

FURY OF
DRACULA

ЯРОСТЬ
ДРАКУЛЫ
ПРАВИЛА ИГРЫ

1898 год. Восемь лет минуло с того дня, когда граф Дракула вошел в Лондон, ведомый зловещей мечтой об империи Нежити. Мечта имела все шансы сбыться, но горстке богобоязненных героев удалось разрушить планы графа и уничтожить его самого под самыми стенами Замка Дракула. По меньшей мере, все были уверены в гибели этого воплощенного Зла...

Но Владыка Вампиров загадочным образом выжил и уготовил жуткую месть пребывающему в блаженном неведении миру живых. Теперь, годы спустя, тень великого злодея вновь простерлась над Европой. На этот раз граф принял в расчет ошибки прошлого, и коварство его замыслов поражает...

Ученые мужи не понимают природу той чудовищной силы, что стоит за всплеском таинственных смертей, но есть люди, которым знаком почерк убийцы. И четверо из того отряда отважных воссоединяются заново, связанные клятвой, чтобы закончить дело, начатое восемь лет назад. На этот раз граф Дракула будет уничтожен!

Но Дракулу нельзя недооценивать! Он знает, что за ним идет охота. К этим охотникам у графа старые счеты, и смертные еще познают

Ярость Дракулы!

Ярость Дракулы – настольная игра для двух-пяти участников на два-три часа. Один игрок берет на себя роль Графа Дракулы, остальные становятся Охотниками, которым надо остановить его: профессор Абрахам Ван Хельсинг, мадам Вильгельмина Харкер, доктор Джон Сьюард и Артур Холмвуд, также известный как Лорд Годаминг. Эти отважные люди поклялись искать следы графа, чтобы найти его самого и остановить, пока он не создал империю Вампиров.

Обзор игры

В **Ярости Дракулы** до четырех игроков-Охотников играют против одного игрока-Дракулы. Если побеждает Дракула, все Охотники проигрывают. Если Дракула уничтожен, Охотники выигрывают как команда.

Игра идет следующим образом.

Первым на каждом ходу действует Дракула. Сначала он сдвигает жетон Дня/Ночи по круговому треку. Затем он тайно переходит из одного места в другое с помощью карт Локаций. В каждом городе, который он посетил, граф ставит коварные засады на Охотников, идущих по его следу. Если он входит в город, где стоит Охотник, Дракула не ставит засаду, а тут же нападает на Охотника. Завершив свои действия, игрок-Дракула пополняет резерв жетонов засад и заканчивает ход.

Затем свои ходы в установленном порядке осуществляют Охотники. В свой ход Охотник может сначала перейти в новый город. Если в городе его ждет засада, Охотник разбирается с ней. Если в городе сам Дракула, Охотник идет в бой с Графом. Если город пуст, Охотник может здесь отдохнуть, восстанавливая Здоровье, или подготовиться к продолжению поисков, добывая карточки ценных Вещей и Событий. После этого ходит другой Охотник.

Охотники ведут поиски Дракулы командой, основываясь на догадках, умозаключениях, находках. Дракула же старается быть на несколько шагов впереди преследователей, чтобы успеть создать столько Вампиров, сколько требуется для победы.

Охотники побеждают, если они, найдя Дракулу и убивая его в боях, сводят Кровь Дракулы до 0 (или ниже). Дракула победит, когда созданием Вампиров, уничтожением Охотников и ежедневным выживанием дойдет по своему треку Вампира до 6.

Компоненты игры и подготовка

Вот что находится в коробке с **Яростью Дракулы**:

- 1 Книга Правил (эта книга)
- 1 поле
- 5 пластиковых миниатюр
- 1 лист Дракулы
- 1 портолан Дракулы
- 4 листа Охотников
- 2 белых кубика Охотника
- 1 черный кубик Дракулы
- 1 красный кубик Поезда
- 220 карт
 - 75 Событий (25 Дракулы, 50 Охотников)
 - 70 Локаций
 - 40 Вещей
 - 5 Справочников
 - 12 Приемов Охотников
 - 8 Приемов Дракулы
 - 5 Приемов Агентов
 - 5 Сил Дракулы
- 81 картонный жетон
 - 45 Встреч
 - 15 жетонов Крови
 - 4 жетонов Здоровья
 - 4 Укуса
 - 3 жетона Облаток Причастия
 - 1 жетон Святой Земли
 - 3 жетона Продолжения
 - 2 жетона Времени
 - 1 жетон Закрытой Дороги
 - 1 жетон Вампира Дракулы
 - 1 жетон Решимости Охотника
 - 1 жетон Дня/Ночи

Перед первой игрой аккуратно выдавите картонные детали из листов, чтобы ничего не порвать. Животных и маленьких детей к компонентам не подпускайте!

Коротко о компонентах

Несколько слов о компонентах, на которых строится игра **Ярость Дракулы**. Этот обзор научит вас узнавать компоненты «в лицо» и позволит понять принципы их применения.

Игровое Поле

Поле изображает Западную и Восточную части Европы в окружении морей по состоянию на 1898 год. Дракула и Охотники будут двигаться по полю всю игру, хотя положение Дракулы на поле редко будет очевидно для Охотников. Более подробно все части поля показаны и описаны на схеме «Игровое Поле», стр. 22.

Пластиковые фигурки



Пластиковые миниатюры воплощают Дракулу и четверых Охотников. Фигурки Охотников стоят на игровом поле, показывая местонахождение Охотников, а вот фигурка Дракулы выставляется на поле только тогда, когда Охотники узнают, в каком городе скрывается граф. Все остальное время фигурка Дракулы стоит на карточке Локации в начале Пути Дракулы.

Лист и портолан Дракулы



Игрок-Дракула получает лист и портолан Дракулы. По листу Дракула следит за текущим уровнем своей Крови, а красные деления трека Крови Дракулы представляют собой невероятную способность Графа переносить смертельные раны. Если Дракула

«Убит» в бою, его Капля Крови просто сдвигается на соседнее деление дорожки Крови. Только когда следующего деления нет, результат «Убит», полученный Охотников в бою с Дракулой, уничтожает графа раз и навсегда.

Портолан (малая карта Европы) позволяет игроку-Дракуле проверять свое положение на игровом поле без боязни выдать ценную информацию неосторожным взглядом.

Листы Охотников



Каждый Охотник получает лист, по которому следит за уровнем Здоровья и числом Укусов. Также на листе указаны особые таланты Охотника и номер очереди. Перед игрой вам надо разложить листы Охотников по часовой стрелке от Дракулы в порядке возрастания номеров очереди карт. Из схемы «Лист Персонажа» на стр.23 вы узнаете больше о листах Охотников.

Кубики Охотника и Дракулы



Эти кубики используются при боевом броске и определении переменных эффектов от встреч. Два белых кубика Охотника нужны в бою лорду Годалмингу с его талантом «Завидная сила», а вот Дракула обходится одним черным кубиком.

Кубик поезда



Этот красный необычный кубик нужен Охотнику, чтобы сесть на поезд. Подробности об этом ищите в разделе «Движение поездом» на стр. 10.



Карты Событий

Каждая карта События – это особый поворот истории или случай, помогающий или мешающий игроку.

События вытягиваются Охотниками в свои ходы. Всегда тянется нижняя карта колоды. Если на рубашке карты крест, ее берет Охотник, если нетопырь, Охотник отдает карту Дракуле, не глядя в нее. Описание карт Событий и детали их использования ищите в разделе «Карты Событий» на стр. 20.

Карты Локаций

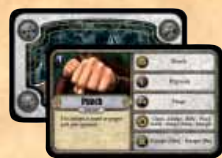


Эта колода нужна Дракуле для движения. Карты выкладываются в ряд, так называемый «Путь», лицом вниз. Каждая карта – это город или море, в котором находится Дракула. Города для удобства применения пронумерованы в алфавитном порядке, а у морских карт другая рубашка, так что Охотники всегда знают, что Дракула уходит от них морем. Подробнее об этих картах – в разделе «Движение Дракулы» на стр. 11.

Карты Вещей



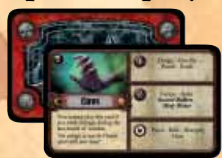
Карты Вещей – это снаряжение и оружие, необходимое Охотникам для борьбы против Графа. В отличие от карт Событий, Вещи можно найти только в больших городах, но Охотники никогда не делятся найденным с Дракулой. В верхнем левом углу карты боевой Вещи стоит его инициатива. Это число помогает разрешить спорные ситуации на боевом броске. У Вещей, которые нельзя использовать как оружие в бою, инициативы нет. Функции Вещей раскрываются в тексте на самих картах.



Приемы Охотников

Каждый Охотник берет три карты – три приема, доступные ему в бою даже без оружия: *Уклонение*, *Бегство* и *Удар*. Рубашки у них такие же, как и у карт Вещей, отличает их лишь слово «Основа» под названием. Охотника нельзя лишить его Приемов, и они не занимают места Вещей на листе Охотника, что немаловажно, так как Охотник не может держать более трех Вещей на своем листе.

Приемы Дракулы



У игрока-Дракулы восемь боевых приемов - карты отличает красная рубашка. Три из них можно использовать в любое время (*Уклонение*, *Бегство (человек)* и *Когти*), что отмечено символами солнца и луны. Пять других можно применять только ночами («Жетон Дня/Ночи» ниже), о чем говорят две луны на картах. Ночной бой с Дракулой чрезвычайно опасен; Охотник без запаса Вещей и Событий, столкнувшийся с Дракулой ночью, почти обречен.

Приемы Агентов



Желтой рубашкой отличаются пять карт боевых приемов, доступных Агентам Дракулы. Агенты – это солдаты и слуги Дракулы. Не все Агенты могут применять каждый прием, хотя все они могут пользоваться *Уклонением* и *Ударом*. В конце правил есть описание отдельных засад, в которых указано, какие приемы доступны тем или иным агентам.

Карты Сил Дракулы



Это ряд сверхъестественных возможностей, которые помогают Дракуле покорять Европу. Пять карт Сил игрок-Дракула получает в начале игры: *Зов Тьмы*, *Петля*, *Пир*, *Укрытие* и *Волк*. Полное описание этих Сил содержится в особом разделе правил «Силы Дракулы» на стр. 20.

Справочники



Каждому игроку выдается Справочник – памятка, сводящая воедино действия, которые игрок может предпринять в свой ход.

