsszel, Strassbourg, Genf, Clermont-Ferrand és Nantes. Nem tud azonban közúton eljutni Marseille-be vagy Bordeaux-ba (mert ezeket a városokat csak vasút köti össze Párizssal), vagy Amszterdamba (ami két lépés távolságra esik közúton). Hogy Amszterdamba jusson, Van Helsingnek előbb Brüsszelbe kell lépnie, és majd következő körében léphet onnan Amszterdamba.

nálhatja bizonyos képességeit különleges mozgásokhoz is. (Lásd a *Drakula képességei* fejezetet a 20. oldalon.)

Közúton való közlekedés

(vadász vagy Drakula)

Közúton történi közlekedés során egy vadász vagy Drakula olyan helyszínre mozoghat, amelyet egy lépésnyi út köt össze aktuális tartózkodási helyével.

Tengeren való közlekedés

(vadász vagy Drakula)

Minden tengeri közlekedés a tengeri zónákon folyik. Ezek a térképen kék körvonallal vannak jelölve. A tengeri közlekedés három lépcsőből áll: hajóra szállás, hajózás, partra szállás. Egy tengeri út a következőkből áll: először a játékos *hajóra száll*, utána egy vagy több tengeri zónán át *hajózik*, végül *partra száll* egy kikötőben, amelyik nem egyezik meg azzal, amelyben hajóra szállt. Ezáltal egy rövid tengeri út is három kört vehet igénybe.

Hajóra szállás

Hogy egy vadász vagy Drakula hajóra szállhasson, olyan kikötővárosra kell lépnie, amely mellett a táblán hajó képe látható. (Például egy vadász Hamburgban hajóra szállhat az Északi-tenger felé, mivel a városban van arra a tengerre néző kikötő.) Ezzel a karakter hajóra szállt.

Drakulának minden alkalommal, amikor hajóra száll, el kell költenie 1 vérpontot, mivel a tengeren nehezebb táplálkozni, és a folyó víz elgyengíti. Ha a gróf már csak 1 vérponttal bír, nem szállhat hajóra. Hajóra szálláskor a játékos vegyen le egy vérpontjelzőt Drakula karakterlapjáról, és helyezze a kikötőváros és a tengeri zóna lapja közé *Drakula nyomán*, hogy ezzel jelezze: megtörtént a vérpont elköltése.

Hajózás

A hajózás annyiból áll, hogy Drakula vagy a vadász az egyik tengeri zónáról egy szomszédos tengeri zónára mozog. Két tengeri zóna akkor

Mozgásfázis

Drakulának és a vadászoknak is van mozgásfázisuk. E fázisok szerepe hasonló ugyan, mégis alapvető különbségek találhatók a gróf és a vadászok mozgásfázisainak menete között.

A vadászok mozgása

A vadászok háromféleképpen mozoghatnak körükben: közúton, tengeren vagy vasúton. Mindhárom mozgást nyíltan hajtják végre. Egy vadász dönthet úgy is, hogy az adott körben nem mozog, hanem helyben marad – hacsak nem éppen a tengeren tartózkodik.

Drakula mozgása

A gróf közúton minden további nélkül képes közlekedni, azonban a tengeren való mozgás meggyengíti őt (vérpontot kell fizetnie), és mivel büszke, hagyományhű arisztokrata, **egyáltalán nem hajlandó vasúton utazni**. Drakula mozgását titokban kell végrehajtani, útját egy sor arccal lefelé lehelyezett helyszínkártya fogja jelezni. (A gróf titkos mozgásáról részletesebben a 11. oldalon olvashattok, a *Drakula titkos mozgása* fejezetben.) Drakulának **kötelező mozognia a mozgásfázisában**, bár bizonyos képességei megengedik neki, hogy helyben maradjon. A vadászok csak akkor látják, hol járt a vámpírgróf, ha véletlenül a nyomára bukkannak (vagy megfelelő eseménylapot húznak). Drakula ezenfelül hasz-

szomszédos, ha közös határral rendelkeznek (például az Atlanti-óceán szomszédos az Északi-tengerrel, az Ír-tengerrel, a La Manche csatornával és a Földközi-tengerrel).

Drakulának egy tengeri út során minden második hajózás előtt el kell költenie 1 vérpontot, először a második hajózás mozgása előtt. A játékos vegye le a vérpontot a gróf karakterlapjáról, és helyezze a két tengeri zóna lapja közé Drakula nyomán, hogy ezáltal jelezze a vérpont elköltségét. Ez segít emlékezni arra, mikor kell ismét fizetnie. Ha a további hajózás 0-ra csökkentené a gróf vérpontjai számát, hajózás helyett partra kell szállnia.

Például: Drakula hajóra száll Hamburgban az Északi-tengerre. Ez 1 vérpontjába kerül. Következő körében az Északi-tengerről az Atlanti-óceánra hajózik. Mivel ez volt az első mozgása ezen a tengeri úton, még nem kell vérpontot költenie. Azonban ha ezután az Atlanti-óceánról a Földközi-tengerre hajózik, az már 1 vérpontjába kerül. Tovább folytathatja így a hajózást, körönként egy tengeri zónát haladva, de minden második mozgás előtt 1 vérpontot fel kell áldoznia, amíg úgy nem dönt, vagy arra nem kényszerül, hogy partra szálljon.

Partra szállás

A partra szállás úgy zajlik, hogy Drakula vagy a vadász egy tengeri zónáról egy olyan kikötővárosba lép, amely rendelkezik kikötővel abban a tengeri zónában, ahol éppen a karakter tartózkodik. (Például egy vadász partra szállhat az Északi-tengerről Hamburgba, mivel Hamburgban van északi-tengeri kikötő.) Drakula sosem fizet vérpontot a partra szállásért.

A tengeri mozgás megkötései

A tengeri közlekedés során a következő korlátozások vonatkoznak a karakterekre:

1. A karakternek mindig mozognia kell, amíg a tengeren utazik. A hajónak, ami szállítja őt, pontosan be kell tartania a menetrendet, ezért a játékos nem dönthet úgy, hogy egy helyben marad.

Példa a tengeren förténő közlekedésre

A bal oldali ábrán egy teljes tengeri utazás látható.

- Az 1. körben Mina hajóra száll Nantes-ban a Vizcayai-öbölbe.
- A 2. körben a Vizcayai-öbölből az Atlanti-óceánra hajózik.
- A 3. körben továbbhajózik a Földközi-tengerre. Nem léphetett volna vissza a Vizcayai-öbölbe, mert a tengeren nem lehet visszafordulni.
- A 4. körben Mina partra száll Marseille-ben. A tengeri utazás a végéhez ért.

Ha új tengeri utazást kezd, Mina újra keresztülmozoghat a Földközi-tengeren és a Vizcayai-öblön.

Ha Mina helyett Drakula tette volna meg ezt a tengeri utat, 1 vérpontot kellett volna fizetnie az utazás 1. és 3. körében, mint azt a nyomán szemléltetjük. Bár a nyomára arccal lefelé játssza ki a lapokat, jelen esetben – a példa kedvéért – felfedve mutatjuk őket.

2. Egy vadász nem léphet vissza olyan tengeri zónára, ahol már járt az adott tengeri út során. Miként az első megkötésnél, nem tudja a karakter meggyőzni a hajó kapitányát, hogy az ő kedvéért fordítsa vissza a hajót.

Például: Van Helsing nem mozoghat úgy, hogy az Atlanti-óceánról az Északi-tengerre hajózik, majd

vissza az Atlanti-óceánra. Előbb partra kell szállnia és új tengeri utat kezdenie.

3. Drakula tengeren nem használhatja képességeit. A folyó víz elgyengíti, és képtelen segítségül hívni leghatásosabb tulajdonságait. Így számára is lehetetlenné válik, hogy visszaforduljon vagy egy helyben maradjon a tengeren.

Példa a vasúton törtéző közlekedésre



Van Helsing Nürnbergben tartózkodik, és 2/3-ot dob a vonatkockán. Ha akar, elutazhat Hamburgba Lipcsén és Berlinen keresztül, mert az ezeket összekötő sínek jó állapotúak. Azonban nem utazhat Prágába, mert a rossz állapotú sínek Berlin és Prága közt 2-re csökkentik az általa megtehető lépések számát.

Ha Hamburgba utazik, Lipcsében és Berlinben nem fedezi fel a bonyodalmakat, és nem tud ezekben a városokban megpihenni vagy felszerelkedni. Csak Hamburgban hajthatja végre az akciófázisát.

A vonatkocka az alábbi eredményeket adhatja:

X

A karaktert papírok miatt feltartják. A helyi hatóságok feltartják a vadászt kérdéseikkel; valami gond támadt úti okmányaival. A vadász köre azonnal véget ér. Nem mozoghat, és az akciófázisa is kimarad az adott körben. A következő körében megpróbálkozhat egyéb mozgással, vagy ismét megpróbálhat elérni egy vonatot.

0

Nincs induló járat
A kívánt irányba éppen nem indul vonat. A vadász vagy a városban marad, vagy közúton, esetleg tengeren halad tovább. Az akciófázisában cselekedhet a körben, és ha úgy kívánja, következő körében ismét megpróbálhat vonattal utazni.

1

Lassú vonat
A vadásznak sikerül elérnie egy vonatot, mellyel egy állomást utazhat. Átmozoghat egy olyan városra, amelyet közvetlenül összeköt egy vasútvonal aktuális tartózkodási helyével.

2

Gyorsvonat
A vadász legfeljebb két város távolságra utazhat. Ezeket a városokat vasútvonalnak kell összekötnie egymással.

2/3

Expressz vonat
A vadásznak egy expresszvonatot sikerült kifognia, és legfeljebb három város távolságra utazhat. Ezeket a városokat vasútvonalnak kell összekötnie egymással. Azonban ha utazása során olyan vasútvonalon mozog, amely Kelet-Európában helyezkedik el, legfeljebb csak két városnyi távolságra mozoghat, mintha csak gyorsvonattal utazna. Ez azért van így, mert abban a korban, amelyben történetünk játszódik, Kelet-Európában igen gyatrák voltak a vasútvonalak.

Ha a vadász elér egy vonatot (1-et, 2-öt vagy 2/3-mat gurít), kötelező azzal utaznia. Nem

4. Egy játékos nem szállhat partra ugyanabban a kikötőben, ahonnan hajóra szállt. Előbb egy másik városban kell partra szállnia és új tengeri utat kezdenie.

Például: Dr. Seward nem teheti meg, hogy Hamburgban hajóra száll, majd következő körében partra száll ugyanott. Azt azonban megteheti, hogy Hamburgban hajóra száll, és a következő körében Amszterdamban száll partra, mert bár mindkét városnak ugyanabban a tengeri zónában van kikötője, mégis különböző kikötők.

A játékosnak nem kell előre eldöntenie, melyik kikötőben fog partra szállni. Szabadon kiválaszthatja utazása irányát, azzal a kivétellel, hogy nem szállhat ugyanott partra, ahol hajóra szállt.

Akciók a tengeren

Ha egy vadász tengeri zónán fejezi be mozgásfázisát, abban a körben kimarad az akciófázisa. A játék azonnal folytatódik a következő játékkal az óramutató járásával megegyező irányban. Drakula nem támadhatja meg a vadászokat a tengeren, és nem helyezhet el bonyodalomjelzőket a tengeri helyszíneken. A korábbi bonyodalmak azonban ekkor is elérhetik végkifejletüket (lásd a 14. oldalon).

Vasúti közlekedés (csak vadászok)

Csak a vadászok közlekedhetnek vasúton. Ehhez az adott vadásznak egy olyan városban kell kezdenie a mozgást, amelyhez csatlakozik vasút. A vadász játékos a ekkor gurít egyet a vonatkockával, hogy kiderüljön, sikerül-e elcsípnie egy vonatot.

gondolhatja meg magát, hogy akkor inkább tengeren vagy közúton mozog.

Megjegyzés: Lord Godalming használhatja *va- gyon* képességét, hogy újra dobjon a vonatkockával, de a második eredményt kell használnia.

Végül, ha egy vadász vasúton utazik, csak a végállomáson lesz akciófázisa, azokban a városokban nem, amelyeken áthalad. Ezért aztán ha egy vadász vonattal keresztülutazik egy olyan városon, ahol éppen Drakula is ott tartózkodik, vagy létezik valamilyen bonyodalom, a vadász gyanútlanul elmegy mellettük.

Drakula fífkos mozgása

A vadászok nyíltan hajtják végre mozgásukat, azonban Drakula titokban mozog. Ezt a helyszínpakli segítségével teheti meg. Ebben a pakliban egy-egy példány található minden városból (a kikötővárosok kék csillaggal vannak jelölve) és tengeri zónából, ahová Drakula mozoghat (nincs lap a Szent József–Szűz Mária Kórházhoz, mivel a gróf nem léphet oda). E lapok ábécérend szerint számozottak a könnyebb kereshetőség érdekében.

Megjegyzés: A vámpírgróf öt képessége közül is választhat hagyományos mozgás helyett. (Ezekről részletesebben a *Drakula képességei* fejezetben olvashattok a 20. oldalon.)

A helyszínlapok használatához Drakula először kigondolja, hová akar mozogni. Vagy közúton, vagy tengeren kell közlekednie, a mozgás szabályait betartva. Ha már tudja, mi lesz úticélja, kikeresi az annak megfelelő helyszínlapot a pakliból. Ügyeljen rá, hogy ne lássák a vadászok, a pakli melyik részéből választ!

Ezután a választott helyszínlapot ráhelyezi a táblára, *Drakula nyomának balról az első helyére*, a korábban lent lévő lapokat (és a rajtuk lévő bonyodalomjelzőket) pedig eggyel jobbra mozgatja. Erre az új lapra helyezi a Drakula-figurát

is. Később, az akciófázisban a gróf még egy bonyodalomjelzőt is rátehet erre a lapra. (Lásd *A bonyodalmak elhelyezése* fejezetet a 14. oldalon).

Például: Drakula éppen Manchesterben tartózkodik. Mivel Manchester nem kikötő, és a gróf nem utazhat vasúton, közúton kell mozognia, vagy Edinburghba, vagy Liverpoolba, vagy Londonba. Londont választja, és kikeresi a helyszínpakliból a Londont jelképező lapot, óvatosan, hogy a vadászok ne lássák. Ekkor a Manchester lapot (amely épp balról a legszélső helyet foglalja el Drakula nyomán) eggyel jobbra mozgatja, és London kártyáját az így keletkezett üres helyre teszi. Végül a Drakula-figurát Manchesterről London lapjára helyezi, így jelezve, hogy a gróf éppen ott tartózkodik. A vadászok azonban csak két arccal lefelé fordított helyszínkártyát látnak. Számukra ebből egyáltalán nem derül ki, hol jár éppen Drakula.