Жетоны Засад



Эти картонные жетоны – не что иное, как воинство прислужников Дракулы. Идя по Европе, Граф готовит западни рьяным Охотникам. При входе Охотника в город с засадой локация раскрывается, и западня срабатывает. Охотник вынужден разобрать засаду, прежде чем сможет заняться чем-то другим (эффекты засад перечислены в конце правил).

Жетоны Крови



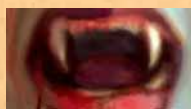
Этими жетонами отмечается текущий уровень Крови Дракулы. Дракула теряет Кровь в нескольких случаях: он может тратить Кровь на свою Силу, он может быть ранен в бою, а может перемещаться морем. Дракула не может по собственной воле опустить уровень Крови на 0 или ниже. Как только Охотники сведут его Кровь до нуля, Дракула погибает раз и навсегда, а Охотники побеждают в игре.

Жетоны Здоровья



У каждого Охотника есть такой жетон, он стоит на его листе в крайнем наибольшем делении трека Здоровья. По мере того, как Охотник теряет Здоровье, жетон сдвигается по треку к нулю. Когда жетон доходит до 0, Охотник повержен (см. «Поверженные Охотники» на стр. 20).

Жетоны Укуса



Жетон Укуса выдается Охотнику, которого Укусил Дракула или Новый Вампир. Жетон кладем в ячейку Укуса на листе Охотника. Пока Укус лежит на листе Охотника, он терпит ряд неудобств (см. стр. 19). Когда Охотник заполнил Укусами все ячейки Укуса на его листе, он повержен (стр. 20).

Облатки Причастия и Святая Земля



Облатки Причастия



Святая Земля

Сбросом одноименных карт События перед своим движением Охотник может дать той локации, в которой он стоит, жетон *Облаток Причастия* или *Святой Земли*. Пока жетон находится в городе, Дракула не может войти в город и пройти через него, даже применяя свои силы. На стр. 22-23 эффекты этих жетонов расписаны более детально.



Жетоны Продолжения

Эти три жетона позволяют управлять патовыми ситуациями в боях. О них чуть позже, на стр. 18, в разделе «Жетоны Продолжения».



Жетоны Времени

Эта пара жетонов позволяет следить за течением времени в бою – это нужно, например, при использовании Вещи *Чеснок* или События *Бешенство*. Больше сведений о времени – в разделе «Хронометраж Боя».



Жетон Закрытой Дороги

Этот жетон ставится, когда Дракула применяет карту События *Закрытая Дорога*, запрещая перемещение Охотников по одной простой или железной дороге. Пока этот жетон остается на месте, по этому участку пути может перемещаться только Дракула.



Жетон Вампира

Этот жетон позволяет видеть, как близко к созданию империи Нежити подошел Дракула.

Обычно Дракула выигрывает в тот момент, когда его жетон сдвигается на 6 деление трека Вампиров. Он сдвигает жетон за укрепление засад Новых Вампиров, убийство Охотников и за то, что доживает до нового рассвета. Больше информации в разделе «Победа Дракулы», стр. 19.



Жетон Решимости

Этим жетоном отмечается сила воли Охотника и его решимость уничтожить Дракулу. Охотник в свой ход может потратить очки Решимости на множество полезных эффектов (см. «Решимость», стр. 24).



Жетон Дня/Ночи

Этот жетон помещается на круговой трек Дня/Ночи, чтобы отслеживать текущее время суток. Дракула сдвигает этот жетон на одно деление по часовой стрелке в начале каждого своего хода (если только он не в море).

Когда начинается новый день (т.е. когда жетон Дня/Ночи сдвигается с деления «Предрассветная пора» на «Рассвет», Дракула сдвигает жетон Вампира вперед на одно деление, а Охотники продвигаются на одно деление по дорожке Решимости.

Стоит отметить, что течение времени в *Ярости Дракулы* не претендует на достоверность – Охотники не пересекают пол-Европы за день, да и для Дракулы в море время не останавливается. Круг Дня/Ночи позволяет воссоздать игру в кошки-мышки Графа и Охотников: каждая сторона пытается подловить другую во время, невыгодное противнику.

Подготовка к игре

Подготовка к игре проходит так:

1. Подготовьте игровую зону

Разложите поле по центру игровой зоны. По краям оставьте место под листы Дракулы и Охотников. Лист Дракулы положите рядом с той стороной поля, на которой находится Путь Дракулы. Затем разложите листы Охотников по часовой стрелке от Графа в указанном порядке: Годаминг, Сьюард, Ван Хельсинг и Мина Харкер. **Вы всегда идете на Дракулу с четырьмя Охотниками, сколько бы игроков ни принимало участие в игре.**

Затем поместите жетон Вампира на деление «0» дорожки Вампира, а жетон Решимости – на нулевое деление дорожки Решимости.

2. Найдите злодея

Настала пора выбрать Дракулу. Один игрок (например, тот, кто лучше прочих знаком с *Яростью Дракулы* или с романом Брэма Стокера) будет великим Графом. Он садится рядом с картой Дракулы и вступает во владение следующими Вещами:

- 1 портолан Дракулы
- 1 фигурка Дракулы
- 1 черный кубик Дракулы
- 1 колода Локаций (70 карт)
- 1 колода Приемов Дракулы (8 карт)
- 1 колода Приемов Агентов (5 карт)
- 1 колода Сил Дракулы (5 карт)
- 45 жетонов Засад
- 15 жетонов Крови

Дракула выкладывает жетоны Крови на лист Дракулы, ставит фигурку Дракулы в начало Пути Дракулы, и либо перемешивает жетоны засад лицом вниз перед собой, либо помещает их в непрозрачный сосуд (в кружку, например). Это пул засад. Потом из этого пула Дракула берет пять случайных жетонов засад. Это резерв засад Дракулы.

Не тасуйте колоду Локаций. Наоборот, игрок-Дракула должен разложить карты Локаций по порядку номеров (и, следовательно, по алфавиту) для удобства их обнаружения во время игры.

3. Соберитесь на охоту

Каждый игрок-Охотник садится к карте выбранного Охотника (Охотников). В игре на двоих один игрок будет Дракулой, второй – четырьмя Охотниками. В игре втроем каждый игрок ведет на Дракулу двух Охотников. В игре с четырьмя участниками двое игроков получают по одному Охотнику, третий ведет двух (или четвертый Охотник может находиться под совместным управлением игроков). Наконец, в игре на пятерых каждый игрок-Охотник управляет одним Охотником.

Каждый игрок-Охотник для каждого Охотника под его началом должен получить:

Игровой Расклад

Важно, чтобы игрок-Дракула занимал положение, указанное на схеме. Помните, что «правая» и «левая» сторона Пути Дракулы находятся, соответственно, справа и слева от игрока-Дракулы.

Дракула выкладывает 15 жетонов Крови на карту Дракулы.

Набрав резерв засад из пяти жетонов засад, Дракула помещает остальные жетоны в непрозрачный сосуд или в отдельную кучку лицом вниз.

Жетон Вампира ставится на деление «0» дорожки Вампира.

Карты Вещей и Событий тасуются, затем нижняя карта колоды Событий вытягивается и кладется сверху колоды.

Каждый Охотник кладет жетон Здоровья на максимальную отметку Здоровья своей карты.

Жетон Решимости ставится на нулевое деление дорожки Решимости.

Дракула сидит во главе стола и чахнет над своим злодейским имуществом:

- 1 портолан Дракулы
- 1 фигурка Дракулы
- 1 черный кубик Дракулы
- 1 колода Локаций (70 карт)
- 1 колода Приемов Дракулы (8 карт)
- 1 колода Приемов Агентов (5 карт)
- 1 колода Сил Дракулы (5 карт)
- 45 жетонов Засад
- 15 жетонов Крови

Кубики и картонные компоненты игры выкладываются в пределах досягаемости игроков.

В порядке очереди каждый Охотник выставляет свою фигурку в любой город на поле, за исключением Замка Дракулы и Больницы Св. Иосифа и Св. Марии.

Охотники сидят вокруг стола и у каждого на руках:

- 1 жетон Здоровья
- 1 фигурка Охотника
- 1 колода Приемов Охотника (3 карты Вещей со словом «Основа» под названием)



1 жетон Здоровья
1 фигурку Охотника
1 колоду Приемов Охотника (3 карты
Вещей со словом «Основа» под названием)

Игроки-Охотники ставят жетоны Здоровья на дорожки Здоровья своих Охотников (дорожки находятся на картах Охотников). Каждый жетон ставится на максимальную отметку Здоровья для данного Охотника (12 у Годалминга, 10 у Сьюарда, по 8 у Ван Хельсинга и Мины Харкер). Затем Игрок-Охотник около каждой подконтрольной ему карты ставит соответствующую фигурку Охотника и кладет колоду Приемов.

4. Разложите другие компоненты

Положите белые кубики Охотника, красный кубик Поезда и оставшиеся картонные жетоны так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться. Перетасуйте колоду Вещей и положите ее рядом с Охотниками. То же сделайте с колодой Событий, только после тасовки выньте нижнюю карту и положите ее сверху.

5. Выберите исходные локации Охотников
Начиная с Лорда Годалминга с передачей хода по часовой стрелке вокруг стола, игроки-Охотники выставляют фигурки Охотников в любые города поля. Несколько Охотников могут начинать игру в одном городе, но никто не может стартовать с моря, Замка Дракулы или Больницы Св. Иосифа и Св. Марии.

Подсказка: Охотникам на этом этапе лучше охватить большую территорию. Если они собьются в кучу в начале игры, Дракуле будет проще скрываться от них.

6. Первый Ход Дракулы

Когда все Охотники выбрали исходные города, Дракула делает первый ход. Однако, в отличие от обычного хода, первым ходом Дракула лишь выбирает город, из которого начнет игру. В колоде Локаций Дракула

находит город, из которого хотел бы стартовать, и кладет его карту лицом вниз в крайнее левое поле Пути Дракулы, а затем ставит сверху свою фигурку. Исходной локацией не может быть море, город с Охотником или Замок Дракула. Вдобавок, Дракула не может использовать Силы (такие как *Темный Зов* или *Укрытие*) в этот ход.

Примечание: игрок-Дракула должен прятать колоду Локаций от Охотников, когда выбирает из нее карту, чтобы Охотники не смогли увидеть, насколько глубоко в колоду зарылся Граф, и не сделали выводов о его местонахождении.

Обычно после этого игрок-Дракула кладет жетон засады лицом вниз на только что сыгранную карту Локации, но это первый ход, и Дракула никаких засад не ставит и не проходит фазу Времени (т.е. не сдвигает жетон Дня/Ночи).

7. Начало Игры

Теперь жетон Дня/Ночи ставится на деление «Рассвет» круга Дня/Ночи (перемещения по дорожкам Вампира и Решимости нет, так как жетон Дня/Ночи не перешел с деления «Предрассветной поры» на деление «Рассвет») и начинается обычная игра. Первым действует Лорд Годалминг, за ним по часовой стрелке остальные игроки. Будущие ходы Дракулы подчиняются стандартным правилам.

Раунд Игры

Каждый раунд Игры состоит из следующих шагов:

1. Ход Дракулы

А. Фаза Времени (Примечание: эта фаза есть только у Дракулы)

В. Фаза Движения

С. Фаза Действия

2. Ход Лорда Годалминга

А. Фаза Движения

В. Фаза Действия

3. Ход Доктора Сьюарда

А. Фаза Движения

В. Фаза Действия

4. Ход Ван Хельсинга

А. Фаза Движения

В. Фаза Действия

5. Ход Мины Харкер

А. Фаза Движения

В. Фаза Действия

Фаза Времени

Эта фаза есть только в начале хода Дракулы. Если Дракула находится в море, ничего не происходит, и ход Дракулы начинается с его Фазы Движения. Во всех остальных случаях игрок-Дракула сдвигает жетон Дня/Ночи на одно деление круга Дня/Ночи по часовой стрелке.

Если Дракула сдвигает жетон с деления «Предрассветной поры» (последнее ночное деление) на «Рассвет» (первое деление дня), начинается новый день. Дракула немедленно продвигается на одно деление по дорожке Вампира, а Охотники – на одно деление по дорожке Решимости (не за каждого Охотника по одному делению – одно деление на всех). Если этот сдвиг переводит Дракулу на 6 деление дорожки Вампира, игра тут же завершается победой Дракулы. Если нет, Дракула переходит к Фазе Движения.

Примечание: хотя Охотники получают Решимость в этой фазе, тратить ее они могут только в начале хода Охотника, как сказано в разделе «Решимость».

Пример движения по дороге



Ван Хельсинг в Париже. Он может направиться по Дороге в Гавр, Брюссель, Страсбург, Женеву, Клермон-Ферран или Нант. Он не может двигаться по Дороге в Марсель или Бордо (они связаны с Парижем только Поездом) или в Амстердам (до него два отрезка Дороги). Чтобы добраться до Амстердама, Ван Хельсинг в этот ход должен добраться до Брюсселя, а в фазе Движения следующего хода перейти в Амстердам..

Фаза Движения

Фаза Движения есть в каждом ходе и Дракулы и Охотников. По своей сути они одинаковы, но между движением Дракулы и Охотников есть большая разница.

Движение Охотника

Охотник в свой ход может двигаться тремя способами: по Дороге, Морем или Поездом. Все его движения открыты для наблюдателя. Если он не в море, Охотник может решить не двигаться в свой ход, а остаться в исходной локации.

Движение Дракулы

Дракула может двигаться по Дороге, а движение Морем ослабляет его (стоит ему Крови); кроме того, горделивый аристократ, Граф вовсе отказывается ездить на поездах. Движение Дракулы осуществляется тайно, при помощи ряда карт Локаций. Тайное Движение Дракулы будет подробно рассмотрено позже. Дракула обязан сыграть карту Локации в своей Фазе Движения, хотя у него есть карты Силы, позволяющие оставаться в исходном городе. Охотники могут узнать, где проходил Граф, только если пересекут его путь (или вытянут особую карту События). Помимо обычного

Движения, силы Дракулы открывают ему уникальные способы движения (см. «Силы Дракулы»).

Движение по Дороге (Охотник или Дракула)

Двигаясь по Дороге, Охотник или Дракула может переходить из исходного города в любой другой, напрямую соединенный с исходным городом одной дорогой.

Движение по морю (Охотник или Дракула)

Моря в игре выделены на поле синими границами. Есть три этапа движения морем: посадка, переход и высадка. Морской вояж состоит из посадки на корабль, перехода через один или несколько участков моря и высадки в другом порту, нежели тот, в котором игрок сел на корабль. Таким образом, даже самый короткий морской маршрут отнимет у игрока три хода.

Посадка

Для посадки Дракула или Охотник идет из портового города в то море, в котором у исходного города есть знак корабля. Так, Охотник может выйти из Гамбурга в Северное море.

Дракула тратит 1 Кровь при каждой посадке в связи с риском добычи крови на корабле и чувствительностью к бегущей воде. Если у Дракулы осталась 1 Кровь, он не может садиться на корабль. Снимите жетон Крови с листа Дракулы и положите его между картами порта и моря на Пути Дракулы, чтобы все видели – цена Кровью заплачена.

Переход

В переходе Дракула или Охотник идет из одного моря в соседнее. Моря считаются соседними при общей границе (например, Атлантический океан соседствует с Северным, Ирландским и Средиземным морями, Ла-Маншем и Бискайским заливом).

Дракула теряет 1 Кровь в каждом переходе плавания, не считая первого перехода. Положите жетон Крови с листа Дракулы на Путь Дракулы между двумя морями, чтобы показать оплату Кровью. Это поможет Дракуле не забыть об оплате в следующий раз. Если новый переход сократит уровень Крови Дракулы до 0, Дракула должен вместо перехода произвести высадку.

Пример: Дракула сел на корабль в Гамбурге и, заплатив 1 Кровь, оказался в Северном море. На его следующем ходу он отправляется в переход из Северного моря в Атлантический океан. Так как это первый переход его вояжа, Дракула не тратит Крови. А вот следующий переход из Атлантики в Средиземное море будет стоить ему единицы Крови. Он может продолжать движение Морем, переходя из одного моря в другое и теряя по 1 Крови за каждый переход, пока не решит высадиться или не будет принужден к высадке.

Высадка

При высадке Дракула или Охотник сходит с моря в портовый город, имеющий связь с этим морем. Так, Охотник из Северного моря может сойти в Гамбурге. Дракула не тратит Крови при высадке.

Ограничения на Перемещение Морем

Двигаясь морем, игроки подвергаются ряду ограничений, перечисленных ниже:

1. Находясь на море, герой обязан двигаться. Он пассажир корабля, а у корабля есть расписание, и игрок не может выбирать, двигаться ему или нет.
2. Охотник не может возвращаться в море, в котором он уже был во время текущего вояжа. Как и в случае с 1 ограничением, герой не уговорит капитана развернуть корабль.

Пример: Ван Хельсинг не может войти в Атлантический океан, переплыть в Северное

Пример движения морем

Эта схема дает представление о законченном морском вояже.

- Ход 1. Посадка Мины в Нанте на корабль Бискайского залива.
- Ход 2. Переход Мины из Бискайского залива в Атлантический океан.
- Ход 3. Переход Мины в Средиземное море. Она не может вернуться в Бискайский залив – возвращение "на свой след" запрещено правилами.
- Ход 4. Высадка Мины в Марселе. Морской вояж завершен.

Если она начнет новое движение морем, она сможет снова войти и в Средиземное море, и в Бискайский залив.

Если бы вместо Мины по этому маршруту двигался Дракула, он бы потерял по 1 Крови на 1 и 3 ходах, как показано на его Пути выше. Хотя карты на Пути должны лежать лицом вниз, мы показываем их открытыми для иллюстрации примера.

море и вернуться в Атлантику, если не высадится в порту и не начнет новый вояж.

3. Дракула не может применять свои Силы в море. Он ослаблен пересечением бегущей

воды и не может обратиться к своим возможностям. Это само по себе удерживает Графа от возвращений или задержек на одном месте в море.

Пример движения поездом



Ван Хельсинг в Нюрнберге выкидывает 2/3 при попытке успеть на поезд. Он может, если захочет, доехать поездом до Гамбурга через Лейпциг и Берлин – слава ровным рельсам Западной Европы. А вот до Праги он не доедет – восточноевропейская дорога из Берлина в Прагу сократит скорость поезда.

По дороге в Гамбург Ван Хельсинг не получает засад, отдыха, подготовки или обмена ни в Лейпциге, ни в Берлине. Фаза Действия ждет его в Гамбурге.

Движение поездом (только для Охотников)

Поездом могут двигаться только Охотники. Для этого Охотник должен стоять в городе, к которому подходит железнодорожный путь. Тут Охотник бросает кубик Поезда, чтобы понять, сядет он на поезд или нет.

На кубике может выпасть такое:

Проверка билетов

X Местные власти задерживают Охотника "до выяснения": какая-то путаница с его билетом вышла. Ход Охотника тут же заканчивается. Он не может двигаться и теряет Фазу Действия на этом ходу. На следующий ход он может двигаться как обычно и может снова лезть в поезд.

Нет Поездов

0 В нужном направлении поезда не идут. Охотник может остаться в городе, двигаться по Дороге или Морем. Он сохраняет Фазу Действия и на следующий ход сможет, если захочет, попробовать сесть на поезд еще раз.

Медленный поезд

1 Охотник садится в поезд ближнего сообщения. Он отправляется из исходного города в следующий город на этой ветке.

Скорый Поезд

2 Охотник может доехать Поездом во второй от исходного город на этой ветке железной дороги.

Экспресс

2/3 Охотник может перебраться экспрессом в третий от исходного город на этой ветке железной дороги. Однако если любая часть этой поездки проходит по путям Восточной Европы, Охотник сможет проехать только до второго города, как на скором поезде. В это время в Восточной Европе были плохие дороги.

4. Игрок не может вернуться в порт, в котором сел на корабль, если не высадится в другом порту и не начнет новый вояж.

Пример: Сьюард не может сесть на корабль в Гамбурге первым ходом и вторым ходом высадиться в Гамбурге. Однако он может сесть в Гамбурге и высадиться в Амстердаме, поскольку, хоть оба города и примыкают к одному морю, это разные порты.

Игроки не обязаны заранее определять порт высадки. Игроку нельзя возвращаться в уже пройденное море или в исходный порт, а в остальном он может выбрать любой удобный ему маршрут.

Действия на Море

Если игрок завершил Фазу Перемещения на морском участке, он не имеет Фазы Действия на этом ходу. Право хода тут же передается по часовой стрелке. Охотники не попадают в засады на море, Дракула там их не может ставить, и напасть на Охотника на море Дракула не может.

Если Охотник сел в поезд (результаты 1, 2 или 2/3), он должен ехать. Он не может сойти и двинуться по Дороге или Морем.

Примечание: Лорд Годалминг может использовать свое свойство «Богатство» для повторного броска кубика поезда, но он должен принять второй результат.