Fontos, hogy bármikor, amikor a szabályok vagy egy lap szövege *Drakula nyomának* „bal” vagy „jobb” oldalára hivatkoznak, a **Drakulával játszó játékos felől nézve kell az irányt viszonyítani**. A gróf játékosra szempontjából a vámpírpontokhoz közelebb esik a nyom bal oldala (balról a legszélső pedig aktuális tartózkodási helyét jelöli).

Ha Drakula egy vadász helyszínére lép
Amennyiben a gróf olyan városba érkezik, ahol egy vadász is tartózkodik, a helyszínlapot arccal felfelé játssza ki. Ez azt is jelenti, hogy Drakula a bonyodalomjelző elhelyezése helyett csatázni fog a vadással az adott kör akciófázisában. Mindez nem érvényes, ha a vámpírgróf egy tengeri zónán találkozik egy vadással. Az utóbbi esetben a helyszínlap arccal lefelé kerül kijátszásra, és elmarad a harc (két külön hajón utaznak).

Példa Drakula fífkos mozgására



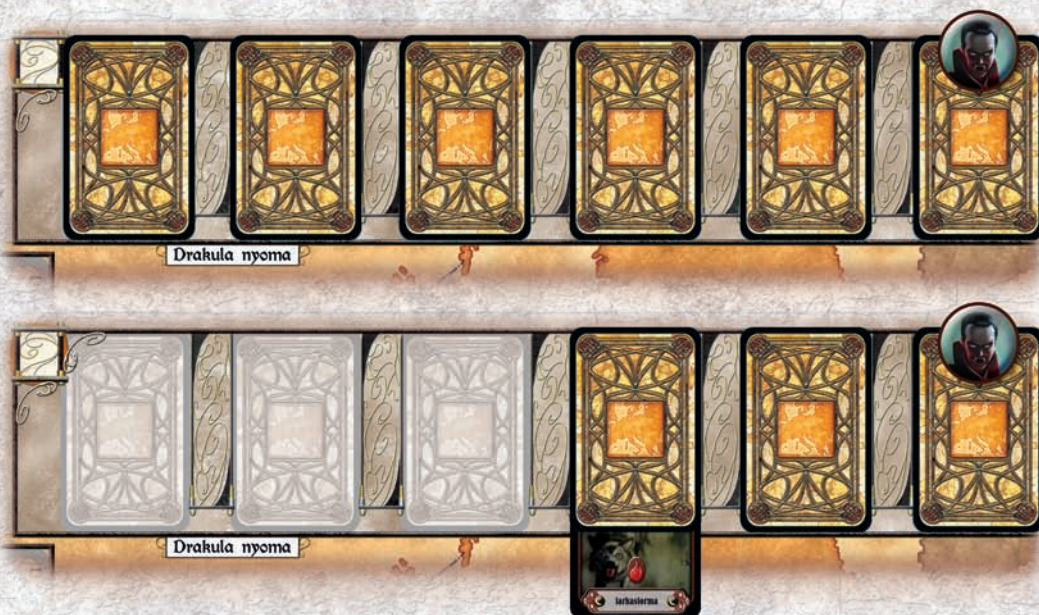
Drakula Le Havre-ből Nantes-ba szeretne utazni, ezért kikeresi a Nantes-hoz tartozó lapot a helyszínpaklijából, és arccal lefelé maga elé teszi (1). Ezután Le Havre arccal lefelé lévő kártyáját tőle nézve jobbra mozgatja, hogy helyet csináljon a Nantes-lapnak (2). Ezt követően Nantes kártyáját arccal lefelé a számára bal kéz felőli első helyre rakja a nyomában (3), és ráhelyez szintén arccal lefelé egy *farkasok* bonyodalomjelzőt (4). Végül a Drakula-figurát a lap tetejére állítja (5).

Leeső lapok



Ahogy Drakula a hetedik lapot hozzáadja a nyomához, az ott lévő legrégebbi lap a nyom (a gróf játékosától nézve) jobb oldalán leesik. Később Drakula dönthet úgy a körében, hogy a lapon lévő bonyodalom eléri végkifejletét.

Drakula nyomának törlése



Drakulát egy *szentségtelen föld* bonyodalom felszólítja, hogy a végkifejlet elérése után törölje ki a nyomát 3 lapig. A játékos a jobbjára eső legszélső lappal kezdve, balra haladva egyenként levesz lapokat a nyomról, míg végül csak 3 marad benne. Fontos, hogy a *farkasforma* és a hozzá tartozó helyszínlap ilyen szempontból egy lapnak számít!

Felfedett lapok *Drakula nyomán*

A *Drakula nyomán* (vagy a katakombákban, lásd lejjebb) lévő lapok több okból is arccal felfelé fordulhatnak (például egy vadász belép abba a városba, vagy kijátszanak bizonyos eseményeket stb). Ha egy helyszín ekképpen láthatóvá válik, kártyáját azonnal arccal felfelé kell fordítani, és addig úgy is marad, amíg vissza nem kerül a helyszínpakliba.

A *Drakula nyomáról* „leeső” lapok

Amikor *Drakula nyoma* betelik (mind a hat helyén található egy lap), minden újonnan kijátszott kártya miatt a legrégebbi (jobbról a legszélső) „leesik” a sáv jobb oldalán. Amikor ez történik, Drakula játékosja egyszerűen visszaveszi azt a lapot a helyszínpakliba. Ha az adott helyszín kártyája arccal lefelé volt a táblán, a gróf játékosja ekkor se fedje fel a vadászok előtt. Amennyiben volt a lapon bonyodalomjelző, azt a játékosok egyelőre hagyják a nyomsáv mellett. Drakula akciófázisában előfordulhat még, hogy ez a bonyodalom **eléri végkifejletét**. (Lásd *A bonyodalmak végkifejlete* fejezetet a 14. oldalon.)

Drakula nyomának törlése

Némelyik lap arra utasítja a vámpírgróffal játszó játékost, hogy néhány kártya kivételével törölje nyomát. Ekkor ő a nyomán lévő helyszínlapokat jobbról balra eltávolítja, amíg annyi nem marad ott, amennyit az utasítás szövege megkíván. Az ekképpen eltávolított bonyodalmak **nem** érhetik el végkifejletüket. E lapokat azonnal vissza kell tenni Drakula bonyadalomtartalékába. Ez azt is jelenti, hogy az így levett *új vámpír* bonyodalmak **nem** növelik a vámpírpontok számát.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy a helyszínlapok mellett képességlapok is találhatóak *Drakula nyomán*. A nyomok eltörlése szempontjából a *táplálkozás*, *rejtőzés* és az *éj szava* lapok helyüktől függően maradnak a nyomsávon vagy esnek le, mintha maguk is helyszínek lennének. Azonban a *farkasforma* és *megtévesztés* képességek egy-egy helyszínnel együtt kerülnek kijátszásra, ezért

ezek a hozzájuk tartozó helyszínnel együtt egy lapnak számítanak, amikor a nyom törléséről van szó, mint az a *Drakula nyomának törlése* ábrán (12. oldal) is látható.

Drakula katakombái

Ahelyett, hogy hagyna „leesni” egy helyszínt a nyomsávja szélén, Drakulának lehetősége van arra, hogy inkább a **katakombáiba** helyezze. Ha így dönt, a helyszínlapot (a rajta lévő bonyodalomjelzővel együtt) a táblán jelölt három katakombába közül az egyikhez mozgatja. Ezzel lehetősége nyílik arra, hogy 1-3 bonyodalmat határozatlan ideig a táblán hagyjon. Ha már mind a három katakombába foglalt, a gróf játékos a nem mozgathat oda újabb helyszínt (de a köre elején ki tud venni helyszíneket a katakombából, lásd lejjebb).

Ráadásul ha Drakula egy helyszínt a katakombákba mozgat, a bonyodalomkészletéből egy jelzőt még járulékosan rátehet a lapra arccal lefelé, ezzel még inkább megnehezítve az arra tévedő vadászok dolgát. Ha egy vadász rálép az adott helyszíntre, mindkét bonyadalommal szembe kell néznie (hacsak az első miatt nem ér rögtön véget a köre). A bonyodalmak sorrendjét ekkor a vámpírgrof játékos határozza meg.

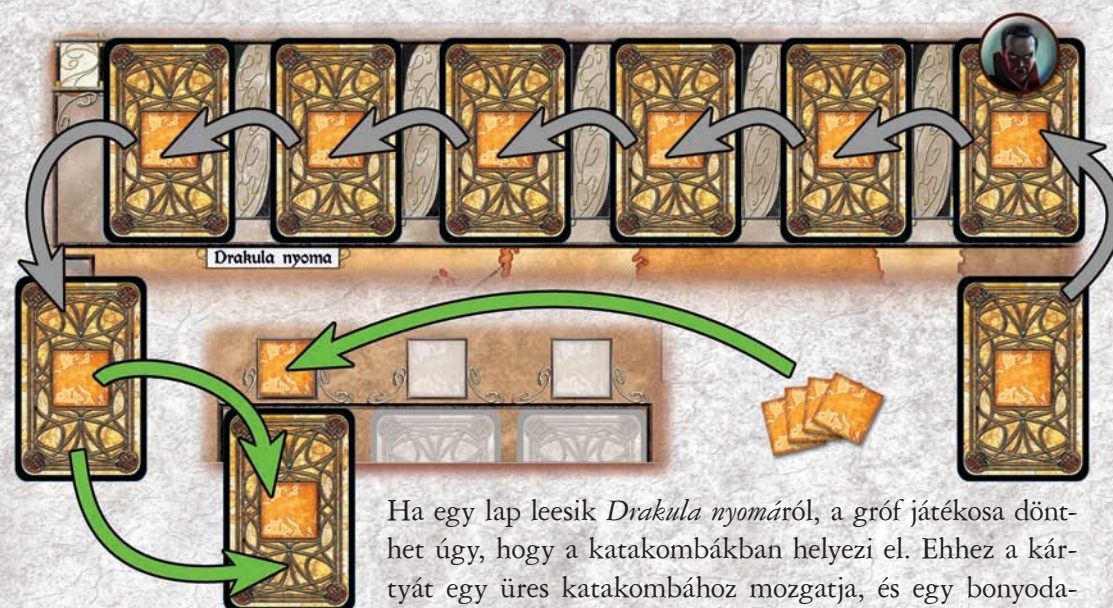
A köre elején Drakula kivehet egy vagy több helyszínt a katakombákból. Egyszerűen visszateszi a lapot a helyszínpakliba, a bonyodalomjelzőket pedig a tartalékba. **A katakombákból kivett bonyodalmak nem érhetik el rögtön végkifejletüket!**

Megjegyzés: Képességeket és a tengeri zónák helyszínlapjait nem lehet a katakombákba mozgatni.

Ha Drakula keresztezi saját nyomát

Drakula nem mozoghat olyan helyszíntre, amelynek lapja nem áll rendelkezésére. Így átlagos esetben nem léphet újra olyan helyszíntre, amely a nyomán vagy a katakombákban szerepel. Az egyetlen kivétel ez alól az, ha valamely képessé-

A katakombák használata



Ha egy lap leesik *Drakula nyomáról*, a gróf játékos dönt-het úgy, hogy a katakombákban helyezi el. Ehhez a kártyát egy üres katakombához mozgatja, és egy bonyodalomjelzőt a készletéből képpel lefelé elhelyez a katakombába feletti négyzeten.

gét használja. (Lásd a *Drakula képességei* fejezetet a 20. oldalon.) Abban a valószínűtlen esetben, ha a gróf zsákutcába kerül, el kell szenvednie azt a büntetést, amit akkor kapna, ha csaláson érik (lásd a *Csalás* fejezetet a 25. oldalon), miután a szokott módon folytathatja körét (feltéve, hogy nem vesztette el a játékot).

Tengeri zónák lapjai

Drakula tengeri helyszíneinek hátlapja eltér a szárazföldiekétől, így könnyen megkülönböztethetőek egymástól. Ezért aztán, bár e lapokat is arccal lefelé kell kijátszania, a vadászok pontosan fogják tudni, mikor szállt Drakula tengerre, csak azzal nem lesznek tisztában, hogy hol.

Az akciófázis

Drakula és a vadászok körében is van akciófázis. A mozgással ellentétben azonban a vadászok és a gróf akciófázisa teljesen más célokat szolgál.

Drakula akciófázisa

A vámpírgróf akciófázisát három lépésben kell levezényelni:

1. Egy akció végrehajtása

Drakulának először az alábbi két dolog egyikét kell végrehajtania az akciófázisban, attól függően, egy helyszínen tartózkodik-e egy vadással. Ez a lépés kimarad a gróf akciófázisából, ha Drakula éppen tengeri zónán áll.

Támadás

Ha a gróf azonos helyszínen tartózkodik egy vagy több vadással, meg kell őket támadnia. A harc azonnal megkezdődik. (Lásd a *Harc* fejezetet a 15. oldalon, illetve ha több vadász van jelen, akkor a *Harc csapatban* fejezetet a 24. oldalon.)

A bonyodalmak elhelyezése

Ha nem tartózkodik vadász azon a helyszínen, ahol Drakula éppen jár, a gróf játékosának kötelezően el kell helyeznie ott egy bonyodalomjelzőt. Kiválaszt egy jelzőt a rendelkezésére álló készletből, és képpel lefelé rárakja a tartózkodási helyének megfelelő helyszínlapra.

2. A bonyodalmak végkifejlete

Ebben a lépésben Drakula dönthet úgy, hogy egy bonyodalom, amely éppen „leesett” a nyomsávjáról az adott körben, „eléri végkifejletét”. Ekkor egyszerűen felfedi a bonyodalomjelzőt, és végrehajtja a hozzá tartozó *végkifejlethatást*, a szabálykönyv hátoldalán olvashatóak szerint. Amennyiben ezzel nem nyeri meg azonnal a játékot (vagy úgy döntött, nem hajtja végre a végkifejlet hatását), a gróf játékos a visszahelyezi a jelzőt a tartalékba, és folytatja a körét.

Megjegyzés: Azt Drakula nem teheti meg, hogy a bonyodalom végkifejletét végrehajtja, a hozzá tartozó helyszínt pedig beteszi a katakombákba – a kettő kizárja egymást.

3. A bonyodalomkészlet feltöltése

Végül a gróf maximumig feltölti bonyodalomkészletét a tartalékból véletlenszerűen húzott jelzőkkel. Alapesetben Drakula bonyodalomkészletében legfeljebb öt jelző lehet, azonban ez a szám felemelkedik hétre, ha a *Drakula jegyei* lap játékban van.

Ez a lépés kimarad a gróf akciófázisából, ha Drakula éppen tengeri zónán áll!

Érdemes lehet megemlíteni, hogy a gróf bonyodalomkészletének maximuma nem függ össze a karakterlapján tárolt események számával.

A vadászok akciófázisa

A vadászok az alábbi lépéseket követik saját akciófázisukban. Ne feledjétek, hogy a tengeri zónán tartózkodó vadászok akciófázisa teljesen kimarad!