Наконец, Охотник, перемещающийся Поездом, получает **Фазу Действия в городе**, куда прибывает поезд, а не в городах, через которые он проходит. Так Охотник на Поезде может проехать и мимо засад, подготовленных Графом, и мимо самого Дракулы, и даже не узнает, что упустил.

Тайные Перемещения Дракулы

Охотники перемещаются по полю открыто. Дракула перемещается тайно. Для этого у него есть колода Локаций. В ней каждый город и море представлены одной картой (портовые города выделены синим цветом), и только Больницы Св. Иосифа и Св. Марии в колоде нет, потому что в это место Дракула не может войти. Карты пронумерованы в алфавитном порядке для удобства игрока.

Примечание: у Дракулы есть Силы, которые он может использовать вместо обычного движения. См. «Силы Дракулы» на стр. 20.

Применяя колоду Локаций, Дракула сначала решает, куда он хочет пойти. Он должен перемещаться либо по Дороге, либо Морем по правилам выбранного вида движения. Определившись с местом назначения, Дракула ищет в колоде карту Локации для нужного города или моря. Он должен скрывать выбранную карту от Охотников.

Дракула берет карту и кладет ее на Путь Дракулы в крайнюю левую ячейку, сдвигая уже лежащие на Пути карты (вместе с их засадами) на одну ячейку вправо. Затем он ставит свою фигурку поверх новой карты. Позже, в свою Фазу Действия, Дракула

положит на эту карту жетон засады (см. раздел «Организация засады» на стр.16).

Пример: Дракула находится в Манчестере. Поскольку Манчестер – не порт, а Поездом Дракула не перемещается, он должен отправиться по Дороге в Эдинбург, Ливерпуль или Лондон. Решив посетить Лондон, игрок-Дракула вытягивает из колоды Локаций карту Лондона, стараясь не выдать своего решения Охотникам. Затем он сдвигает карту Манчестера (которая пока крайняя левая на его Пути) на одну ячейку вправо и кладет карту Лондона лицом вниз в освободившуюся ячейку. Наконец, он переставляет фигурку Дракулы с карты Манчестера на карту Лондона. Между тем, Охотники видят только две карты Локаций, лежащие вниз лицом. Для них Дракула пока везде и нигде.

Помните, что когда правила или карты говорят о «правой» или «левой» сторонах

Пути Дракулы, эти стороны указаны для игрока-Дракулы. С его места за столом крайней левой ячейкой его Пути (и текущим местонахождением Дракулы) будет ячейка рядом с дорожкой Вампира.

Вход в Локацию с Охотником

Если Дракула входит в город, где стоит Охотник, он выкладывает карту этого города на Путь лицом вверх. Кстати, вход Графа в город с Охотником означает, что Дракуле в его Фазе Действия придется биться с Охотником, вместо того, чтобы ставить засаду. Это правило не распространяется на вход Дракулы на морской участок с Охотником. В этом случае карта Локации выкладывается лицом вниз и никакого боя не происходит.

Вскрытые Карты на Пути

Карты на Пути Дракулы (или в Катакомбах, но о них позже) могут быть вскрыты по ряду причин (Охотник вошел в Локацию, некая

Пример тайного движения Дракулы



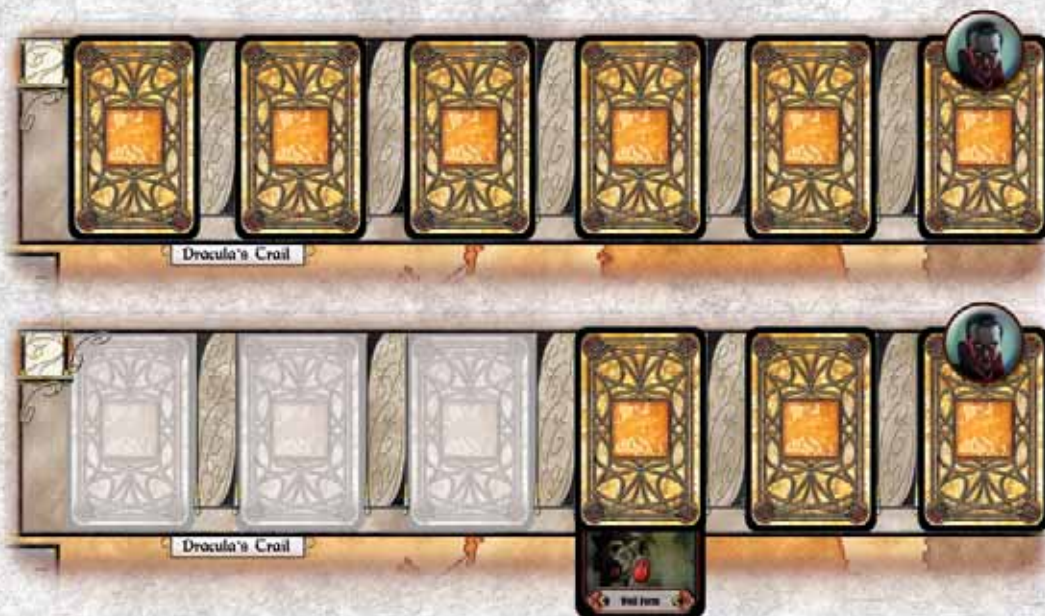
Дракула хочет уйти из Гавра в Нант, так что он берет карту Нанта из колоды Локаций и кладет ее лицом вниз (1). Затем он сдвигает вправо (от Охотников влево) карту Гавра, освобождая ячейку для карты Нанта (2). После этого он кладет карту Нанта лицом вниз в крайнюю левую ячейку своего Пути (3), помещая на нее засаду «Волки» (4). Напоследок он ставит на карту Нанта фигурку Дракулы (5).

Сброс Карт



Дракула добавляет седьмую карту к своему Пути, и старейшая карта сваливается с правого края пути (для Охотников – с левого). Позже в этот ход Дракула может попытаться укрепить засаду с этой карты.

Очищение



Дракуле предписано очистить Путь до 3 карт после укрепления засады «Оскверненная почва». Двигаясь справа налево, он убирает карты, пока на Пути не остается только 3 карты. Заметьте, что «Волк» выходит вместе с Локацией, и обе они считаются одной картой.

карта События сыграла и т.п.). Когда карта Локации вскрывается, она переворачивается лицом вверх и остается в таком положении, пока не вернется в колоду Локаций.

Сброс карт с Пути Дракулы

Когда Путь Дракулы заполнен (все шесть ячеек заняты картами Локаций), каждая новая карта будет сбрасываться с Пути самую старую, крайнюю правую карту. Когда такое случается, Дракула забирает сброшенную карту и укладывает ее на ее место в колоде Локаций. Если карта Локации до сих пор не вскрыта, Дракула не может показывать ее Охотникам. Ту засаду, которая была на сброшенной карте, игрок оставляет рядом с Путем на некоторое время. В конце Фазы Действия этого хода Дракула сможет усилить ее (см. «Укрепление Засад» на стр. 14).

Очищение Пути Дракулы

Возникают ситуации, которые требуют от игрока-Дракулы очистить Путь Дракулы до указанного числа карт. Выполняя требования, игрок начинает с самой правой карты Пути и убирает карты Локаций. Он движется влево, пока на Пути не останется указанное число карт. Засады на убираемых картах не могут быть укреплены. Они сразу возвращаются в пул засад. Это значит, что засады с Новыми Вампирами, сброшенные при таких обстоятельствах, не сдвигают жетон по треку Вампира.

Примечание: вместе с картами Локаций на Пути могут быть и карты Сил Дракулы (см. ниже). При очищении Пути *Пир*, *Укрытие* и *Зов Тьмы* убираются с Пути или остаются на нем, в зависимости от своего положения, как карты Локаций. Карты *Волк* и *Петля* выходят на Путь вместе с картами Локаций. При очищении Пути каждая из этих карт Силы считается одной картой с той Локацией, на которой эта Сила лежит (см. схему «Очищение»).

Катакомбы Дракулы

Чтобы не сбрасывать карту с Пути, Дракула может поместить ее в свои Катакомбы. Для этого он переносит карту Локации вместе с ее засадой в одну из трех ячеек Катакомб. Это позволяет ему неограниченно долго хранить на поле до трех засад. Если все три ячейки заняты, Дракула не может добавлять карты в Катакомбы, но в начале своего хода он может убрать локацию из Катакомб (об этом позже).

Вдобавок, при переносе Локации в Катакомбы Дракула может положить жетон засады из своего резерва засад на клетку над ячейкой, усиливая локацию. Если позже Охотник войдет в эту локацию, ему придется разбираться с обеими засадами (если только первая засада не закончит его ход печальным образом). Дракула выбирает порядок, в котором Охотник разбирается со засадами.

Дракула может в начале своего хода убрать любую или все локации из Катакомб. Он просто возвращает карты Локаций на их места в колоде Локаций, а жетоны засад возвращает в резерв. **Засады убранных из Катакомб локаций не подлежат укреплению.**

Примечание: карты морей и карты Сил нельзя помещать в Катакомбы.

Возврат на Свой След

Дракула может перейти в локацию, если ее карта ему доступна, т.е. находится в его колоде Локаций. Так что в обычных условиях он не может вернуться в локацию, пока ее карта лежит на Пути или в Катакомбах. Исключение возможно при использовании

Применение катакомб



Когда карта сбрасывается с Пути, Дракула может поместить ее в Катакомбы. Он переносит карту в пустую ячейку Катакомб и ставит жетон засады из своего резерва засад в клетку над ячейкой Катакомб.

карты Силы *Петля* (см. «Силы Дракулы» на стр. 20). При маловероятном стечении обстоятельств, когда у Дракулы не остается возможностей для движения по правилам, он наказывается так, как если бы попался на жульничестве (см. «Жульничество» на стр. 25), а затем продолжает ход обычным образом (если, конечно, еще не проиграл).

Карты Морей

Карты морей отличаются от всех прочих карт Локаций рубашкой. Поэтому Охотники всегда знают, что Дракула путешествует морем (там еще и Кровь помогает это понять), только не знают, каким именно.

Фаза Действия

Фаза Действия есть в ходах и Дракулы и Охотников. Но, в отличие от Фазы Движения, Охотники и Дракула делают абсолютно разные вещи в Фазе Действия.

Фаза Действия Дракулы

1. Действие

Во-первых, в Фазе Действия Дракула должен сделать одну из двух вещей, в зависимости от того, есть Охотник в одной Локации с Графом, или Дракула безраздельно владеет городом. Помните, что на море Дракула пропускает этот шаг Фазы Действия.