1. Kutatás

Mindenekelőtt a vadász bejelenti aktuális tartózkodási helyét Drakulának. Ha az adott helynek megfelelő helyszínlap ott van *Drakula nyomán* vagy katakombáiban, azonnal fel kell fedni. Hogy mi történik ezután, az attól függ, található-e bonyodalom az adott helyszínen vagy sem.

Ha van bonyodalom

Amennyiben a vadász által éppen meglátogatott helyszínen található bonyodalom, azonnal szembe kell néznie azzal. Ez úgy zajlik, hogy Drakula játékos a kiválaszt egyet a helyszínhez tartozó bonyodalomjelzők közül, és felfedi azt. Ezután kikeresi a szabálykönyv hátulján, hogy az adott jelzőhöz milyen *bonyodalomhatás* tartozik, és végrehajtja. (Ekkor kerül sor az esetleges harcra is, ha az egy zsvány, lásd a *Harc* fejezetet a 15. oldalon.) Miután a bonyodalom hatásait levezényelték, a jelző visszakerül a tartalékba. Ha akad még más bonyodalom is a helyszínen – és az első miatt nem ért véget a vadász köre –, a gróf játékos a újat választ közülük, és azt is végrehajtja. Amennyiben már nincs több bonyodalom az adott helyszínen, a vadász köre véget ér.

Kivétel: Van Helsing pihenhet, felszerelkezhet, vagy akár cserélhet is a körében azután, hogy szembenézett egy bonyodalommal. Azonban ha az esetleges bonyodalmak határozottan kijelentették, hogy a játékos köre véget ér, vagy nem tudja legyőzni az ellenfelét egy esetleges harcban, Van Helsingnek is be kell fejeznie a körét anélkül, hogy pihenne, felszerelkezne vagy cserélne.

Ha nincs bonyodalom

Abban az esetben, ha nem található bonyodalom a vadász aktuális helyszínén, az alábbi tevékenységek közül választhat egyet:

A) Pihenés

Pihenéssel életerejét növelheti meg végszükség esetén. Azonban így azt kockáztatja, hogy a vámpírgróf esetleg egy eseménylaphoz jut. A pihenéshez a vadász két eseménylapot húz. Azokat, melyeknek **kereszt** van a hátulján, el kell dobnia, azokat pedig, melyek hátoldalán **denevér** látható, Drakulának kell adnia. Ha ez megtörtént (és az esetleges „*játszd ki*” lapokat végrehajtották), a vadász legfeljebb 2 életerőt visszanyerhet (ám a maximális érték fölé nem növelheti életerejét).

Kivétel: *Orvos* képessége miatt dr. Seward és bármelyik vadász, aki vele azonos városban tartózkodik, csak egy eseménylapot húz pihenéskor kettő helyett.

B) Felszerelkezés

Ezzel a lehetőséggel élve a vadász tárgy- és eseménylapokhoz juthat. Hogy pontosan mihez, az az aktuális tartózkodási helyén múlik:



Kisváros: a vadász húzhat egy eseménylapot.



Nagyváros: a vadász húzhat egy esemény- és/vagy egy tárgylapot.



Drakula-kastély: a vadász nem húzhat lapokat.



Szent József–Szűz Mária Kórház: a vadász húzhat egy esemény- vagy egy tárgylapot.

Tengeri zóna: A tengeri zónán tartózkodó vadásznak kimarad az akciófázisa, ezért nem szerelkezhet fel.

Ne feledjétek: amikor a vadász eseménylapot húz, az eseménypakli **aljáról** kell húznia, és ha a lap hátoldalán **denevér** látható, a lapot Drakulának kell adnia! (További részletekkel kapcsolatban lásd az *Eseménylapok* fejezetet a 20. oldalon.)

A tárgylapokat képpel lefelé a vadászok karakterlapjának alsó részéhez kell helyezni (hátoldaluk részlete látszik a karakterlapok alján). Dr. Seward akár négy tárgylapot is hordozhat, más vadászok azonban legfeljebb csak hármat. Ha valamely vadász egy vagy több lapot kap, amivel meghaladná ezt a határt, vagy az új, vagy a régebbi kártyái közül el kell dobnia elegendő számút, hogy betartsa a korlátozást.

Azokat az eseményeket, melyeken az olvasható, „*tartsd meg*” (lásd az *Eseménylapok* fejezetet a 20. oldalon), a vadász vagy Drakula karakterlapjának tetejéhez kell helyezni (ezt a karakterlapokon hátoldaluk részlete jelzi). A vámpírgróf és dr. Seward akár négy eseményt is tárolhat így, a többi vadász azonban legfeljebb csak hármat. Ha Drakula vagy egy vadász egy vagy több lapot kap, amivel meghaladná ezt a határt, vagy az új, vagy régebbi lapjai közül el kell dobnia elegendő számút, hogy betartsa a korlátozást.

Megjegyzés: Dr. Seward vagy négy esemény-, vagy négy tárgylapot tart meg, de nem tarthat meg mindkettőből négyet.

C) Csere

Egy vadász tárgylapokat cserélhet egy másik vadással, aki ugyanabban a városban tartózkodik. A két vadász tetszőlegesen cserebe-rélhet tárgyakat, de be kell tartaniuk a hordozható tárgyak számára vonatkozó korlátozást. Eseménylapokat azonban nem adhatnak át egymásnak.

Harc

Harcra egy vadász és Drakula, vagy a gróf egyik zsványája között kerülhet sor. Egy harc több harci körből áll, és csak akkor ér véget, ha az egyik felet megölik, legyőzik vagy megharapják, vagy valaki elmenekül.

A harc kezdete

A harc elején minden játékosnak – nem csak a harcban részt vevőknek közülük – lehetősége van a harcot befolyásoló lapokat kijátszani; mint például a *csapda* vagy az *előrelátó tervezés* eseményeket. Azonban csak a harcban részt vevő vadászok játszhatják ki a *fokhagyma* tárgylapot. Először Drakulának van lehetősége kijátszani egy lapot, ezután sorban minden játékos, az óramutató járásával megegyező irányban, játékba hozhat egy-egy lapot. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos kijátszotta az összes, általa bevetni kívánt lapot.

Példa: Van Helsing nappal szembeszáll Drakulával. A gróf rádöbben, hogy bajban van, ezért kijátssza a csapda lapot, amely +1 bónuszt ad a dobásaira ebben a harcban. Egyik vadásznak sincs más játékba hozható lapja, Drakula sem játszik ki másik lapot, ezért a harc a következő lépéssel folytatódik.

Miután minden lapot kijátszottak, Drakula játékos és a részt vevő vadász játékos (akinek karaktere jelen van az adott helyszínén) összeállítja harci pakliját. Ez a következőképpen történik:

Vadász: Az ő harci paklija alapját a három takticalap képezi, ehhez hozzáadja azokat a tárgykártyákat, amelyeket birtokol (a felfedett *kutyák* kivételével, ha van). Csak azokat a tárgyakat használhatja a harcban, amelyek rendelkeznek kezdeményezésértékkel (feltüntetve a lap bal felső sarkában). Ám a vadász mindenképpen kezébe veszi összes tárgylapját. Azok közülük, amelyeket nem használhat a harcban, csupán

Harc



Drakula a harc előtt egy *csapda* lapot játszik ki.



1. kör: Van Helsing a *karó* lapot játsza ki, Drakula pedig a *karmok* kártyát. Mindketten 3-mat dobnak, de a gróf +1 bónuszt kap a *csapda* lap miatt, ezért megnyeri ezt a kört. A *karmok* lapon kikeresi a *karó* lap nevét, és azt látja, hogy a „2 sérülés” szimbólum szerepel mellette. Ezért aztán Van Helsing elveszít 2 életerő-pontot, így már csak 2 marad neki. Mivel egyik harcoló felet sem ölték, harapták meg vagy győzték le, és az eredmény nem a harc vége, így a harc folytatódik.

A *karó* és a *karmok* lapok arccal felfelé az asztalon maradnak a harc 2. körében. Ha Van Helsingnek volna még egy *karó* lapja, azt kijátszhatná, de mivel nincs neki, más lapot kell választania.

Drakula



Van Helsing



A harc előtt Van Helsing és Drakula is 4-4 életerő- illetve vérponttal bír.

Van Helsing nappal száll szembe Drakulával, ezért Drakula harci paklijában csak 3 taktikalapból áll. Éjszaka egészen más lenne a helyzet!



2. kör: Ebben a körben Van Helsing és Drakula egyaránt a *kitérés* lapot játssza ki. Van Helsing 4-et dob, a gróf pedig 2-t (amit a *csapda* 3-ra emel). A professzor dobott nagyobbat, ezért megkeresi az ő *kitérés* lapján ellenfele *kitérés* lapjának nevét, és mivel a *folytatás* szimbólum szerepel mellette, a játékosok egy folytatásjelzőt helyeznek maguk elé, és folytatják a harcot. Ha a következő két kör eredménye is *folytatás* lesz, a harc véget ér. Fontos, hogy Van Helsing +1-et kap következő dobásához, mert ebben a körben a *kitérés* játszott ki és megnyerte a harci dobást.

A *karó* és *karmok* lapok visszakerülnek a játékosok kezébe, a két *kitérés* lap pedig az asztalon marad.

3. kör: Van Helsing ismét a *karó* lapot játssza ki, Drakula pedig ismét a *karmok*-kat. Mindketten 4-et gurítanak, de ezúttal mindketten +1 bónuszt kapnak, ezért a dobás döntetlen. Megnézik a lapjaik kezdeményezésértékét: a *karó*é 3, a *karmok*-ké 2, ezért a professzor nyeri ezt a kört. A *karó* lapon kikeresi a *karmok* lap nevét, és azt látja, hogy a *kalál* szimbólum szerepel mellette. Ezért aztán a grófs vérpontjainak száma azonnal a következő vörös háttérű számra csökken. Mivel ezzel nem marad több vérpontja, örökre elpusztul, és a vadászok nyerik a játékot!

blöffként, Drakula megtévesztésére szolgálnak, aki így nem tudhatja, milyen meglepetéseket tartogat számára a játékos.

Drakula: Ha a vadász magával a gróffal küzd, Drakula harci paklija a vámpírgróf taktikalapjaiból áll. Amennyiben éppen éjszaka van, mind a nyolc lapot használhatja. Ha nappal, csak azt a hármat, amelyen a *nap* szimbóluma található [*karmok*, *kitérés*, *menekülés (emberként)*]. Mivel Drakula legjobb harci lapjai csak éjszaka állnak rendelkezésre, jelentős hátrányt szenved, ha nappal kényszerül harcolni.

Példa: Az előző példát folytatva, Van Helsing kézbe veszi három taktikalapját (öklözés, kitérés és menekülés) és a nála lévő tárgylapokat (karó és gyors ló). Ezek alkotják harci pakliját. Drakula azonban csak a három nappali taktikalapjából {karmok, kitérés, menekülés (emberként)} állítja össze harci pakliját.

Zsivány: Ha a vadász Drakula egyik zsiványával harcol, a gróf játékosának pakliját a zsiványok taktikalapjai alkotják. Minden zsivány használhatja az *öklözés* és *kitérés* kártyákat, de a másik három (*kés*, *pisztoly* és *puska*) csak akkor áll rendelkezésre, ha a bonyodalom leírásában szerepelnek.

Miután a játékosok összeállították harci paklijukat, kezdődhet az első harci kör.

Harci körök

A részt vevő játékosok minden harci kör során kiválasztanak egy-egy lapot a harci paklijukból, és képpel lefelé maguk elé helyezik, ezzel határozva meg, mit fognak az adott körben cselekedni.

Megjegyzés: A vadász csak olyan tárgyat választhat, amelyik rendelkezik kezdeményezésértékkel. A *kutyák*, *gyors ló*, *fokhagyma* és *helyi szóbeszéd* lapok nem választhatóak a harc során. Miután mindkét játékos kiválasztotta a lapját az adott körre, egyszerre felfedik őket, majd

dobnak a fekete illetve fehér kockával, a kapott értéket pedig az alábbiakkal módosítják. Ez lesz a harci dobás.

Vadászok módosítói

- +1 *Előrelátó tervezés* eseménylap kijátszása a harc kezdetén.
- +1 A vadász a *pisztoly* lapot választotta ebben a körben.
- +1 A vadász a *kitérés* lapot választotta az előző körben és megnyerte a harci dobást.

Zsiványok módosítói

- +1 A zsivány egy haramia, és a harc Kelet-Európában zajlik.
- +1 *Csapda* eseménylap kijátszása a harc kezdetén.
- +1 A zsivány a *pisztoly* lapot választotta ebben a körben.
- +1 A zsivány a *kitérés* lapot választotta az előző körben és megnyerte a harci dobást.

Drakula módosítói

- +1 Egy megharapott vadász vesz részt a harcban (Mina Harkerre ez nem vonatkozik).
- +1 A harcra Drakula kastélyában kerül sor.
- +1 *Csapda* eseménylap kijátszása a harc kezdetén.
- +1 Drakula a *kitérés* lapot választotta az előző körben, és megnyerte a harci dobást.

Kivétel: Ha lord Godalming részt vesz a harcban egy zsivány ellen, két kockával dob egy helyett, és a magasabb értéket használja.

Az a játékos nyeri meg az adott harci kört, akinek a módosítók hozzáadása után magasabb a harci dobása. A győztes a kör eredményét úgy tudja meg, hogy az általa kijátszott lap jobb oldalán megkeresi ellenfele lapjának nevét. Az emellett szereplő szimbólum árulja el, hogyan végződött a harci kör.

A harc eredményei



Sérülés (1-től 4-ig) – A vesztes 1-4 életerőpontot illetve vérpontot veszít.



Folytatás – Patthelyzet. Ha a játékosok egymás után háromszor kapnak ilyen eredményt (ennek nyomon követésére használják a folytatásjelzőket), a harc véget ér (lásd vége).



Távoltartás – Drakula csak a következő lapokat játszhatja ki a következő körben: *kitérés*, *menekülés (emberként)*, *menekülés (denevérként)* vagy *menekülés (köddé válás)*. Az utóbbi kettőt azonban csak akkor használhatja, ha éjszaka van.



Harapás – A vadász egy harapásjelzőt kap a karakterlapjára. Ezzel a harc is véget ér. (A megharapott vadászokról további információt a 19. oldalon olvashattok.)



Halál – Ha a vadász egy zsivánnyal harcol, és a zsivány halálos sebet kap, a harc véget ér. Ha a vadász Drakulával harcol, a gróf vérpontértéke azonnal a következő vörös hátterű értékre csökken le (például ha Drakulának éppen 11-15 vérpontja volt, 10-re esik vissza; ha pedig 6-10 vérpontja volt, ekör 5 lesz). Amennyiben a grófnak 5 vagy kevesebb vérpontja volt, 0-ra zuhan, és a vadászok megnyerik a játékot. Azonban ha Drakulának még maradt vérpontja, a harc folytatódik.



Vége – Az egyik résztvevő elmenekül a harcból. A harcnak azonnal vége, de a következő alkalommal újra elkezdődhet.

A harcban elvesztett tárgyak

A vadászok taktikalapjainak jobb oldalán néhány Drakula- vagy zsványtaktikalap neve vastag és dőlt betűkkel van szedve. Ez azt jelenti, hogy ha a vadász taktikalapját egyik ily módon kiemelt kártyával szemben játssza ki, és megnyeri a harci dobást, a *vadász* lapját el kell dobni (a dobott tárgylapok közé kerül a harci kör végén).

Néhány Drakula- és zsványtaktikalap jobb oldalán bizonyos vadásztaktikalapok neve vastag és dőlt betűkkel van szedve. Ez azt jelenti, hogy ha Drakula vagy a zsvány ezt a lapot egy így jelölt lappal szemben játssza ki, és Drakula vagy a zsvány nyeri a harci dobást, a *vadász* lapját el kell dobni.

Drakula és a zsványok taktikalapjai sosem vesznek el a harcok során.

Példa: A fenti példa folytatásaként Van Helsing a karó lapot választja, Drakula pedig a karmok kártyát. Mindketten képpel lefelé maguk elé helyezik a választott lapot. Ezután egyszerre felfedik őket, és dobznak egy-egy kockával. A professzor és a gróf is 3-ast dob, de Drakula a kijátszott csapda lap miatt +1 bónuszt kap, így az ő dobása 4.

A vámpírgróf nyeri ezt a harci kört, és megkeresi a karmok lapon az eredményt. Van Helsing lapjának neve (karó) mellett a 2 sérülésszimbólum látható. Ezért a professzor 2 életerőpontot elveszít, ezzel 2-re csökken életereje. Egyik résztvevőt sem ölték meg vagy győzték le, és a kör eredménye nem a harc vége, ezért újabb harci kör kezdődik.

Döntetlen és kezdeményezés

Ha a harci dobás eredménye döntetlen, a játékosok megnézik kijátszott lapjuk kezdeményezésértékét; a magasabb kezdeményezés nyer.

Példa: Ha Van Helsing 4-et dobott volna, harci dobásának értéke megegyezett volna Drakuláéval. Ekkor lapjaik kezdeményezésértéke döntött volna. A karmok kezdeményezése 2, a karóé 3. Így a professzor nyert volna.

Több mint egy vadász

Ha a harcban több mint egy vadász vesz részt, tanulmányozzátok át a *Harc csapatban* fejezetet a 24. oldalon!

Folytatásjelzők

Ha a harc során a játékosok *folytatás* eredményt kapnak, helyezzenek egy folytatásjelzőt kettejük közé. Ha bármi más eredmény adódik, távolítsák el az összes korábbi folytatásjelzőt. Ha egymás után három *folytatás* eredményt kapnak, a harc azonnal véget ér, mintha a harmadik *folytatás* helyett *vége* eredményt kaptak volna.

Több körös harc

Amennyiben a harc nem ér véget az első kör után, a játékosoknak tovább kell harcolniuk. Azonban egyik játékos sem választhatja egymás után kétszer ugyanazt a lapot. Ennek érdekében előző körben választott lapjukat képpel felfelé maguk előtt hagyják, amikor új lapot választanak. A harc ugyanúgy zajlik, mint az előző körben. A játékosok harci dobást tesznek, a győztes kikeresi a lapon az eredményt. Ha a harc még mindig nem ér véget, a játékosok az új kártya választása előtt két körrel korábbi lapjukat visszaveszik, így mindig csak az előző körben használt kártyát hagyják az asztalon.

Példa: A harc második körében Van Helsing a karó lapot képpel felfelé az asztalon hagyja, mint ahogy Drakula is a karmokat. Ezután új kártyát választanak azok közül, amelyek a kezükben maradtak. Ha a harc a harmadik körig is eljut, visszavehetik a karót illetve a karmokat az új lap választása előtt, a második körben használt lapokat pedig az asztalon hagyják.

A harc vége

A harc mindig véget ér, ha az eredmény *vége*, vagy ha háromszor egymás után *folytatás*. Mindkét esetben úgy kell tekinteni, hogy az egyik harcoló fél elmenekül.

A harcnak akkor is vége, ha a vadászt megharapják, vagy életereje nullára csökken. Ez utóbbi esetben a vadászt **legyőzték**. (Ennek következményeiről a 20. oldalon olvashattok.)

Egy zsvánnyal folytatott harc azonnal véget ér a zsvány *halálával*. Ha más bonyodalom is van azon a helyszínen, azt azonnal végre kell hajtani, ezáltal akár rögtön új harc is kezdődhet. Amennyiben nincs több bonyodalom, de Drakula azon a helyszínen tartózkodik, a vadásznak a gróffal kell megküzdenie (lásd lejjebb a *Harc Drakula jelenlétében* fejezetet). Ha a zsványt nem ölik meg, a hozzá tartozó bonyodalomjelző ott marad a helyszínen.

Ha egy vadász Drakulával harcol, a vámpírgróf ellen kapott *halál* eredmény nem vet véget a harcnak, hacsak nem pusztul el Drakula ténylegesen. Azaz abban az esetben, ha a *halál* eredmény a következő vörös számig csökkenti a gróf vérpontjait, de még marad vérpontja, a harc folytatódik. Ha Drakula vérpontjainak száma nullára zuhan, nemcsak a harcnak van vége, de a vadászok azonnal megnyerik a játékot.

Harc Drakula jelenlétében

Ha egy vadász egy zsvánnyal harcol azon a helyszínen, ahol Drakula is tartózkodik, és legyőzi azt, akkor új harc kezdődik, ezúttal a gróf ellen. Azonban ha a zsvány győzi le a vadászt, vagy utóbbi elmenekül a zsvány elől (a harc *vége* eredménnyel fejeződik be), a játékos köre azonnal véget ér, és Drakulával már nem szállhat szembe abban a körben.

Az idő jelzése a harcban

Ha a harc elején *tomboló düb* vagy *fokhagyma* lapot játszottak ki, fontos, hogy a játékosok nyomon kövessék, hány kör telt el a harcból. Erre a célra használhatják az időjelzőket, amelyeket a megfelelő lapon található első időzítési pozícióra helyeznek, és minden körben eggyel arrébb tolnak.

A játék megnyerése

A játék vagy a vadászok, vagy Drakula győzelméig folytatódik.

A vadászok győzelme

A vadászok nyernek, ha Drakula vérpontjainak számát 0-ra vagy az alá csökkentik. A gróf nem csökkentheti vérpontjait szándékosan nullára. Ez csak egy vadász elleni harcban, vagy a *hősies önfeláldozás* lap kijátszásakor történhet meg.

Drakula győzelme

Drakula akkor nyeri meg a játékot, ha elér 6 vámpírpontot. Ilyet a következőkért kap:

- +2 minden alkalommal, amikor egy *új vámpír* bonyodalom eléri végkifejletét.
- +1 minden alkalommal, amikor új nap virrad (azaz a napszakjelző a korai órákról hajnalra mozog).
- +2 minden alkalommal, amikor egy vadászt legyőznek – azaz a vadász életereje 0-ra csökken, vagy több harapásjelzőt szerez, mint amennyi elfér a karakterlapján (Mina Harker esetében ez 1, lord Godalming és dr. Seward esetében 2, Van Helsing esetében pedig 3).

Egyéb szabályok

A szabálykönyv következő fejezetei a játék alapszerkezetét gazdagító szabályokat részletezik.

Megharapott vadászok

Ha egy vadásznak harapásjelző szerepel a karakterlapján (vagy Mina esetében állandóan), őt *megharapottnak* kell tekinteni. Amennyiben Drakula megharap egy vadászt, azzal betolakodik az elméjébe, és lassan átveszi felette az irányítást. Emiatt a vadász a következő hátrányokat szenved el:

- Egy megharapott vadásznak egy tárgy- és egy eseménylapját mindig képpel felfelé kell tartania (már amennyiben van ilyen lapja; a képpel felfelé tartott *kutyák* lap nem számít). Drakula e mentális kapcsolat segítségével belelát a vadász terveibe.
- Drakula kijátszhat bizonyos eseménylapokat a megharapott vadászokra, mint például a *vámpírikus befolyás* vagy *éjszakai látogatás*.
- Drakula +1-et kap harci dobásaira, ha megharapott vadász ellen harcol, vagy olyan vadászok csapata ellen, akik közt legalább egy megharapott vadász található.

Kivétel: Mina Harker már hozzászokott a harapáshoz, ezért részben képes elrejtene az elméjét Drakula elől. Amikor a gróf ellene harcol, nem kapja meg a +1 bónuszt a harci dobásra. Azonban ha Mina egy másik megharapott vadással egy csapatban harcol Drakula ellen, a +1 bónusz már jár a grófnak.

Másrésről viszont van egy fontos előnye annak, ha valamely vadászt megharapta Drakula: a mentális kapcsolat kétirányú lehet, így ha egy megharapott vadászra kijátsszák a *hipnózis* lapot, a gróf hollétére fény derülhet. Nem éppen kellemes dolog, ha valakit megharapott Drakula, de legalább akad némi öröm is az ürömben.

Amennyiben egy vadász harapásjelzőt kap, de már nincs a jelző számára hely a karakterlapján, legyőzöttnek kell tekinteni (lásd 20. oldal).

Lord Godalming és dr. Seward akkor győzetik le, ha a *második* harapást is megkapják. Helsing, akinek nagyobb az akarateréje, a *harmadik* harapás alkalmával válik legyőzöttté. Mina azonban folyamatosan küzd Drakula befolyásával, és már akkor legyőzöttnek számít, ha egyetlen további harapást kap (ami azt jelenti, Harker asszony bölcsebben teszi, ha elkerüli a gróftól éjszakánként).

Lapkorlátok

Drakula és a vadászok csak korlátozott számú tárgy- és eseménylappal rendelkezhetnek egyszerre. Ezt karakterlapjuk is jelzi. Ha a játékosok tárgyat vagy „*tartsd meg*” felirattal jelölt eseményt kapnak, képpel lefelé a megfelelő jelöléshez helyezik karakterlapjuk mellett.

Minden vadász legfeljebb 3 tárgylapot tarthat magánál (melybe beleszámít a képpel felfelé fordított *kutyák* is), és legfeljebb 3 „*tartsd meg*” eseményt. Dr.

Seward vagy egy negyedik tárgyat, vagy egy negyedik eseményt tárolhat a karakterlapján jelölt járulékos helyen.

Drakula nem hordozhat tárgyakat, de akár négy „*tartsd meg*” esemény is lehet nála egyszerre.



Ne feledd: a játékos taktikalapjai nem számítanak bele a tárgylapok korlátozásába. A vadászok taktikalapjainak hátulja megegyezik a tárgylapokéval, de a címük alatt az „alap” szó különbözteti meg őket. Ezeket a lapokat tartsák a vadászok képpel felfelé a karakterlapjuk mellett, hogy ne keveredjenek a tárgyakkal, mint azt az *Előkészületek* ábra is mutatja.

Legyőzött vadászok

Ha egy vadász életerejé 0-ra csökken, vagy több harapásjelzőt kap, mint amennyinek hely van a karakterlapján, legyőzöttnek kell tekinteni. Ha egy vadászt legyőznek, a következők történnek:

- Drakula 2 vámpírpontot kap. Ha ezzel eléri a 6-ot, a játék Drakula győzelmével azonnal véget ér.
- A vadász azonnal a Szent József–Szűz Mária Kórházba kerül, ahol a nővérek ápolása segít neki visszanyerni erejét.
- A vadásznak el kell dobnia minden tárgy- és eseménylapját, csak a taktikalapjai maradnak nála.
- A vadász életerejé visszaáll a maximumra, és minden harapásjelzőt el kell dobnia a karakterlapjáról.
- A vadász a következő körből kimarad a lábadozással töltött idő miatt.

Eseménylapok

Az eseménylapok húzása érdekes kockázatot jelent a játékban. Drakula nem húzhat magának lapot az események közül (kivéve a *szentségtelen föld* bonyodalommal), a vadászokon múlik, adnak-e neki eseménylapot. De miért tennék? Azért, mert minden alkalommal, amikor egy vadász lapot húz az eseménypakliból, azt a pakli aljáról húzza. Ha a lap hátoldalán kereszt látható, a lapot megtartja magának. Azonban ha *denevér* van a hátoldalán, Drakulának kell adnia anélkül, hogy megnézné, mi az.

Bár emiatt az események húzása nem tűnik jó ötletnek a vadászok részéről, azt jó tudni, hogy kétszer annyi lap szól a vadászoknak, mint Drakulának, és az eseményekkel a vadászok értékes információkhoz juthatnak, amelyeket nem érdemes elszalasztani.

Amennyiben csak egy lap marad az eseménypakliban, azt ne húzzák fel a játékosok, hanem keverjék össze az eldobott eseményekkel, és alkossanak belőlük új paklit.

Ha egy játékos eseménylaphoz jut, nézze meg a lap alján a típusát. Ez a felirat háromféle lehet: „*játszd ki*”, „*tartsd meg*” vagy „*szövetséges*”.

„Játszd ki” lapok

Amennyiben egy játékos „*játszd ki*” lapot kap, azonnal ki kell játszania. Ha az adott pillanatban a kártyának nincs hatása, kárba vész. A végrehajtás után a lapot képpel felfelé a dobott események közé kell helyezni.

„Tartsd meg” lapok

Ha egy játékos egy „*tartsd meg*” lapot húz, megtarthatja későbbi kijátszásra. Ezek a kártyák mindig fel van tüntetve, mikor és milyen körülmények közt lehet kijátszani őket. Miután egy „*tartsd meg*” lapot kijátszanak, el kell dobnia.

„Szövetséges” lapok

Ha egy játékos „*szövetséges*” lapot húz, azonnal ki kell játszania vagy el kell dobnia. Kijátszás után a szövetséges játékban marad, amíg le nem cserélik egy másik szövetségesre. Drakulának és a vadászoknak egyszerre csak egy-egy szövetségesük lehet játékban. A vadászok által kijátszott szövetséges nem cseréli le Drakula szövetségesét, és viszont.

Drakula képességei

Drakulának öt különleges képesség áll rendelkezésre a játék során. Ezeket a képességlapok jelképezik, amelyeket a gróf a helyszínlapjai közt tart, és a nyomsávjára teszi le őket mozgásfázisa során. Drakula nem használhat olyan képességet, amely éppen a nyomán található. Meg kell várnia, amíg „leesik” a nyomsáv jobb oldalán, mielőtt újra használhatná.

Három képességet (*az éj szava*, *megtévesztés* és *rejtőzés*) bármikor kijátszhat, mint azt a nap- és holdszimbórium mutatja rajtuk. A másik kettőt (*táplálkozás* és *farkasforma*) csak éjszaka használhatja, amint arra a két holdszimbórium is utal. A képességek részletes leírása alább található.