Атака

Если в локации Дракулы есть один или несколько Охотников, Дракула должен атаковать, сколько бы их ни было. Бой начинается немедленно (см. «Бой» на стр. 15 и, если в бою несколько Охотников, «Групповой Бой» на стр. 24).

Подготовка Засады

Если в локации Дракулы нет Охотников, он должен подготовить им засаду в этой локации. Игрок-Дракула выбирает один жетон засады из своего резерва (жетоны на руке игрока) и кладет его лицом вниз на карту Локации, соответствующую текущему местонахождению Графа.

2. Укрепление Засады

Затем Дракула может сделать «укрепление» любой засады, бывшей на карте, которая была сброшена с пути на текущем ходу. Он вскрывает жетон засады и задействует ее «укрепленный» эффект, описанный в перечне засад на задней обложке правил. Если это укрепление засады не привело к его победе (или он решил не укреплять засаду вовсе), Дракула возвращает жетон засады в пул засад и продолжает свой ход.

Примечание: Дракула не может и укреплять засаду и убирать карту Локации из-под этой засады в Катакомбы одновременно – надо выбирать один вариант.

3. Пополнение резерва засад

В завершение фазы Дракула пополняет резерв засад до максимума, вытягивая из пула новые жетоны. **Обычный предельный размер резерва – пять жетонов**, но он увеличивается до семи, когда карта Союзника *Невесты Дракулы* входит в игру.

На море Дракула пропускает этот шаг Фазы Действия

Обратите внимание на то, что резерв засад Дракулы не связан с картами Событий на его листе.

Фаза Действия Охотника

В свою Фазу Действия Охотник делает следующее. Помните, что на море Охотник теряет Фазу Действия.

1. Поиск

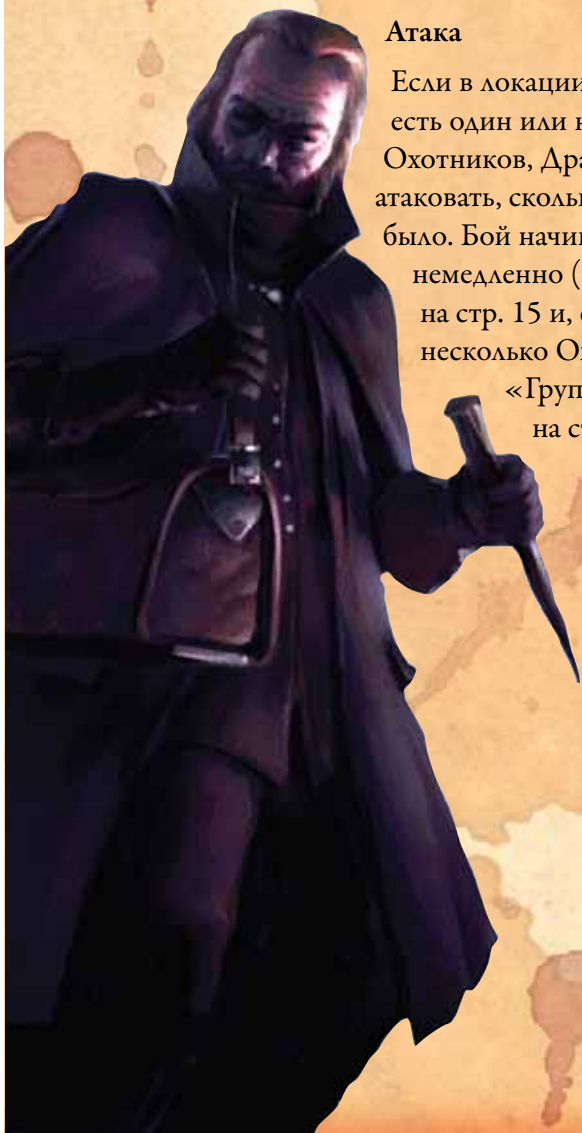
Первым делом, Охотник объявляет свое местонахождение игроку-Дракуле. Если карта этой локации есть на Пути или в Катакомбах, она вскрывается.

Что происходит потом, зависит от наличия засад в локации Охотника.

Если Засады Есть

Если в локации с Охотником есть засады, с ними надо разобраться. Для этого игрок-Дракула выбирает одну засаду локации и вскрывает ее. Затем он приводит в действие эффект «Засада» этой засады (включая возможные бои с Агентами, см. «Бой» на стр. 15). Когда с засадой разобрались, ее жетон возвращается в пул. Если в локации еще остались засады (и первая засада не оборвала ход Охотника), Дракула выбирает следующую засаду, и Охотник пытается с ней разобраться. Если больше засад нет, ход Охотника завершается.

Исключение: Ван Хельсинг может отдыхать, готовиться или меняться даже после засад в течение одного и того же хода. Но если эффект засады по правилам обрывает ход Ван Хельсинга или он не смог убить противника в бою, тогда ход Ван Хельсинга немедленно завершается, и он не может ни



отдыхать, ни готовиться, ни меняться.

Если Засада Нет

Если в локации Охотника нет засады, он может сделать одну вещь из следующего списка:

А. Отдых

Отдых позволяет Охотнику восстановить Здоровье в отчаянном положении. Однако при этом он рискует снабдить Дракулу картами Событий. Для отдыха Охотник тянет две карты Событий. Карты с крестами на рубашке сбрасываются, с нетопырем отдаются Дракуле. После того, как такие карты отданы (и сыграны, если это карты типа «Сразу в игру»), Охотник получает до 2 единиц Здоровья.

Исключение: за счет свойства «Медик» Доктор Сьюард и любой Охотник в одном с ним городе тянут только одну карту События вместо двух при отдыхе.

В. Подготовка

Подготовка позволяет Охотникам тянуть карты Вещей и Событий. Карты, которые может брать Охотник, зависят от локации, в которой он стоит.



Городок: Охотник тянет 1 карту События.



Город: Охотник тянет одну карту События и/или одну карту Вещи.



Замок Дракулы: Охотник не тянет карт.



Больница Св. Иосифа и Св. Марии: Охотник тянет одну карту События или Вещи.

- Морская локация: Охотник не имеет Фазы Действия на море и не может готовиться там.

Помните, что когда Охотник тянет карту

События, он берет самую нижнюю карту колоды Событий и отдает карту Дракуле, если на ней нетопырь. Больше сведений содержится в разделе «Карты Событий» на стр. 20.

Карты Вещей кладутся лицом вниз в нижней части листа Охотника (их рубашки несут тот же рисунок, что и ячейки на карте). Доктор Сьюард может держать до четырех карт Вещей, остальные Охотники – только по три. Когда Охотник получает карту или карты, из-за которых его лимит Вещей превышает, он должен сбросить или только что полученную карту (карты), или какие-то имеющиеся карты, чтобы остаться в рамках дозволенного предела.

Карты Событий со словом «На руку» (см. «Карты Событий») кладутся лицом вниз в верхней части листов Охотника или Дракулы (их рубашки несут тот же рисунок, что и ячейки на картах). Граф Дракула и Доктор Сьюард могут иметь до четырех карт Событий, тогда как остальные Охотники ограничены тремя. Когда Дракула или Охотник получает карту или карты, из-за которых его лимит превышает, он должен сбросить или только что полученную карту (карты), или какие-то имеющиеся карты, чтобы остаться в рамках дозволенного предела.

Примечание: Доктор Сьюард может иметь либо четыре Вещи, либо четыре События, но не по четыре карты обоих типов одновременно.

С. Обмен

Обмен позволяет Охотнику меняться картами Вещей с любым другим Охотником, который находится с ним в одном городе. Охотники могут меняться Вещами так, как считают нужным, пока не превышают лимита на Вещи. Карты Событий объектом обмена быть не могут.

Бой

Бой идет между Охотником и либо самим Дракулой либо одним из его Агентов. Бой состоит из нескольких раундов и заканчивается, когда один из бойцов убит, повержен, Укушен или вынужден спасаться бегством.

Начало боя

В начале боя у всех игроков – не только у тех, чьи персонажи находятся в локации боя – есть шанс повлиять на бой картами. На этом этапе могут быть применены различные карты Событий, такие как *Ловушка* или *План Атаки*, однако карту Вещи *Чеснок* могут применять только Охотники, участвующие в бою. Первым играет карту Дракула, затем, в установленном порядке, каждый Охотник может применить по одной карте. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не применят все карты, которые захотели и смогли применить.

Пример: Ван Хельсинг начинает бой с Дракулой в течение дня. Дракула понимает, что у него крупные неприятности, и играет карту «Ловушка», получая +1 бонус к боевым броскам в этом бою. Ни у кого из Охотников подходящих карт на руках нет, и у Дракулы остались только не-боевые карты, так что игроки переходят к следующему этапу.

После того, как все карты сыграны, игрок-Дракула и Охотник-участник боя (игрок с персонажем в локации боя) собирают свои боевые колоды.

Охотник: его боевая колода состоит из трех его Приемов и карт Вещей, которыми он владеет, помимо лежащей в открытую карты *Псов*. В бою могут быть использованы только Вещи с числом Инициативы в верхнем левом углу, но Охотник все равно должен забрать на руку все свои карты Вещей. Те карты, которые нельзя применять в бою, будут сбивать Дракулу с толку – некоторое время он не будет уверен, сколько боевых Вещей есть у Охотника.

Бой



Дракула перед боем играет карту Ловушка.



Дракула



Ван Хельсинг



В начале боя у Ван Хельсинга 4 Здоровья, у Дракулы 4 Крови.

Ван Хельсинг бьется с Графом Дракулой днем, так что боевая колода Дракулы состоит всего из трех Приемов. Ночью этот бой был бы совсем другим!



Раунд 1. Ван Хельсинг играет карту Кол, а Дракула – карту Когти. Оба игрока выкидывают 3, но Дракула имеет бонус +1 из-за сыгранной им карты Ловушка, так что этот раунд он выигрывает. Смотря на карту Когтей, он видит, что против Кола Когти наносят 2 Раны, значит, Ван Хельсинг теряет 2 Здоровья и остается только с 2 единицами. Но раз уж никто не убит, не растерзан и не укушен, а результат «Конец» не выпал, бой продолжается. Карты Когтей и Кола остаются на столе вскрытыми на 2 раунд боя. Если бы Ван Хельсинг имел второй Кол, он бы мог сыграть его, но ему придется выбрать другую карту.