Az éj szava

A lap kijátszásával Drakula igyekszik magához szólítani sötét szolgálóit. A gróf játékosa a lapot helyszínlap kijátszása helyett a nyomára helyezi, mint ahogy egy helyszínlappal tenné, de **arccal felfelé, és nem helyez rá bonyodalomjelzőt**. Majd az adott fordulóban helyben marad. Mint azt a lapon ábrázolt két vércsepp mutatja, Drakulának **2 vérpontot el kell költenie**, hogy kijátszhassa *az éj szavát* (tehát kijátszáskor legalább 3 vérponttal kell rendelkeznie). Ezután játékosa **felhúz 10 bonyodalomjelzőt** a tartalékból, hozzáteszi őket a készletéhez, majd eldob annyit jelzőt, hogy csak a megengedett mennyiség maradjon a készletében. A megtartott jelzőket tetszése szerint válogathatja ki.

Ha Drakula valamely vadással egy helyszínen tartózkodik, mikor kijátssza ezt a lapot, az akciófázisában meg kell vívnia üldözőjével.

Megtévesztés

A lap kijátszásával Drakula keresztezheti egy korábbi lépését, hogy lerázza a vadászokat, vagy hogy meglepetésből rájuk támadhasson. A gróf játékosa ezzel a lappal olyan helyszínre is léphet, amely szerepel a nyomán vagy a katabombákban. A *megtévesztés* lapot képpel felfelé

játssza ki a nyomára, majd felveszi megfelelő helyszínlapját a nyomáról vagy a katakombáiból, és ráhelyezi a *megtévesztés* lapra. A választott helyszínnek olyannak kell lennie, ahová Drakula szabályosan léphet aktuális tartózkodási helyéről. Ha az a lap képpel felfelé volt, úgy marad. Végül, ha a lapot a nyomáról vette ki, a lapokat jobbra csúsztatva kitölti az így keletkezett lyukat, és a figurát a *megtévesztés* kártyára helyezi.

Érdemes szem előtt tartani, hogy ha Drakula a nyomáról veszi ki a lapot (nem a katakombáiból), az adott körben nem hosszabbodik a nyom, és nem is „esnek le” róla lapok.

Ha a helyszínen volt bonyodalom, azt rajta tartja, de amennyiben a lap a katakombákból jött, csak egy bonyodalmat hagyhat rajta. Ha több is volt rajta, tetszése szerint egyet megtart, a másikat visszateszi a tartalékba. **Drakula nem helyez új bonyodalmat erre a helyszínre!**

A *megtévesztés* lap együtt marad a rámozgatott helyszínnel, amíg le nem esnek a nyom jobb oldalán. Ekkor a *megtévesztés* visszakerül a gróf játékosának kezébe. A hozzá tartozó helyszínt ekkor még beteheti a katakombákba, vagy elérheti végkifejletét a rajta lévő bonyodalom.

Táplálkozás

Ez lap csak éjszaka játszható ki. Ekkor Drakula a városban ártatlan prédák után indul, akik vérével táplálkozhat. A vámpírgróf játékos a helyszínlap helyett játssza ki ezt a lapot, de **arc**cal felfelé kerül a nyomára, és **nem helyezhet rá bonyodalomjelzőt**. Drakula ugyanazon a helyszínen marad. Ezután a gróf **visszanyer 1 vérpontot** (legfeljebb 15-ig), amint azt a „+” szimbólummal ellátott vérpont is jelzi a lapon.

Ha Drakula játékos úgy játssza ki ezt a lapot, hogy egy helyszínen tartózkodik valamely vadással, meg kell küzdenie üldözőjével az akciófázisában.

Mozgás farkasként



Drakula Bordeaux-ban tartózkodik, amikor kijátssza *farkasforma* képességét. Először is elkölt 1 vérpontot, majd a *farkasforma* lapot a nyomára helyezi, egy helyszínlappal együtt. Legfeljebb 2 város távolságra mozoghat, így számos lehetőség áll előtte, mint azt az ábra is mutatja. Néhány megjegyzés:

1. A gróf a *farkasforma* képességgel megtámadhat egy vadászt, de keresztül is mozoghat rajta. Így elutazhat Clermont-Ferrandba, hogy rátámadjon Van Helsingre, de akár el is mehet mellette Genfbe vagy Marseillebe, és így a professzornak fogalma sem lenne róla, milyen közel járt hozzá.

2. Drakula nem mozoghat olyan városba, vagy olyan városon keresztül, ahol *mennyei-sereg*- vagy *megszenteltföld*-jelző található. Így nem léphet Párizsba, mert ott a sereg, és Strassbourgba sem, mert ahhoz Párizson kellene keresztülhaladnia.

Rejtőzködés

Ez az egyetlen képesség, amelyet Drakula titokban játszik ki. Képpel lefelé helyezi el a nyomán egy helyszínlap helyett, és egy bonyodalomjelzőt is tesz rá. A lap azonban azt jelképezi, hogy a gróf egy helyben rejtőzködik (így az előző helyszínen marad), és további szolgálakkal veszi körül magát. Ha egy vadász arra a helyszínre mozog, ahol Drakula kijátsszotta a *rejtőzködés* lapot, a *rejtőzködést* és az adott helyszínt is fel kell fedni egyszerre, és a vadásznak mindkét bonyodalommal szembe kell néznie – úgy, mint egy katakombában lévő helyszín esetében. Ha a helyszín, ahol a gróf játékos kijátsszotta ezt a lapot, leesik a nyomáról, a *rejtőzködést* fel kell fedni és vele együtt az is leesik. A *rejtőzködés* ekkor visszakerül Drakula helyszínpaklijába, akkor is, ha a hozzá tartozó helyszín a katakombákba kerül.

A *rejtőzködés*en lévő bonyodalom sosem érheti el végkifejletét és nem kerülhet a katakombákba – mindig visszakerül a tartalékba.

Ha e lap kijátszásakor a gróf egy helyszínen tartózkodik egy vadással, a *rejtőzködés* képpel felfelé kerül a nyomára, és Drakulának az akciófázisában meg kell küzdenie üldözőjével.

A játéktábla áttekintése



1. **Drakula nyoma:** Itt kell elhelyezni azt a legutóbbi hat helyszínt, amelyet a gróf meglátogatott. A lapok és szabályok szövegében a nyom „bal” és „jobb” oldalát Drakula jártékának szemszögéből kell nézni. Rögtön a vámpírpontok mellett található a gróf aktuális tartózkodási helye.

2. **Drakula szövetségese:** Ha a grófnak van szövetségese a játékban, azt itt kell elhelyezni.

3. **A vadászok szövetségese:** Ha a vadászoknak van szövetségese a játékban, azt itt kell elhelyezni.

4. **Elszántságpontok:** Az elszántságjelzővel itt kell nyomon követni a vadászok elszántságát.

5. **Vámpírpontok:** A vámpírpontjelzővel itt kell nyomon követni, hogyan fejlődik Drakula birodalma. Ha ez a szám eléri a 6-ot, a gróf megnyeri a játékot!

6. **Katakombák:** Drakula itt elhelyezhet akár 3 helyszínt is, amelyek leestek a nyomáról. Az ide mozgatott helyszínekre plusz egy bonyodalom jelző kerül.

7. **Napszakok:** Itt kell nyomon követni az idő múlását a napszakjelzővel. A felső három mező a nappalhoz tartozik, az alsó három pedig az éjszakához.

Farkasforma

Ez a lap csak éjszaka játszható ki. Talán ez a vámpírgrof legravaszabb képessége. A *farkasforma* segítségével farkassá változhat, és az üldözőket messze maga mögött hagyva száguldhatsz az éjszakában. *Drakula nyomára képpel felfelé* kell kijátszani, egy *képpel lefelé* kijátszott helyszínlappal együtt, és egy bonyodalomjelző is kerül rá. Mint a lapon látható vércsepp is mutatja, Drakulának 1 vérpontot el kell költenie a *farkasforma* kijátszásához (ezért legalább 2 vérponttal rendelkeznie kell előtte).

A gróf ekkor a képpel lefelé elhelyezett helyszíntre mozog; ez a helyszín akár két, úton megtett lépés távolságban is lehet előző tartózkodási helyétől. Ha félre akarja vezetni a vadászokat, Drakula akár a *rejtőzködés* lappal együtt is kijátszhatja a *farkasformát*, ezáltal egy helyben marad. A *farkasforma* használatakor keresztülmozoghat olyan városban, ahol egy vadász is tartózkodik, anélkül, hogy meg kelljen küzdenie üldözőjével, de nem mozoghat át a *mennyei sereg* vagy a *megszentelt föld* jelzőjével ellátott helyszínen.

Ha a gróf két város távolságra mozog, nem hagy semmilyen nyomot abban a városban, amelyen keresztülhaladt – csak azon a helyszínen helyez el bonyodalomjelzőt, ahol megáll. Amennyiben végcélján vadász is tartózkodik, az akciófázisban meg kell küzdenie vele; de nem támadhat rá olyan vadászra, aki a közbeeső városban tartózkodik.

Drakula ezzel a lépéssel kereszttezheti saját nyomát is.

Mennyei sereg és megszentelt föld

A vadászok kizárhatják a grófot bizonyos helyszínekről a *mennyei sereg* tárgy- és a *megszentelt föld* eseménylapokkal. A *mennyeisereg*-jelzőt annál a helyszínnél kell elhelyezni, ahol a vadász kijátszotta a *mennyei sereg* lapot, a *megszenteltföld*-jelzőt azonban bármelyik városhoz le lehet tenni.

Mindkét esetben az adott helyszínen lévő összes bonyodalomjelzőt el kell dobni.

A *megszentelt föld* esetében, ha a jelzőt olyan helyszínre teszik, amely szerepel *Drakula nyomán* vagy a katakombákban, a helyszínlapot azonnal fel kell fedni. Amennyiben a gróf épp ott tartózkodik, a következő körében kötelező elmozognia onnan.

Drakula az *ördögi erők* eseménnyel eldobhat egy *menyeisereg*-jelzőt a tábláról (később ismét elhelyezhető), de a *megszenteltföld*-jelző a játék végéig a táblán marad (bár később átmozgatható a *megszentelt föld* eseménnyel).

A gróf nem haladhat át olyan helyszínen, ahol ezen jelzők egyike található. A megfelelő helyszínlapot ki kell venni Drakula helyszínpaklijából vagy a katakombákból, és képpel felfelé a tábla mellé kell helyezni. A lap ott marad, amíg a jelző az adott városon található.

Ha a helyszín *Drakula nyomán* szerepel, benne marad, amíg le nem esik onnan, ezután kerül képpel felfelé az asztalra. Amennyiben a jelző lekerül a városról, a helyszínlapot vissza kell juttatni Drakula paklijába.

Vadászok csapata

A vadászok egyesíthetik erőiket, hogy együtt küzdjenek meg Drakulával és szolgálival. Így azonban kevésbé hatékonyan tudnak kutatni a nyomai után. Kettő vagy több vadász, akik a forduló elején ugyanazon a helyszínen tartózkodnak, dönthetnek úgy, hogy egy csapatot alkotnak. Nem alkothatnak csapatot, ha valamelyikük már mozgott abban a fordulóban. (Kivétel: ha a gróf egy olyan helyszínre mozog, ahol több vadász is áll, azok egy csapatként küzdenek meg vele, lásd a 14. oldalon.) A csapat feloszlik, amint a tagok egymástól függetlenül mozognak.

A csapat mozgása

A csapat fordulónként csak egyszer lép, az egyik tag körének mozgásfázisában. Ekkor egyszerre

A karakterlapok áttekintése

The diagram shows a character card for Lord Godalming. It features a portrait on the left and a text area on the right. Below the text is a 2x6 grid of numbered boxes. Numbered callouts point to specific parts of the card:

- 1. Eseménylapok helye:** Points to the top right corner of the card.
- 2. Harapások helye:** Points to the bottom left corner of the card.
- 3. Tárgylapok helye:** Points to the bottom right corner of the card.
- 4. Sorrend száma:** Points to the number '1' in the top right corner.
- 5. Különleges képességek:** Points to the text area on the right.
- 6. Életerőpontok:** Points to the 2x6 grid of numbered boxes.

kell mozgatni minden figurát. Ha a csapat vonatra akar szállni, csak egyszer dobnak a vonatkockával (bár ha lord Godalming a csapat tagja, használhatja képességét), ami az egész csapatra vonatkozik.

A csapat akciófázisa

A csapatnak fordulónként csak egy akciófázisa van, melyre rögtön azután kerül sor, hogy mozgottak. Ez azt jelenti, hogy a csapat fordulónként csak egyszer pihenhet, szerelkezhet fel vagy

4. Sorrend száma: Ez a szám jelzi, hányadikként kerül sor a karakterre a körben. Mindig Drakuláé az első lépés.

5. Különleges képességek: A vadászok különleges képességei itt vannak feltüntetve.

6. Életerőpontok: Az életerőjelzővel itt kell számon tartani a vadász aktuális életerőpontjait. Ha egy vadász életerője 0-ra csökken, őt legyőzöttnek kell tekinteni.

cserélhet. Csak az egyik tag részesül a pihenés vagy felszerelés előnyeiben, de az összes tag szabadon cserélhet egymással, ha ezt az akciót választják.

A csapat bonyodalmai

A bonyodalmak az egész csapatra vonatkoznak, de a csapat bármelyik tagja felfedhet olyan tárgylapot, amely hatásai befolyásolják a bonyodalmat. Így például ha egy 4 vadászból álló csapat találkozik a *farkasokkal*, mindannyian veszítenek

2 életerőt. Ám ez a veszteség 1-gyel csökken, ha a csapatból bárki felfed egy *pisztolyt*, és még 1-gyel, ha a csapatból bárki felfed egy *puskát*.

Harc csapatban

A csapat minden tagjának harcolnia kell, senki sem állhat félre. A harc a megszokott szabályok szerint zajlik, de akadnak eltérések amiatt, hogy több, mint két fél vesz részt benne.

Minden vadász, aki a csapatban van, választ egy lapot minden harci körben, de **Drakulának ki kell választania egy játékost, aki az ő célpontja lesz.** (Mindig kell, hogy legyen célpontja, de két kör között megváltoztathatja azt.) A célpontul választott játékos és a gróf játékos a megszokott módon gurít harci dobást. (Ha lord Godalming a csapat tagja, és egy zsvánnyal harcolnak, a vadászok két kockával dobznak). A dobást végző vadász hozzáadhat a dobáshoz minden bónuszt, amely a csapat bármelyik tagjára vonatkozik. Amennyiben Drakula nyeri a harci dobást, megkeresi célpontja lapjának nevét az ő lapján, és az eredményt végrehajtja célpontján. Ha a vadászok győznek, saját kijátszott lapjaik közül kiválaszthatják, melyiken keresik ki az eredményt.