Раунд 2. В этом раунде Ван Хельсинг и Дракула оба играют Уклонение. Ван Хельсинг выкидывает 4, Дракуле выпадает 2 (из-за Ловушки эта двойка увеличивается до тройки). Но у Ван Хельсинга все равно больше, так что он смотрит на свою карту Уклонения и видит, что Уклонение ведет к Продолжению. Игроки кладут на стол жетон Продолжения и возобновляют бой. Если будет еще два Продолжения подряд, бой закончится. Заметьте, что Ван Хельсинг получает +1 к своему следующему броску, так как он сыграл Уклонение и выиграл на броске. Кол и Когти возвращаются к игрокам, а два Уклонения остаются на столе.

Раунд 3: Ван Хельсинг играет Кол, а Дракула – Когти. Оба игрока выкидывают 4, но теперь у них обоих +1. Ничья. Смотрим на числа инициативы в верхних углах карт. У Кола 3 инициатива, у Когтей всего 2, так что Ван Хельсинг этот раунд выигрывает. На карте Кол напротив Когтей стоит символ «Убит», так что Дракула должен сдвинуться на следующее красное деление на дорожке Крови. Но так как больше таких делений в его дорожке нет, отступить некуда, и Дракула погибает. Зло уничтожено, Охотники выиграли!

Дракула: если Охотник бьется с самим Дракулой, боевая колода игрока-Дракулы состоит из Приемов Дракулы. Ночью он получает все восемь карт, днем только три, отмеченные солнышком (Когти, Уклонение и Бегство (человек)). Поскольку лучшие боевые приемы Дракулы доступны только ночью, днем он значительно уступает своим противникам.

Пример: продолжая предыдущий пример, Ван Хельсинг берет в свою боевую колоду три карты Приемов (Удар, Уклонение и Бегство) и карты Вещей (Кол и Скакуна). Дракула, в свою очередь, берет три свои дневные карты Приемов (Когти, Уклонение и Бегство (человек)).

Агент: если Охотник бьется с одним из Агентов Дракулы, боевая колода игрока-Дракулы состоит из Приемов Агента. Эта колода всегда включает Удар и Уклонение, но три других (Нож, Пистолет и Винтовка) доступны только тогда, когда условия засады разрешают их применение.

После сбора игроками боевых колод наступает первый раунд боя.

Раунды Боя

В каждом раунде боя игроки выбирают по одной карте из боевых колод и кладут их перед собой лицом вниз, раскрывая свои намерения на текущий раунд.

Примечание: игроки-Охотники могут выбирать карты Вещей только если на них есть число Инициативы.

Псы, Скакун, Чеснок и Местные Слухи не могут быть выбраны в качестве приема Охотника.

После того, как оба игрока выбрали карты для раунда, карты вскрываются, а затем игроки кидают белый и черный кубики, добавляя модификаторы из приведенной

ниже таблицы. Это называется боевым броском.

Модификаторы Охотников

+1 в начале боя сыграна карта События План Атаки.

+1 в этом раунде Охотник выбрал карту Пистолета.

+1 в прошлом раунде боя Охотник выбрал карту Уклонения и выиграл боевой бросок.

Модификаторы Агентов

+1 Агент является Миньоном и бой происходит в Восточной Европе.

+1 в начале боя сыграна карта События Ловушка.

+1 в этом раунде Агент выбрал карту Пистолета.

+1 в прошлом раунде боя Агент выбрал карту Уклонения и выиграл боевой бросок.

Модификаторы Дракулы

+1 в бою участвует Укушенный Охотник, но не Мина Харкер.

+1 бой происходит в Замке Дракула.

+1 в начале боя сыграна карта События Ловушка.

+1 в прошлом раунде боя Дракула выбрал Уклонение и выиграл боевой бросок.

Исключение: когда Лорд Годалминг вступает в бой с Агентом, он бросает два кубика Охотника вместо одного и выбирает наилучший результат.

Игрок с лучшим модифицированным результатом боевого броска побеждает в раунде и смотрит в примененную карту, чтобы узнать результат раунда. На правой стороне карты надо найти название той карты, которую применил противник в этом раунде. Найдя название, игрок смотрит, какой символ стоит в левой части ячейки с этим названием. Сейчас мы расшифруем символы.

Результаты Боя

Рана (1 - 4) – боец, проигравший раунд, теряет от 1 до 4 единиц Здоровья/Крови



Продолжение – ничего не происходит. Если игроки получают три результата «Продолжение» подряд (применяйте жетоны Продолжения для слежения за этим), они получают результат «Конец».



Подавление – в следующем раунде Дракула сможет применить только одну из следующих карт: Уклонение, Бегство (нетопырь), Бегство (человек) или Бегство (туман). Помните, что Бегство нетопырем или туманом доступны Дракуле только ночью!



Укус – Охотник Укушен и получает жетон Укуса. Укус также завершает бой. Больше сведений об Укушенных Охотниках вы найдете на стр. 19.



Убит – если Охотник бьется с Агентом, Агент смертельно ранен, и бой закончен. Если Охотник бьется с Дракулой, Кровь Дракулы немедленно падает до следующего красного деления его дорожки Крови (т.е. Дракула съезжает на 10 деление, если у него было от 15 до 11 единиц Крови, и на 5 деление, если он имел от 6 до 10 единиц). Если у Дракулы от 5 и меньше единиц Крови, он теряет всю Кровь, и Охотники побеждают в игре. Пока у Дракулы остается Кровь, бой продолжается.



Конец – один из бойцов выходит из битвы. Бой немедленно заканчивается, хотя может быть начат снова в следующем ходу.

Уничтожение вещей в бою

В правой части карты Приема Охотника некоторые приемы Дракулы и Агентов выделены жирным курсивом. Это значит, что если эта карта Охотника выходит в бою против такой «жирно-курсивной» карты Дракулы или Агента, и Охотник выиграет боевой бросок, карта *Охотника* будет уничтожена (положена в сброс Вещей в боевом раунде).

В правой части карты Приема Дракулы или Агента некоторые приемы Охотника выделены жирным курсивом. Это значит, что если эта карта Агента или Дракулы выходит в бою против такой «жирно-курсивной» карты Охотника, и Агент/Дракула выиграет боевой бросок, карта *Охотника* будет уничтожена.

Помните, что боевые карты Дракулы и его Агентов не уничтожаются.

Пример: в продолжение предыдущего примера, Ван Хельсинг берет карту «Кол», а Дракула выбирает «Когти». Оба кладут карты лицом вниз перед собой. Когда оба выложили карты, они вскрываются, и каждый игрок кидает свой кубик. И Ван Хельсинг и Дракула выкидывают по 3, но у Дракулы есть бонус +1 к броскам благодаря карте «Ловушке», так что его результат 4.

Дракула выигрывает раунд и смотрит на карту «Когти». Название карты Ван Хельсинга «Кол» стоит в ячейке с результатом «2 Раны». Потому Ван Хельсинг теряет 2 единицы Здоровья. В этой ситуации он остается всего с 2 единицами Здоровья. Ни один боец не убит и не повержен, и результат «Конец» не получен, и начинается новый раунд боя.

Равные Результаты и Инициатива

Если игроки на боевом броске получают равные результаты, каждый смотрит на

инициативу своей карты. Выигрывает раунд игрок с наибольшей инициативой.

Пример: Ван Хельсингу выпадает 4, и у них с Дракулой ничья. Сравним числа инициативы. У Когтей 2 инициатива, у Кола 3. Ван Хельсинг побеждает.

Больше Одного Охотника

Если в бою больше одного Охотника, изучите раздел «Групповой бой» на стр.24

Жетоны Продолжения

Если игроки получают результат «Продолжение», рядом с ними кладется жетон Продолжения. Если игроки получают любой результат, кроме Продолжения, уберите все ранее выложенные жетоны Продолжения. Если игрокам как-то удастся получить три Продолжения подряд, бой заканчивается, словно третье Продолжение на деле было Концом.

Следующие раунды боя

Если бой не закончен в первом раунде, игроки продолжают биться. Ни один игрок не может выбирать одну и ту же карту два раза подряд. Чтобы не допустить случайного применения одной и той же карты дважды подряд, игроки оставляют примененные в раунде карты на столе лицом вверх. Потом выбираются карты следующего раунда, и бой продолжается. Снова боевой бросок и поиск результата победившим игроком. Если бой идет в новый раунд, игроки возвращают на руку свои карты из «позапрошлого» раунда, а карты прошлого раунда оставляют на столе, прежде чем выбрать новые карты.

Пример: во втором раунде боя Ван Хельсинг оставляет Кол на столе, а Дракула делает то же самое с Когтями. Затем они выбирают карты из остатков боевых колод. Если бой перейдет в третий раунд, они смогут вернуть Кол и Когти, прежде чем начнут выбирать карты для третьего раунда, а карты из второго останутся лежать на столе.

Конец Боя

Бой закачивается либо если раунд приводит к результату «Конец», либо после трех Продолжений подряд. В любом случае, один из бойцов считается сбежавшим. Также бой завершается, если Охотник Укушен или его Здоровье упало до нуля. В последнем случае Охотник повержен. Об этом подробнее на стр. 20.

Бой с Агентом заканчивается сразу, как только Агент Убит. Если в этой локации есть еще засада, она тут же разбирается, возможно, в ходе другого боя. Если больше засад здесь нет, но в этой локации стоит Дракула, Охотник начинает бой с Дракулой (см. «Прорыв к Дракуле» ниже).

В бою с Дракулой результат «Убит» не завершает боя, если только Граф не уничтожен окончательно. Если результат «Убит» сводит Дракулу на следующее красное деление дорожки Крови, но Кровь еще остается, бой продолжается. Если Граф сведен в ноль по дорожке Крови, заканчиваются и бой и игра. Охотники побеждают.

Прорыв к Дракуле

Если Охотник сражается с Агентом в одной локации с Дракулой и побеждает Агента, после этого он начинает битву против Дракулы. Однако если Охотник повержен или убежал от Агента (бой закончился результатом «Конец»), его ход завершен, и Охотник не сможет встретиться с Дракулой на этом ходу.

Хронометраж Боя

Если в начале игры применены карты Бешенства или Чеснока, игроки должны следить за тем, сколько раундов боя проходит. Для этого они могут использовать жетоны Времени, размещая один жетон на 1

делении дорожки времени на такой карте и сдвигая его после каждого раунда боя.

Победа в игре

Игра продолжается до победы Охотников или Дракулы.

Победа Охотников

Команда Охотников побеждает, если они смогут свести Кровь Дракулы до 0 или ниже. Помните, что Дракула не может добровольно опуститься до 0 Крови. Его можно свести до нуля Крови в боях с Охотниками или картой *Последний рывок*.

Победа Дракулы

Дракула побеждает, если он доходит до 6 по треку Вампира. Вот способы, которыми он продвигается по треку:

- +2 за каждую укрепленную засаду с Новым Вампиром.
- +1 за каждый рассвет (т.е. за каждый переход жетона «Дня/Ночи» с деления «Предрассветной поры» на «Рассвет»).
- +2 за каждого поверженного Дракулой Охотника, либо доведенного до 0 Здоровья, либо Укушенного столько раз, сколько нужно (Мине Харкер достаточно одного раза, Лорду Годаалмингу и Доктору Сьюарду – двух, а крепкому старику Ван Хельсингу нужно целых три Укуса).

Другие Правила

В этой части нашего труда собраны другие правила, которые вам тоже надо знать, хотя применяются они реже.

Укушенные Охотники

Укушенным считается Охотник, на карте которого есть жетон Укуса (Мина считается Укушенной всегда). Дракула способен проникать в разум Укушенного Охотника и потихоньку завладевать им. Из-за этого Охотник терпит ряд неудобств.

- Укушенный Охотник должен всегда держать одну карту Вещи и одну карту События открытыми (если у него есть хотя бы одна карта такого типа; открытая карта «Псы» в счет не идет). Ментальная связь позволяет Дракуле видеть, что замышляет Охотник.
- Дракула может направлять карты Событий на Укушенного Охотника (такие как *Подавление воли* и *Ночной визит*).
- Дракула получает +1 к своим боевым броскам в бою с Укушенным Охотником или с группой Охотников, в которой есть Укушенный.

Исключение: Мина Харкер за долгое время свыклась со своим Укушенным состоянием и может частично закрыться от Дракулы – он не получает +1 в бою против нее. Однако Дракула получит бонус, если Мина будет сражаться в группе с другим Укушенным Охотником.

С другой стороны, в Укушенном состоянии есть своя прелесть: Укушенный Охотник может быть целью карты *Гипноз*, которая может открыть Охотникам местонахождение Дракулы. Короче, быть Укушенным нелегко, но и здесь можно найти жемчужное зерно.

Если Охотник получает жетон Укуса и не имеет свободных ячеек Укуса, он повержен (см. стр.20).

Лорда Годаалминга или Доктора Сьюарда можно повергнуть двумя Укусами. Ван Хельсинг с его дисциплинированным разумом и волей будет повержен третьим Укусом. Мина, между тем, уже борется с влиянием Дракулы, и ей хватит одного Укуса, чтобы быть поверженной (это значит, что мадам Харкер должна любой ценой избегать ночных засад с Дракулой).

Пределы карт

Дракула и Охотники могут держать на руках ограниченное число Вещей и событий. Это отражено на их листах. Когда игрок получает карту Вещи или События из разряда «На руку», он кладет ее лицом вниз на указанное место листа.

Каждый Охотник может иметь до трех карт Вещей (в том числе и лежащие в открытую Псы) и до трех Событий «На руку». Доктор Сьюард может иметь либо четвертое Событие, либо



четвертую Вещь в дополнительной ячейке на листе Охотника.

Дракула вообще не может иметь Вещей, но ему разрешено владение четырьмя картами Событий «На руку».

Помните, что карты Приемов игрока не считаются Вещами. У Приемов Охотников та же рубашка, что и у Вещей, но их отличает слово «Основа» под названием. Приемы нужно держать открытыми рядом с картой персонажа, чтобы отличать их от карт Вещей (см. схему «Игровой Расклад» на стр.6).

Поверженные Охотники

Когда Охотник доведен до 0 Здоровья или получил столько Укусов, что свободных ячеек Укуса на его карте не осталось, он повержен. В этом случае:

- Дракула сдвигается по треку Вампира на 2 деления. Если он дошел до 6 или дальше, игра тут же заканчивается победой Дракулы.
- Охотник немедленно переносится в Больницу Св. Иосифа и Св. Марии, где монахини восстанавливают его здоровье.
- Охотник сбрасывает все свои Вещи и События, оставляя себе лишь Приемы.
- Охотник восстанавливает Здоровье до максимума и снимает с себя все жетоны Укуса.
- Охотник теряет свой следующий ход, поправляясь после сокрушительного поражения.

Карты Событий

Карты Событий несут в себе элемент риска, добавляющий интереса игре. Дракула сам не может тянуть карты Событий (разве только при помощи засады Оскверненная Почва) и должен положиться на Охотников в этом вопросе. С чего бы им снабжать вампира? С

того, что Охотник тянет нижнюю карту из колоды Событий, не зная, что у нее на рубашке. Если там крест, Охотник оставляет карту События себе, но карту с нетопырем он отдает Дракуле, не глядя на нее. Казалось бы, глупость. Но в колоде карт с крестом ровно вдвое больше, чем карт Дракулы, да и многие События помогают Охотникам добывать бесценную информацию. Если в колоде остается одна карта, ее не тянут, а тасуют стопку сброса и делают новую колоду Событий.

Получив карту События, игрок смотрит, какого она типа. Есть карты трех типов «Сразу в игру», «На руку» и «Союзник».

Игрок, получивший такую карту, должен тут же ее и сыграть. Если ее эффект в текущий момент неприменим, он тратится впустую. После выполнения эффекта карта отправляется в стопку сброса Событий.

«На руку»

Игрок может сохранить такую карту, чтобы применить ее позже. «На руку»-карта сама объясняет, когда и в каких обстоятельствах ее можно сыграть.

«Союзник»

Игрок, получивший такую карту, должен сыграть ее немедленно или сбросить. Единожды введенный Союзник остается в игре, пока не будет заменен другим. К слову, и Дракула и Охотники могут иметь по одному Союзнику одновременно. Ввод Союзника Охотников не снимает Союзника Дракулы и наоборот.

Силы Дракулы

У Дракулы есть пять Сил, к которым он может прибегать в ходе игры. Они представлены картами Силы, которые хранятся в колоде Локаций и разными

способами выкладываются на Путь в Фазе Движения. Дракула не может использовать карту Силы, которая уже на Пути. Он должен дождаться, пока карта не будет сброшена с Пути, и только тогда она будет доступна снова.

Три Силы Дракулы (*Зов Тьмы*, *Петля* и *Укрытие*) могут быть сыграны в любое время, что показывают символы солнца и луны. Две другие (*Пир* и *Волк*) можно применять только ночью (две «луны»). Полное описание Сил дано ниже.

Зов Тьмы

Сыграв эту карту, Дракула усилием крови призывает своих прислужников. Дракула кладет карту на Путь вместо Локации, только в открытую, и на нее не ставится засада. Граф остается в исходной локации. На карте видны две капли крови. Это значит, что за применение Силы Дракула должен снять с дорожки Крови 2 жетона (т.е. он должен иметь хотя бы три жетона Крови). Когда Темный Зов сыгран, Дракула берет 10 жетонов засад из пула в резерв засад, а потом скидывает излишки, оставляя себе самые нужные засады в количестве, не превышающем максимального объема резерва.

Если Дракула играет эту карту в локации с Охотником, он должен будет биться с Охотником в своей Фазе Действия.

Петля

Дракула получает возможность пересечь свой путь, запутывая Охотников или заходя на них в атаку. Дракула должен пользоваться этой силой, если хочет вернуться в локацию, уже выложенную на Путь. *Петля* кладется на Путь в открытую, затем Дракула берет с Пути или из Катакомб нужную Локацию и кладет ее на *Петлю*. Локация остается в том состоянии, в котором была (вскрыта/не вскрыта). Наконец, если

Локация была взята с Пути, Дракула сдвигает карты вправо, чтобы закрыть пробел в Пути, и ставит фигурку на Локацию с Петлей.

Если Дракула возвращается в Локацию со своего Пути, а не из Катакомб, его Путь в этот ход не удлиняется, и локация с него не сбрасывается.

Если в локации была засада, она там и остается, но если локация взята из катакомб, Дракула вправе оставить в ней только одну засаду из двух, а другую должен сбросить в пул. **Новых засад в этой локации Дракула не организывает.**

Петля остается с переложенной картой до тех пор, пока они не сойдут с Пути. После этого Петля возвращается в руки Дракулы. Прикрепленная к ней Локация может быть либо перенесена в Катакомбы, либо Дракула может укрепить ее засаду.

Пир

Эта карта играет только ночью. Дракула выходит в город пить кровь невинных. Дракула играет карту вместо Локации, но Пир кладется на Путь лицом вверх, и Дракула не ставит на нее засад. Граф остается в исходной локации. Так он **восстанавливает 1 Кровь** (не выше 15) – видите каплю крови с «+» на карте?

Если Дракула играет эту карту в локации с Охотником, он должен биться с Охотником в своей Фазе Действия.

Укрытие

Это единственная Сила, что играет **тайно**. Она кладется на Путь **лицом вниз** вместо Локации, и засада на нее ставится, словно это и в самом деле Локация. Но на деле Дракула остается в последней посещенной локации и



Движение Волка

Дракула в Бордо играет «Волка». Для начала, он теряет 1 Кровь, затем кладет карту «Волк» на Путь вместе с картой Локации. Теперь он может пройти до двух городов, так что выбор у него есть, что и показано на схеме. Есть некоторые особые примечания.

1. Дракула может использовать Волка для атаки Охотника или прохода мимо него. Так, он может пойти на Клермон-Ферран и атаковать Ван Хельсинга, а может пройти мимо Ван Хельсинга в Женеву или Марсель, оставив Ван Хельсинга с носом.

2. Дракула не может пройти через или войти в город с жетонами Облаток Причастия или Святой Земли. Так, он не может войти в Париж – там Облатки – или пройти на Страсбург – ему для этого надо миновать Париж, а это невозможно.

усиливает своих приспешников там. Если Охотник входит в локацию, из которой Дракула сыграл Укрытие, обе карты вскрываются, а Охотник вынужден разбираться с обеими засадами, как в случае с картами Катакомб. Если Локация, из которой Дракула сыграл Укрытие, сбрасывается с Пути, эта карта вскрывается и сбрасывается в то же время. Когда она сбрасывается, то возвращается в колоду Локаций Дракулы, даже если Локация попадает в Катакомбы. Засады с этой карты

не укрепляются и в Катакомбы не попадают, а уходят в пул.

Если Дракула играет эту карту в локации с Охотником, она выкладывается лицом вверх и в своей Фазе Действия Дракула должен биться с Охотником.