1. példa: *Drakula mind a négy vadással mint csapattal harcol. Mina Harkert választja célpontként, és kijátssza a karmokat. Mina a karót játssza ki. A gróf nyeri meg a dobást, megkeresi a karót a karmok lapon, és azt az eredményt kapja, hogy Mina 2 életerőt veszít.*

2. példa: *Lásd az 1. példát, de ezúttal Drakula veszíti el a harci dobást. A másik három vadász kijátszott lapjai: kés, feszület és menyei sereg. Bármelyik lapon kikereshetik, milyen eredmény tartozik a gróf karmok lapjához, és azt hajtják végre az adott körben.*

A csapat harca akkor ér véget, ha egy körben a vége eredményt kapják, vagy **amint egy vadászt megharapnak, legyőznek, vagy valaki elmenekül.**

Elszántság

Az *elszántság* a vadászok belső késztetését jelképezi, hogy mindenáron megállítsák a gonosz Drakula grófot. A vadászok minden alkalommal kapnak egy elszántságpontot, amikor új nap virrad (azaz a napszakjelző a korai órákról hajnalra mozog). Ezt az értéket a tábla elszántságszámlálóján kell számon tartani. Ha a vadászoknak legalább 1 elszántságpontjuk van, bármelyikük (akár a többiek beleegyezése nélkül) elkölthet 1 pontot a saját körében, hogy az alábbiak egyikére használja. Egy vadász egy körben csak egyet vásárolhat ezek közül.

Nyomravezető újságcikk: Mint az azonos nevű kártyalap esetében, ezzel a hatással *Drakula nyomának* legrégebbi felfedetlen lapja fedhető. fel. A gróf aktuális tartózkodási helyét azonban sosem lehet így kideríteni.

Rendkívüli sietség: Mint az azonos nevű kártyalap esetében, ezzel a hatással a vadász egyetlen lépéssel bárhová elmozoghat a táblán. Azonban ekkor elveszít annyi életerőpontot, amennyi vámpírpontja még hiányzik Drakulának a győzelemhez (például ha a grófnak 2 vámpírpontja van, a vadász 4 életerőt veszít).

Belső erő: Egy a vadász által kiválasztott vadász (aki önmaga is lehet) azonnal visszanyer akár 4 életerőpontot.

Különleges helyszínek

A táblán két különleges helyszín található, ezekről olvashattok részletesebben az alábbiakban.



Drakula kastélya

Drakula hatalmának sötét központja egyszerre áldás és átok számára. Itt a legerősebb, de a nyomorult vadászok megbízták kémeiket a közelben, hogy figyeljenek visszatérésére. Ezt az alábbi szabályok jelképezik:

- A *Drakula kastélya* helyszínlap mindkét oldala megegyezik, így a gróf **automatikusan felfedi** tartózkodási helyét, amikor odalép, és a kastélyon **nem helyezhet el bonyodalomjelzőket** sem.

- Azonban Drakula nagy mennyiségű vértartalékot rejteget a kastély mélyén. Minden alkalommal, amikor a mozgásfázisban a kastélyába lép, visszanyer 2 vérpontot (ám a maximális 15-öt nem haladhatja meg vérpontjainak száma).

- Bár a gróf számára előnyös helyszín, a kastély semmi jót nem tartogat a vadászoknak: ott nem tudnak pihenni, felszerelkezni vagy cserélni egymással.

- Drakula sötét ereje ősi otthonának falai közt a legnagyobb. Ha a gróf ott harcol, +1 bónuszt kap minden harci dobásra.



A Szent József–Szűz Mária Kórház

Ez a vadászok menedéke – egy hely, ahol megpihenhetnek és felépülhetnek sérüléseikből, ha a történetek meghaladják tűrőképességüket. Lelki felfrissülést is találnak a kórházban a sötétség hercege elleni harchoz. Ennek következményeként ott az alábbi szabályok érvényesek:

- Drakula sosem léphet erre a helyszínre (nem is szerepel hozzá tartozó lap a helyszínpaklijában), és sosem célzhatják a helyszínt bonyodalmak (mint például egy *rajtaütés* bonyodalom végkifejlete).

- Ha egy vadász a kórházban szerelkezik fel, egy esemény- vagy egy tárgylapot húz.

- Végül a kórház apái az áldott forrásból fakadó vízzel megkísérelhetik megtisztítani a harapásokat (Mináé kivételével). Mintha *szenteltvízzel* próbálnának eltávolítani egy harapásjelzőt, a vadász dob egy kockával mozgásfázisa elején. 1-es dobás esetén 2 életerőt elveszít. 2-3 esetén semmi sem történik. Ha a dobás 4-6, egy harapásjelzőt sikeresen eltávolítottak.

Kiegészítő szabályok

Az alábbi szabályok a különleges helyzetek megoldásában segítenek.

A következő lépés bejelentése

Ha egy lap arra kötelez egy játékost, hogy „jelentse be következő lépését”, vagy hogy „mondja meg (egy másik játékosnak), mit fog lépni”, akkor **azonnal** ki kell jelentenie, mit fog cselekedni, és nem gondolhatja meg magát.

Drakula ilyenkor a következő helyszínlapot képpel felfelé játssza ki, hogy jelezze, tényleg oda lépett, ahová mondta. Azt is bejelentheti, hogy egy képességet fog használni következő lépéseként, ebben az esetben azt a képességet kell felfedve kijátszania, csakúgy, mint minden vele együtt kijátszott helyszínt (a *megtévesztés* és *farakasforma* esetén).

Ha egy vadász vonattal akar utazni a következő körben, és a lépés bejelentésére kötelezik, el kell mondania, a dobás egyes eredményei esetén hová fog lépni (ha 0-t, 1-et, 2-t vagy 2/3-ot dob).

Amennyiben egy játékos legális lépést jelent be, de mire rá kerül a sor, az valahogy illegálissá válik (például *úttorlasz* vagy *megszentelt föld* kijátszása miatt), akkor a játékos felszabadul a kötelezettség alól, és tetszése szerint cselekedhet. Ez alól kivételt képez, ha egy vadász akadályozza meg **önmagának** vagy **egy másik vadásznak** a bejelentett lépését (például a *viharos tengerek* kijátszásával), akkor az a játékos nem szabadul fel a kényszer alól, hanem ehelyett az egész köre kimarad.

A számonkérés szabálya

Amikor egy vadász körében a játékos megkérdezi a gróf játékosát, hogy az a helyszín, ahol a vadász éppen tartózkodik, szerepel-e *Drakula nyomán* vagy a katakombákban, és erre nemleges választ kap, bármelyik játékos felszólíthatja Drakulát,

hogy mutassa meg az adott helyszínhez tartozó lapot a paklijában, és neki engedelmeskednie kell. A vadászok arra használhatják ezt a szabályt, hogy kizárják a csalást a gróf részéről, és hogy emlékeztessék Drakula esetlegesen gyakorlatlan játékosát arra: mindig ellenőriznie kell a nyomsávját és a katakombákat, amikor egy vadász új helyszínre mozog.

Csalás

Remélhetőleg a Drakulával játszó játékos sosem fog szándékosan csalni. De előfordulhat, hogy egy lépésről csak utólag ismeri fel, hogy véletlenül vasúton mozgott, vagy hasonló illegális cselekedetet hajtott végre. Ekkor fontos, hogy orvosoljátok a hibát, és visszatereljétek a játékot a helyes kerékvágásba. Azonban a grófnak büntetést kell elszenvednie, amiért vesztegette a vadászok idejét. Az alábbi büntetést javasoljuk a Drakulát játszó játékosnak, ha csaláson éri önmagát (vagy más veszi észre a csalást). Bár szigorúnak tűnik, a cél az, hogy a gróf játékos hamar megtanulja: figyelmesebbnek kell lennie a jövőben.

- Drakulának azonnal el kell törölnie a nyomsávját egy lap kivételével, és fel kell fednie aktuális tartózkodási helyét.
- Ráadásul a gróf elveszít annyi vérpontot, amennyit egy *balál* eredmény esetén veszítene harcban. Azonban ha ezzel 0-ra csökkenne a vérpontja, ehelyett 1 még marad neki.

Titoktartás az asztalnál

A vadászok szabadon megbeszélhetnek egymás közt bármit, és megmutathatják egymásnak lapjaikat. Azonban a játék szelleme ellen való volna elhagyniuk a szobát és titokban megtárgyalni stratégiájukat. Minden beszélgetésre úgy kell sort keríteni, hogy Drakula játékos is hallja és értse, ami elhangzik. Persze a vadászok csendben is maradhatnak, ha nem szeretnék, hogy a gróf megtudja, mi jár a fejükben.



Játékváltozatok

Minden játékosársaság más és más. Lehet, hogy nálatok Drakula játékos a kegyetlenül agyafúrt, míg másoknál a vadászok mutatnak rendkívüli szervezethez. Hogy saját ízlésedhez alakítsd a játékot, az alábbi tippeket ajánljuk, melyekkel megnehezíthető a gróf vagy a vadászok dolga.

Drakula dolgának megnehezítése

Ez több módon is elérhető. A legegyszerűbb módok például:

Több vámpírpont

Drakulának több vámpírpont van szüksége a győzelemhez. 8 pontig játszani már sokkal nehezebb a grófnak, de Drakula egy különlegesen ügyes játékos esetén akár 10-12 vámpírpontos határ is elképzelhető.

Kevesebb képesség

Hagyjátok ki a játékból Drakula egy vagy több képességét. Így nehezebb lesz leráznia a vadászokat, ha egyszer a nyomára bukkannak.

Plusz elszántság

Kapjanak a vadászok 2 elszántságpontot minden új nap alkalmával, vagy kezdjék a játékot 1-2 elszántságponttal.

Egyéb javaslatok

További lehetőség például a *nyomravezető újságcikkek* erősítése – ne csak a legrégebbi, hanem a két legrégebbi helyszínt fedjék fel *Drakula nyomán*. Ehhez hasonlóan más eseményeket is módosíthatok vagy eltávolíthatok a pakliból, mint például a rettegett *cselfogás* lapot. Csak tartsátok szem előtt, hogy a túl sok változtatás váratlan következményekkel járhat, és lehet, hogy csak több játék után alakul ki az a szabályverzió, amelyik számotokra a legideálisabb.

Drakula dolgának megkönnyítése

Erre szintén több megoldás adható. A legegyszerűbben az alábbiak:

Kevesebb vámpírpont

Drakulának kevesebb vámpírpont szükséges a győzelemhez. Nem ajánlott azonban ezt a számot 4 alá csökkenteni, mert akkor nem lesz elég idejük a vadászoknak, hogy megtalálják és legyőzzék a gróft.

Kevesebb elszántság

A vadászok csak 2 naponta kapjanak 1 elszántságpontot, vagy hagyjátok ki az elszántságot teljesen a játékból. Így a vadászok nem számíthatnak az elszántság hatásainak segítségére.

Egyéb javaslatok

Más lehetőség például egy vagy több *nyomravezető újságcikk*, *távírat küldése* vagy *hipnózis* lap eltávolítása az eseménypakliból. A vadászoknak sokkal nagyobb fejfájást fog jelenteni Drakula felkutatása, ha nem támaszkodhatnak információszerező eseményeikre. Azonban ne vegyetek ki túl sok lapot az eseménypakliból, mert akkor a vadászok egyáltalán nem lesznek hajlandók húzni közülük.

Bátorságpontok

Lehetőség van arra, hogy a vadászok számon tartsák saját hősiességeiket a játék során, hogy végül eldölhessen, melyikük küzdött a legbátábban. Ez esetben – amennyiben ők nyerik a játékot –, csak az a vadász a nyertes, aki a legtöbb bátorságponttal rendelkezik. A játékosok vezessék a pontjaikat érmékkel, egyéb jelzőkkel vagy papíron.

- +1 egy *patkányok* bonyodalom túlélése sebesülés nélkül
- +1 egy *farkasok* bonyodalom túlélése sebesülés nélkül
- +2 egy *haramia* legyőzése harcban
- +3 egy *orgyilkos* legyőzése harcban
- +3 belépés a Drakula-kastélyba (egy játékban egyszer)
- +3 a *hősies önfeláldozás* lap kijátszása, attól függetlenül, hogy a vadász túléli-e
- +4 egy *új vámpír* bonyodalom legyőzése
- +5 minden alkalommal, amikor a vadász megtámadja Drakulát (ha a gróf támadja meg őt, az nem számít)
- +5 minden vérpont után, amit Drakula a vadással folytatott harc során veszít el
- +10 a végső csapásért, amellyel megölik a vámpírgróft.

Szereplők

Ebben a fejezetben a játék szereplőiről olvashatok, és arról, mi történt velük azóta, hogy Bram Stoker regénye, a *Drakula* elregélte kalandjaikat, az 1898-as esztendőig, melyben a DRAKULA DÜHE eseményeire sor kerül.

Drakula gróf

Drakula gróf, ez a természetfeletti képességekkel bíró, állati ösztönök vezérelte szörnyeteg nyolc évvel ezelőtt egy élőhalott birodalom felépítésére adta a fejét. Hogy Erdélyből Londonba utazhasson, felbérelt egy ifjú ügyvédet, Jonathan Harkert. Attól a pillanattól, hogy megérkezett Erdélybe, Harker gyanította, hogy valami nincs rendben a gróffal. A falusiak rettegése túlment minden babonáságon, és Harkerben az is felmerült, hogy a Drakula-kastély „láthatatlan” szolgálóit is a gróf alakítja, ezzel próbálva leplezni aényt, hogy még a parasztok sem mernek semmi pénzért belépni otthonába. Végül Harker félelmei megalapozottnak bizonyultak, és nem sokon múlt, hogy el tudott menekülni, amikor a gróf valódi természete felszínre tört.

Azóta Drakula Londonba költözött, ahol megkezdte birodalma építését, mészárlás és vérengzés közepette. Egyik áldozata, a fiatal Lucy Westenra halála kovácsolta végül össze azokat, akik a gróf elpusztítására esküdtek össze, miután Lucy életét vesztette, majd jegyesének saját kezűleg kellett újra végeznie vele, amikor vámpírként feltámadt. Később Van Helsingnek sikerült hipnózissal a gróf ellen fordítania azt a szentségtelen kapcsolatot, amely Mina Harkerrel, Jonathan ifjú feleségével kötötte össze őt, s amely betekintést nyújtott Drakula gondolataiba, így időben nyomára bukkanhattak és legyőzhették saját kastélyában. Vagy legalábbis ezt hitték.

Ám most Drakula ismét a világot járja, élőhalott birodalmának megalapítása nem hagyja nyugodni. De ezúttal a behódolással nem elégszik meg. Szenvedni akarja látni ellenfeleit, mielőtt el-

pusztítja őket. Ezért bosszúja megalapozásaként a gróf felelevenítette régi mentális kapcsolatát Mina Harkerrel, és rávette, hogy támadjon saját gyermekére. Drakula tudja, hogy ha majd sikerült elpusztítania mindenkit, aki ennyi év után is az útjába mer állni, Mina is jegyesévé válik majd. Elvégre ő Drakula, a sötétség hercege.

A vadászok

Prof. Dr. Abraham Van Helsing, az orvos-tudományok és a filozófia doktora, *professor emeritus* stb., stb.

Ez az idős, polihisztor tudós a vadászok vezetője és fő stratégája. Ő volt az, aki felfedezte a vámpirizmus nyomait, majd Arminius nevű barátjával felkutatta Drakula történetét és felfedte gyengeségeit.

Bár már túl öreg ahhoz, hogy sok hasznát vehessék fizikai küzdelem során, a professzor több mint méltó ellenfele Drakulának ravaszság és előrelátás terén. Van Helsing bocsátotta a vadászok rendelkezésére azokat az eszközöket, amelyekkel megvédhették magukat, és jártas a hipnózisban is, ami később felbecsülhetetlen értékűnek bizonyult a nyomozás során, amikor a professzor felfedezte Mina és Drakula kapcsolatát.

Első összecsapásuk végén Van Helsing bátran, egyedül lépett a kastélyba, ahol a mennyei seregeket Drakula koporsójához hívta, három vámpírt egymaga elpusztította, és lezárta a bejáratokat, hogy ha nem is lenne végleges győzelmük, a sötétség hercege ne térhessen vissza otthonába, és csak a labirintusszerű katakombákban leljen menedéket.

Mára nyolcvanas éveit tapossa, de a professzor eltökélte, hogy véget vet régi ellensége, a gróf rémtetteinek, még ha ez is az utolsó cselekedete e földön, amihez Isten erőt ad neki.

Wilhelmina Harker asszony

Lucy Westenra barátja és bizalmasa, Mina Harker (akkor még Mina Murray kisasszony) eleinte csak

közvetetten volt érintett a nyolc évvel ezelőtti történetekben. Azonban ahogy Drakula és a vadászok küzdelme egyre hevesebbé vált, Mina lett a szörnyeteg bosszújának célpontja – a gróf megízleltette vele szentségtelen vérért. Ahogy vérük összekeveredett, különleges kapcsolat jött létre közöttük. Mint ahogy azt Van Helsing felfedezte, Mina hipnózis alatt látott, hallott és érzett mindent, amit a gróf, és ezekről beszámolt a professzornak is. Így tudtak a vadászok rátalálni Drakulára és menekülésre kényszeríteni őt.

Az átok, amelyet a gróf Minára bocsátott, a többi vadász számára is ösztönzőként szolgált, akik Lucy Westenra halála miatti büntudatuktól vezérelve erős késztetést éreztek, hogy megvédjék őt. Férje, Jonathan különösen keményen munkálkodott az ifjú hitvese életét fenyegető szörnyeteg legyőzésén. Végül közös erőfeszítésük gyümölcseként, Minával való kapcsolatának köszönhetően sikerült elkapniuk és megölniük Drakulát. Legalábbis ezt hitte Mina nyolc éven át – miközben Jonathannel visszatértek megszokott életükhöz, és életet adott egy gyermeknek is. (Akit Quincey Harkernek nevezett el, az után az ember után, aki segített Jonathannek megölni a gróft.)

Nemrég azonban Drakula ismét életre kelt, és felelevenítette azt a kapcsolatot, amely Minához fűzte őt. Az asszony saját testének foglya lett, és tehetetlenül nézte, ahogy az akaratát rákényszerítő Drakula ráveszi saját gyermeke megtámadására. Quincey súlyos sérüléseket szenvedett, mielőtt férje megállíthatta és öntudatára ébreszthette volna Minát. Az asszony tudván, hogy Drakula ismét él, és emiatt ő maga is veszélyt jelent saját családjá számára, otthagya Jonathant, hogy vigyázzon gyermekükre, és azokkal, akik a legtöbb együttműködtek a gróf legyőzésében, újra üldözőbe vette a szörnyeteget. Bár nem volt számára egyszerű döntés, Jonathan elismerte, hogy el kell engednie Minát, mert Van Helsing és dr. Seward mellett biztonságban tudhatja, és vérük kapcsolata páratlan szolgálatot tehet a gróf holtilétének felkutatásában.

Lord Godalming

Dr. Seward és Quincey Morris közeli barátját, Arthur Holmwoodot hatalmas csapások érték 1890-ben. Előbb az apja hunyt el természetes körülmények közt, így szállt rá a Godalming lordja cím, később jegyese, Lucy Westenra tragikus módon vámpírrá vált. Holmwood volt az, aki Van Helsing útmutatása alapján karóval és kalapáccsal végzett a vámpírrá lett nővel.

Lord Godalming egyéb erényei mellett leginkább rangja és vagyona miatt bizonyult hasznosnak a csapat számára. E kettő révén sok olyasmi elérhetővé vált számukra, melyek nélkül Drakula könnyedén kifogott volna rajtuk. Tekintélyét latba vetve a lord rávett egy kovácsot, hogy nyissa ki Drakula londoni rezidenciájának ajtaját a Picadillyn; a hajó-

zással foglalkozó Lloyd's vállalat rendszeresen értesítette a *Katalin cárnő* haladásáról, melyen Drakula utazott Várnába; külföldön pedig rangja miatt az angol nagykövetségtől szerzett segítséget, helyi valutát, papírokat és egyebeket igen rövid idő alatt.

A Drakula elleni végső csata során lord Godalming és dr. Seward tartották fel jó öreg winchestereikkel a gróf cigány haramiáit, ezzel időt nyerve Harkernek és Morrisnak, hogy zavartalanul leszámolhassanak Drakulával – bár Morris nem sokkal később belehalt súlyos sebeibe.

A lord jelenleg házas emberként éli kényelmes, de korántsem tétlen életét, ám egy percre sem habozik újra nyomába eredni a gonoszoknak, aki nyolc évvel ezelőtt megölte első igazi szerelmét, sok más ember életét pedig megnyomorította.

Dr. John Seward

1890-ben dr. John Seward egy Purfleet közeli szanatórium igazgatója volt, mely a Carfax kolostor birtokára nézett. Ebben a kolostorban rejtette el Drakula azt a sok láda földet, melyet otthonról hajózott Angliába.

Dr. Seward vont be először az eseményekbe Van Helsinget azzal, hogy megkérte, nézzen utána egy barátjának, aki rejtélyes betegségtől szenvedett. A professzor jogosan arra a következtetésre jutott, hogy egy vámpír áll a dolog hátterében, de minden óvintézkedése ellenére képtelen volt megmenteni Lucy Westenra életét, aki élőhalottként tért vissza. Bár miután Arthur Holmwooddal eljegyezték egymást, Lucy elutasította Seward házassági ajánlatát, a doktor még mindig nagyon szerette a lányt, és kész volt megbosszulni halálát.

Dr. Seward fontos szerepet játszott a gróf felkutatásában: megtalálta és elpusztította azokat a ládákat, amelyek Londonszerte Drakula otthonának rögeit rejtették; vérátömlesztést adott azoknak, akiket a gróf megharapott, és kiemelkedően harcolt az összecsapásokban Drakula és szolgálai ellen. Seward ezen kívül sokat megtudott Drakula ördögi tervéről elmebeteg pácienseitől – a bogarakkal táplálkozó Renfieldtől, a gróf egyik szolgájától, akit kínzó bűntudat rohamai gyötörték.

1898-ban Dr. Seward boldog házaséletet él, jelentős elismertségnek örvend orvosi körökben, de kész mindezt feláldozni, hogy teljesítse emberi kötelességét, és legyőzze a lényt, aki annyi szenvedést okozott neki és barátainak.

A vadászok szövetségesei

Jonathan Harker

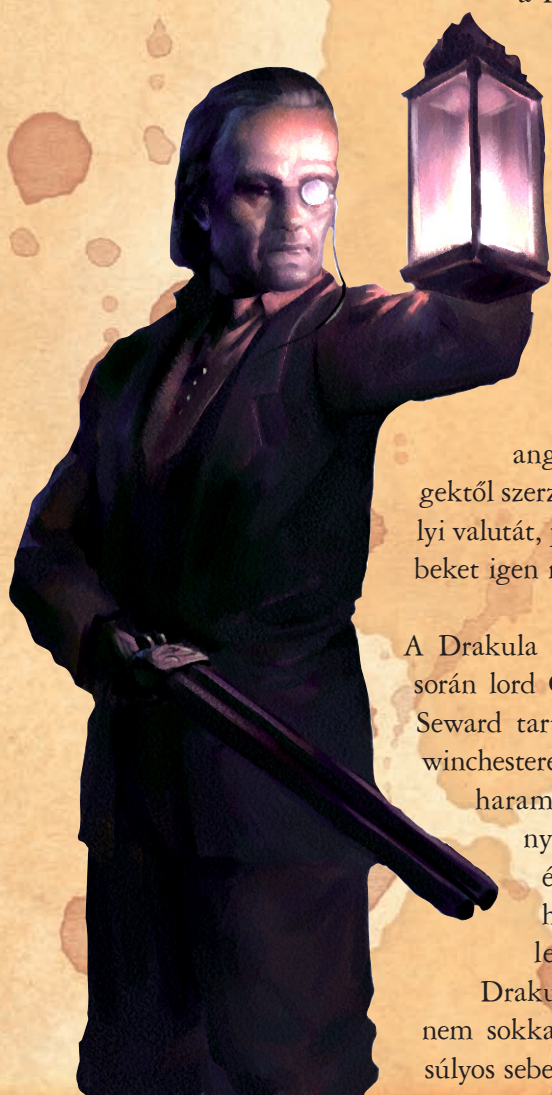
Miután fiuk megsebesült Drakula sötét hatalma következtében, a Harkerek úgy döntöttek, hogy Jonathan otthon marad a fiúval, mialatt Mina hátborzongató kapcsolatát kihasználva megpróbál segíteni, hogy egyszer s mindenkorra végezzenek a gróffal. Bár nem mozdul el az ifjú Quincey mellől, Jonathan minden szabad percét azzal tölti, hogy Drakula nyomát kutatja, és felfedezéseit táviratban továbbítja a vadászoknak.

Agatha nővér

Agatha nővér akkor találkozott Jonathan Harkerrel, amikor alig volt önmaga. Éppen akkor menekült meg a Drakula-kastély borzalmaitól, és heteket töltött a nővér gondozásában, magas láztól gyötörve. A nővér az ő örült, öntudatlan szavaiból értesült először Drakuláról, és azóta saját kutatásainak eredményével is kiegészítette a vadászok információit. Szilárd hite és tiszta szíve erős fegyver Drakula ellen, melyek által képes megfutamítani a sötétség teremtményét.

Rufus Smith

Rufus eredetileg a londoni Lloyd's alkalmazásában állt hajózási ügynökként, és nélkülözhetetlen segítséget nyújtott Drakula tengeri utazásának nyomozásában. Azóta magasabb pozícióba jutott, és befolyása is megnőtt a hajózás területén megismert kapcsolatai révén, pályafutásában pedig jelentős szerepe volt lord Godalmingnek. Most Mr. Smith örömmel veti latba kapcsolatait, hogy segítsen támogatójának Drakula minden vízi utazását nyilvántartani.



Drakula szövetségesei

Drakula jegyesei

Bár Drakula eredeti három jegyesét megölték, azóta újabb nőket láncolt magához gonosz erői segítségével. Ezek a nők egyszerre hírvivői és hadvezérei, akiken keresztül biztosabban körében tarthatja szolgálait. Egyik célja, hogy Mina Harkert is örök sötétségbe taszítsa és jegyesei közé vegye.

Immanuel Hildesheim

Egykor a gróf gyanútlan szolgája volt, s nemrég Drakula újra felfogadta őt – ezúttal rettegését kihasználva biztosítja hűségét. Immanuel figyelemreméltó szervezési készsége segíti a gróf tervének kibontakozását, mely akár a vadászok bukásához is vezethet, hacsak nem sikerül rávenniük Hildesheimet, hogy forduljon sötét ura ellen.

Quincey P. Morris

Talán a gróf legkegyetlenebb tréfája annak az embernek a sorsa, akinek a kése végzett annak idején a rettegett vámpírral. Bár egy cigány pengéje megsebesítette Quinceyt, dr. John Seward amerikai vadásztársát, ő utolsó erejével még segédkezett Jonathan Harkernek a gróf látszólagos megölésében. Drakula élőhalott gyilkosként keltette életre Quinceyt, aki korábbi bajtársai meggyilkolásának szándékával járja az éjszakákat. Csak Drakula végső elpusztítása jelenthet e szerencsétlen, hősie lélek számára örök nyugalmat.

Gyakran feltett kérdések és különleges helyzetek

K: Drakula zsványai megsebesülhetnek?

V: Nem, a zsványok nem sebesülnek meg – a taktikalapok úgy vannak kialakítva, hogy egy zsvány elleni harc eredménye csak *halál, folytatás* vagy *vége* lehet, illetve a vadász megsebesülése.

K: Ha egy harc során egy vadásznak két példánya van ugyanabból a lapból, például a karóból, használhat kétszer karót egymás után?

V: Igen. A szabály csak azt mondja ki, hogy ugyanazt a kártyalapot nem lehet kétszer egymás után kijátszani.

K: Mi történik, ha a harcban kijátszották a fokhagymát vagy a tomboló dühöt, és az agyarak eredményeként harapást kapunk?

V: A *tomboló düh* és a *fokhagyma* nem gátolja meg az *agyarak* szövegének hatását, így a harc véget ér, és Drakulának 1 vagy 2 város távolságot kell közutakon mozognia.

K: A vámpírtanya miatt okozott harcban használhatnak a vadászok fokhagymát? Kijátszhatja Drakula a tomboló dühöt? Ha Agatha nővér játékban van, veszít vérpontot Drakula, amennyiben menekülést játszik ki?

V: A *fokhagymát* és a *tomboló dühöt* ekkor is ki lehet játszani. (Elvégre Drakula vámpírjaira is hatással van a fokhagyma és ők is képesek örjöngeni.) Azonban Agatha nővér képessége csak az olyan harcokban számít, amelyek közvetlenül Drakula ellen zajlanak.

K: Ha egy vadásznál két kutyák lap van felfedve, +8-at kap a kezdeményezéséhez?

V: Nem, a *kutyák* kezdeményezésbónusza nem adódik össze. Ha egy vadásznál 2 vagy több *kutyák* van felfedve, csak +4-et kap a kezdeményezéséhez. Amennyiben egy vadászcsapatban többek előtt is találhatóak felfedett *kutyák*, minden vadász csak a saját +4-et kapja meg, ha őt választja Drakula célpontnak.

K: Ha Mina Harker egy kisvárosban tartózkodik, és eseményt húz, lehet az általa kapott járulékos kártya akár tárgy is, vagy muszáj eseménynek lennie?

V: Mina járulékos kártyaként kaphat akár esemény-, akár tárgylapot is.

K: Az esemény- és tárgylapokat képpel lefelé vagy felfelé kell eldobni?

V: Képel felfelé.

K: Drakula egyszerre csak 4 „tartsd meg” eseményt tarthat meg. Ha felhúz egy ötödiket is, azonnal el kell dobnia egy korábbi lapját, hogy megtarthassa az újat? Vagy kijátszhat rögtön egyet lapjai közül, hogy ezáltal 4-re csökkenjen megtartott lapjainak száma?

V: Drakulának lehetősége van kijátszania egy eseményt, mielőtt el kellene dobnia egyet. Ha a gróf játékosa felhúzza az ötödik „tartsd meg” lapot, és van a birtokában olyan kártya (egy korábbi vagy akár a most felhúzott), melyet abban a pillanatban legálisan kijátszhat, azt akkor megteheti.

K: Hogy működik a rejtőzés lap, ha Drakula megtévesztéshez is azt a helyszínt használja, amit korábban a rejtőzéshez?

V: A helyszínlap feljebb kerül a nyomon, és a megtévesztéssel kerül kijátszásra a megszokott módon. A *rejtőzés* lapot ekkor fel kell fedni és eldobni a nyomsávról, a régebbi lapokat pedig balra kell mozgatni, hogy feltöltsék az üresen maradt helyet. Lényegében Drakulának ki kell jelentenie, hogy olyan helyszínre tér vissza, ahol korábban rejtőzködött.

K: Mi történik, ha Drakula a rejtőzés lapot játssza ki, rögtön ezután pedig a vadászok hipnózissal arra kényszerítik, fedje fel jelenlegi tartózkodási helyét?

V: A grófnak a tényleges tartózkodási helyének megfelelő lapot is fel kell fednie, nem csak a *rejtőzködés* lapot. Bebizonyítandó, hogy a nyomsávján a második lap valóban az aktuális tartózkodási helye, a *rejtőzködés* lapot is fel kell fednie.

K: Keresztülutazhatnak-e a vadászok vasúton egy olyan városon, ahol köd van?

V: Igen (de nem állhatnak meg).

K: Mozoghat-e egy vadász, amíg a köd bonyodalom előtte van?

V: Nem.

K: Ha lord Godalming megpróbál elcsípni egy vonatot, és Drakula kijátssza a hamis füles lapot, lord Godalminget „feltartóztatják a papírai miatt”, vagy még használhatja vagyon képességét, hogy újragurítsa a kockát?

V: Lord Godalminget feltartóztatják papírai miatt. A lord képessége csak azt engedi meg, hogy újragurítson egy dobást, a hamis füles esetén pedig egyáltalán nem kerül sor dobásra.

K: Kijátszhatja Drakula a vámvizsgálat lapot egy vadászra, aki rendkívüli sietséggel kel át a Kelet–Nyugati határon?

V: Igen.

Tárgymutató

akciófázis: 14-15;
tengeren: 10
az éj szava: 20
bátorságpontok: 26
bonyodalmak: 14, 32
csalás: 25
csapat: 23-24;
Drakula több vadászra támad: 14
csere: 15
Drakula képességei: 20-22
Drakula nyomának eltörlése: 12
Drakula titkos mozgása: 11-13
Drakula-kastély: 24
előkészületek: 5-7
elszántság: 24
eseménylapok: 20
farkasforma: 21, 22
felszerelés: 15
forduló áttekintése: 7
győzelem: 19
harc csapatban: 24
harc: 15-19
játéktábla áttekintése: 22
játékváltozatok: 26
„játszd ki” lapok: 20
karakterlapok áttekintése: 23
katakombák: 13
következő lépés bejelentése: 25
kutatás: 14
lapok számának korlátozása: 19-20
„leeső” lapok: 12
legyőzött vadászok: 20
megharapott vadászok: 19
megszentelt föld: 22-23
megtévesztés: 20-21
mennyei sereg: 22-23
mozgásfázis: 8-13
mozgás tengeren: 8-10
mozgás úton: 8
mozgás vasúton: 10-11
napszakfázis: 7-8
pihenés: 15
rejtőzés: 21
Szent József–Szűz Mária Kórház: 24-25
szereplők: 27-29
szövegesek: 20
táplálkozás: 21
„tartsd meg” lapok: 20
titoktartás: 25
zsiványok:
harcban: 17

Munkafársak

Játéktervező: Stephen Hand

A második kiadásért felel: Kevin Wilson

Szabálykönyv: Kevin Wilson

Szerkesztő: James Torr

Külső megjelenés: Andrew Navaro, Scott Nicely

Művészeti vezető: Kevin Wilson, Andrew Navaro

Játéktábla: Ed Bourelle

Borítógrafika: Anders Finer

Kellékek megjelenése: Wes Louie, Megan Stringfellow, Mike Capprotti, Aaron Habibipour és Guy Gentry

Hangulatkeltő szövegek: Dan Clark

Jelen kiadás vezető játéktesztelője: Tony Doepner

Jelen kiadás játéktesztelői: 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 és az FFG stábjá.

Vezető fejlesztő: Greg Benage

Kiadó: Christian T. Petersen

Külön köszönet: a Games Workshopnak, John Gramsnek és mindenkinek, aki keményen dolgozott, hogy „visszahozzuk a sírból” ezt a játékot.

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.

A magyar változat munkafársai

Fordító: Varga Péter

Nyomdai előkészítő: Kovács Mária

Szerkesztő: Járdán Csaba

Hungarian edition © Delta Vision Kft., 2008.
Minden jog fenntartva

A játékkal kapcsolatos egyéb információk:

www.fantasyflightgames.com
www.deltavision.hu

RETTEGÉS ARKHAMBAN™

Megnyílnak a kapuk!
Csak ti zárhatjátok be őket!
A játék már a boltokban!



**CALL of
CTHULHU**
TÁRSASJÁTÉK

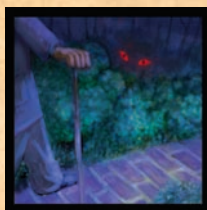
1-8 fő számára



www.fantasyflightgames.com
www.deltavision.hu



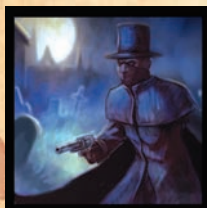
Drakula bonyodalomjelzői



Rajtaütés (3)

Bonyodalom: Drakula húzhat 1 bonyodalomjelzőt a tartalékból, ezután el kell dobni annyi jelzőt, amennyivel meghaladja készlete a korlátozást.

Végkifejlet: A gróf bármelyik bonyodalomjelzőjét közvetlenül kijátszhatja a készletéből egy tetszőleges vadászra, aki éppen nem a tengeren vagy a Szent József–Szűz Mária Kórházban tartózkodik. A vadásznak azonnal szembe kell néznie a bonyodalommal, mintha a megszokott módon talált volna rá. Ezután *Drakula nyomát* le kell törölni 3 lapra.



Orgyilkos (1)

Bonyodalom: A vadászt megtámadja egy zsvány, akinek mind az 5 zsványtaktikalap rendelkezésére áll. Ha a vadász elmenekül ebből a harcból, köre azonnal véget ér (nem nézhet szembe több bonyodalommal és Drakulával sem).

Végkifejlet: Nincsen.



Denevérek (3)

Bonyodalom: A vadász köre azonnal véget ér (nem nézhet szembe több bonyodalommal és Drakulával sem), ezt a jelzőt pedig maga elé helyezi. A következő körében visszaadja ezt a jelzőt a grófnak, és a vadász mozgását ebben a körben Drakula irányítja (közúton kell őt mozgatnia, nem tengeren vagy vasúton), ezután visszahelyezi ezt a lapot a tartalékba.

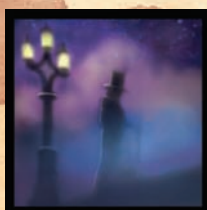
Végkifejlet: Nincsen.



Szentségtelen föld (3)

Bonyodalom: Drakula húz 1 eseménylapot. Ha az a vadásznak szól, el kell dobni, máskülönben a gróf megkapja.

Végkifejlet: Drakula addig húz eseménylapokat, amíg 2 saját magának szóló eseményt talál. Minden felhúzott vadásznak szóló eseményt megnézhetnek a játékosok, majd eldobják. Ezután *Drakula nyomát* le kell törölni 3 lapra.



Köd (4)

Bonyodalom: A vadász köre azonnal véget ér (nem nézhet szembe több bonyodalommal és Drakulával sem), ezt a jelzőt pedig maga elé helyezi. Amíg ez a jelző a vadász előtt marad, más vadászok nem léphetnek be vagy hagyhatják el a várost, ahol a vadász

éppen tartózkodik, de a vámpírgrof mozgását ez nem gátolja. A ködben lévő vadászok megkapják teljes Akció fázisukat (kivéve az a vadász, akinek a köre véget ért miatta). A vadász következő körének végén ezt a jelzőt vissza kell tenni a tartalékba.

Végkifejlet: Nincsen.

Haramia (3 késsel, 2 késsel és pisztollyal, 2 késsel és pus-kával)

Bonyodalom: A vadászt megtámadja egy zsvány, aki megkapja az *öklözés* és *kitérés* taktikalapokat, valamint azokat, amelyek az illusztrációkon láthatóak. Ha Kelet-Európában találkoznak velük, a haramiák +1-et kapnak harci dobásaikra.

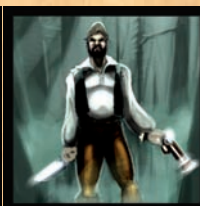
Végkifejlet: Nincsen.



kés



kés és puska



kés és pisztoly



Álhír (2)

Bonyodalom: Ha Nyugat-Európában éri ez a bonyodalom, a vadásznak azonnal el kell dobni minden eseménylapját a kezéből. Ha Kelet-Európában, a vadásznak 1 általa választott eseménylapot kell azonnal eldobni a kezéből (ha van nála).

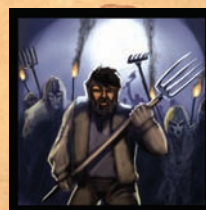
Végkifejlet: Nincsen.



Villámcsapás (2)

Bonyodalom: Ha a vadász megmutatja Drakulának, hogy van a tulajdonában egy *feszület* vagy *mennyei sereg* lap, ezt a bonyodalmat hatás nélkül el kell dobni. Máskülönben a vadász 2 életerőpontot veszít, és el kell dobni egy általa választott tárgylapját.

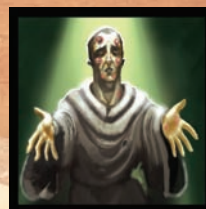
Végkifejlet: Nincsen.



Parasztok (2)

Bonyodalom: Ha Nyugat-Európában éri ez a bonyodalom, a vadásznak 1 általa választott tárgylapot azonnal el kell dobni a kezéből, és egy újat húzhat helyette véletlenszerűen. Ha Kelet-Európában, a vadásznak minden tárgylapját el kell dobni a kezéből, és ugyanannyit húznia helyettük véletlenszerűen.

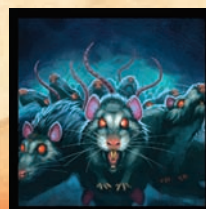
Végkifejlet: Nincsen.



Járvány (1)

Bonyodalom: A vadász 2 életerőpontot veszít.

Végkifejlet: Nincsen.



Patkányok (2)

Bonyodalom: Ha a vadász előtt látható képpel felfelé a *kutyák* lap, ezt a bonyodalmat hatás nélkül el kell dobni. Máskülönben a vadásznak 4 kockával dobni kell, és 1 életerőpontot veszít minden 4-6 eredmény után.

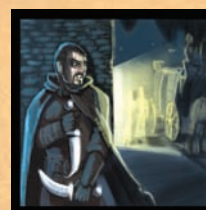
Végkifejlet: Nincsen.



Szabotőr (2)

Bonyodalom: Ha a vadász előtt látható arccal felfelé a *kutyák* lap, ezt a bonyodalmat hatás nélkül el kell dobni. Máskülönben a vadász köre azonnal véget ér (nem nézhet szembe több bonyodalommal és Drakulával sem), és el kell dobni 1 általa választott tárgy- vagy eseménylapját.

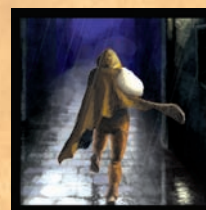
Végkifejlet: Nincsen.



Kém (2)

Bonyodalom: Drakula azonnal megnézheti a vadász tárgy és eseménylapjait, és a vadász köteles bejelenteni következő lépését.

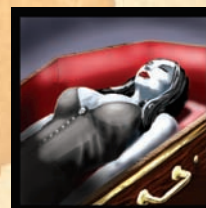
Végkifejlet: Nincsen.



Tolvaj (2)

Bonyodalom: Ha a vadász előtt látható arccal felfelé a *kutyák* lap, ezt a bonyodalmat hatás nélkül el kell dobni. Máskülönben Drakula véletlenszerűen elvesz tőle egy tárgy- vagy eseménylapot (6 dönt), megnézi és eldobja.

Végkifejlet: Nincsen.



Új vámpír (6)

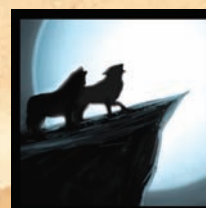
Ha nappal van: a vadász megöli a vámpírt, és ezt a jelzőt hatás nélkül vissza kell tenni a tartalékba.

Ha éjszaka van: dobj egy kockával.

Amennyiben az eredmény 1-3: a vadászt megharapja a vámpír, hacsak ő, vagy egy vele egy csapatban lévő má-

sik vadász be nem mutatja Drakulának, hogy birtokában van egy *feszület* vagy *mennyei sereg* lap. Ha így tesznek, a harapás elmarad. Ezután ez a jelző mindenképp visszakérül a tartalékba. Amennyiben az eredmény 4-6: a vámpír elmenekül, de a helyszínen marad, hacsak a vadász, vagy egy vele egy csapatban lévő másik vadász be nem mutatja Drakulának, hogy birtokában van egy *kés* vagy *karó* lap. Ha így tesznek, ez a jelző hatás nélkül visszakérül a tartalékba. Amennyiben a vámpír elmenekül, a vadász ott maradhat a városban, hogy a következő körben újra szembenézzen vele.

Végkifejlet: Drakula 2 vámpírpontot kap, *Drakula nyomát* pedig 1 lapra le kell tisztítani.



Farkasok (3)

Bonyodalom: A vadász 2 életerőpontot veszít. Csak 1-et veszít, ha megmutatja Drakulának, hogy van nála *pisztoly* vagy *puska*, ha pedig mind a kettőt bemutatja, egy életerőt sem veszít.

Végkifejlet: Nincsen.