Игровое Поле



1. Путь Дракулы: в шести ячейках Пути размещаются последние локации, посещенные Дракулой. В тексте правил и карт левая и правая стороны Пути считаются левой и правой от игрока-Дракулы. Ячейка рядом с дорожкой Вампира – текущее местонахождение Дракулы.

2. Союзник Дракулы: когда у Дракулы в игре есть карта «Союзник», она помещается в эту ячейку.

3. Союзник Охотника: когда у Охотников в игре есть «Союзник», он помещается в эту ячейку.

4. Дорожка Решимости: сюда ставится жетон Решимости Охотников: так

отмечается текущий уровень Решимости Охотников.

5. Дорожка Вампира: сюда ставится жетон Вампира для обозначения того, скольких Вампиров создал Дракула. Если жетон доходит до 6, Дракула победил.

6. Катакомбы: Дракула может снести сюда до трех локаций, сброшенных с Пути. На каждую такую локацию он может поставить дополнительную засаду.

7. Круг Дня/Ночи: сюда ставится жетон Дня/Ночи для слежения за текущим временем суток. Три деления в верхней части круга – День, три в нижней – Ночь.

Волк

Это ночная карта. Возможно, самая страшная сила Дракулы. Она позволяет ему обращаться волком и бежать всю ночь от погони. Она кладется на Путь **лицом вверх** вместе с Локацией, лежащей **лицом вниз**, и засадой для этой локации. Как показывает капля крови на карте, Дракула **тратит 1 Кровь**, чтобы сыграть Волка (т.е. он должен иметь хотя бы два жетона Крови). Дракула переходит в закрытую локацию, которая может находиться в двух **дорожных переходах от исходной локации**. Вместо Локации Дракула может сыграть **Укрытие** вместе с Волком, если хочет всех обмануть и остаться на месте. Используя Волка, Дракула пробегает через города с Охотниками, не останавливаясь для драки с ними, но не может пройти через **Облатки Причастия** и **Святую Землю**. Уходя через один город во второй в виде волка, Дракула не оставляет следов своего пребывания в первом городе – засаду он ставит только в последней локации. В общем, в своей Фазе Действия Дракула должен атаковать Охотника в последней локации пути, но не в том городе, через который прошел волком.

Игрок-Дракула может применить эту Силу, чтобы **пересечь свой собственный Путь**.

Облатки Причастия и Святая Земля

Охотники могут картой Вещи *Облатки Причастия* и картой События *Святая Земля* отвадить Дракулу и его силы от части Локаций. Жетон Облаток Причастия помещается в город, в котором Охотник применяет такую карту, а жетон Святой Земли может быть положен на любой город. В любом случае, **все засады из этой локации сбрасываются**.

Если Святой Землей оказывается локация, находящаяся на Пути или в Катакомбах, ее карта тут же вскрывается. Если Дракула находится там, он должен будет уйти оттуда в начале своего следующего хода.

Дракула может применить карту События Дьявольская сила для сброса жетона Облаток Причастия с поля (его потом можно вернуть), но Святая Земля остается в игре до ее конца, хотя вторичным применением этой карты жетон можно передвинуть в другую Локацию.

Дракула не может пройти через Локации с такими жетонами. Карта любой такой Локации вынимается из колоды или из Катакомб и кладется лицом вверх рядом с полем до тех пор, пока жетон остается в городе.

Если локация на Пути Дракулы, она остается там, пока не будет сброшена, после чего лицом вверх кладется на стол. Если жетон уйдет из города, Локация вернется в колоду.

Группы Охотников

Охотники могут объединять силы для борьбы с Дракулой и его прислужниками. Это, правда, сократит их возможности поиска. Двое и более Охотников, начиная раунд в одной локации, могут образовать Группу. Они не могут образовать Группу или действовать как Группу, если один из них уже двинулся в этот ход. Группу разваливается, как только Охотники начинают движение по отдельности.

Исключение: если Дракула войдет в локацию с несколькими Охотниками, они будут бить его группой, даже если не были группой до этого момента (см. стр. 14).

Перемещение Группы

Группа движется раз в раунд, в Фазе Движения первого из ее членов. Все фигурки

Лицо персонажа

The diagram shows the Lord Godalming character card with six numbered callouts:

- 1. Гнезда Событий:** Three slots at the top of the card for event cards.
- 2. Ячейки Укуса:** A 2x6 grid of cells below the character portrait for bite tokens.
- 3. Гнезда Вещей:** Three slots at the bottom of the card for treasure cards.
- 4. Порядковый номер:** A number '1' in a circle on the right side of the card.
- 5. Особые свойства:** Text boxes on the card describing abilities like 'Strong Body' and 'Wealth'.
- 6. Дорожка Здоровья:** A track at the bottom of the card with numbers 1 through 12.

1. Гнезда Событий: Охотник может поместить в эти гнезда до трех карт «На руку»-Событий.

2. Ячейки Укуса: когда Охотник получает Укус, в пустую ячейку Укуса кладется жетон. Если жетон занимает последнюю свободную ячейку, Охотник повержен.

3. Гнезда Вещей: Охотник может поместить в эти гнезда до трех карт Вещей.

4. Порядковый номер: это номер очереди Охотника в цепочке действий. Но Дракула всегда ходит первым.

5. Особые свойства: описание особых свойств Охотника.

6. Дорожка Здоровья: при помощи жетона Здоровья игрок следит за текущим уровнем Здоровья Охотника. Если Здоровье Охотника сведено к 0, он повержен.

перемещаются одновременно. Если Группу пытается сесть на поезд, ей разрешен только один бросок кубика (хотя если в Группе есть Лорд Годалминг, он использует свое право на повторный бросок). Результат влияет на всю Группу.

Фаза Действия Группы

Группа получает только одну Фазу Действия в ход, которая начинается сразу после ее перемещения. Это значит, что Группу может

отдыхать, готовиться или обмениваться один раз в ход. Только один член группы получает выгоду от отдыха или подготовки, но все могут обмениваться картами при обмене.

Засады на Группу

Засады действуют на всю Группу одинаково, хотя любой член Группы может вскрыть карту Вещи, чтобы ослабить эффект засады. Так, например, в Группе из четырех Охотников при засаде с Волками все четверо потеряют по

2 Здоровья. Правда, потери могут быть сведены до 1 Здоровья с каждого, если в Группе кто-то из Охотников вскроет карту Пистолета, и уменьшены еще на 1, если любой Охотник признает, что у него есть Ружье.

Бой Группой

Все Охотники в Группе должны биться, в резерве никого не оставляют. Применяются обычные правила боя, слегка подправленные в связи с числом бойцов.

В начале каждого раунда боя каждый Охотник выбирает карту, а Дракула выбирает Охотника, который будет целью его атаки (цель должна быть всегда, но между раундами цель может изменяться). Затем игрок-цель и игрок-Дракула делают обычные боевые броски (не забудьте, что игрок-Охотник имеет право на повторный бросок в боях с Агентами, если в Группе есть Лорд Годаминг). Охотник может добавить любые модификаторы, которые воздействуют на любого члена Группы. Если Дракула выигрывает боевой бросок, он ищет название карты цели на своей карте и применяет полученный результат только к цели. Если бросок выигрывают Охотники, они могут выбрать, какую из выложенных карт применить для результата.

Пример 1: Дракула бьется с четырьмя Охотниками разом. Он выбирает целью Мину Харкер и играет Когти. Она выставляет Кол навстречу Графу. Дракула выигрывает бросок и видит, что при засаде с Колом его Когти наносят 2 Рань. Мина теряет 2 единицы Здоровья.

Пример 2: Ситуация та же, только на этот раз Дракула проигрывает на боевом броске. Три других игрока сыграли Нож, Распятие и Облатки Причастия. Группа может выбрать любую из четырех карт, чтобы подобрать наилучший результат против Когтей.

Бой Группы завершается в любом раунде, когда достигнут результат «Конец» или как

только первый Охотник Укушен, повержен или бежал из боя.

Решимость

Решимость – это внутренняя настроенность Охотников на уничтожение Графа Дракулы. Охотники получают единицу Решимости каждый раз, когда видят рассвет нового дня (т.е. всякий раз, когда жетон Дня/Ночи переходит с деления «Предрассветной Поры» на деление «Рассвета»). Единицы Решимости Охотников показываются на треке Решимости на поле. Когда жетон стоит на делении 1 и дальше, каждый Охотник может (с разрешения остальных или без него) потратить 1 единицу Решимости в начале своего хода, чтобы достичь любого одного эффекта из следующего списка (Охотник может воспользоваться только одним эффектом в ход).

Газетные отчеты: как и одноименная карта, этот эффект вскрывает самую старую нескрытую Локацию на Пути Дракулы. Однако он никогда не может вскрыть текущее местоположение Дракулы.

Чувство Опасности: как и одноименная карта, этот эффект позволяет Охотнику одним перемещением дойти до любой точки поля. Однако Охотник должен потерять столько Здоровья, сколько Вампиров еще остается Дракуле до победы (если Дракуле нужны еще три Вампира для победы, то Охотник потеряет 3 Здоровья, используя этот эффект).

Внутренняя Сила: Охотник выбирает любого Охотника (в том числе, и себя). Выбранный Охотник тут же восстанавливает до 4 единиц Здоровья.

Особые Локации

Две локации на поле имеют особые свойства, описанные ниже.



Замок Дракула

Темный престол Дракулы – и радость и печаль Графа. Здесь его сила достигает пика, но проклятые Охотники раскинули

сеть соглядатаев, которые ждут его возвращения в родовые владения. Эту ситуацию отражают следующие правила.

- Карта Локации «Замок Дракулы» двусторонняя, так что Дракула сразу раскрывает свое местонахождение, когда бы ни пришел, и не может ставить там засады.

- Зато в подземельях замка у Дракулы большие запасы крови. Каждый раз, когда его Фаза Движения заканчивается в Замке Дракула, он получает 2 Крови (предел 15).

- Благотворный для Дракулы, Замок бесполезен для Охотников. В Замке Дракула Охотник не может отдыхать, готовиться или обмениваться.

- Наконец, темная сила Дракулы в стенах родного дома неукротима. В любом бою в Замке Дракула он получает бонус +1 к боевому броску.

Больница Св. Иосифа и Св. Марии



Это прибежище для Охотников – место, где они отдыхают и восстанавливаются от ран, истощивших резервы телесных сил. Здесь же они находят душевное обновление, столь необходимое в погоне за Князем Тьмы. Как результат, Больница Св. Иосифа и Св. Марии следует следующим правилам.

- В эту локацию не может войти Дракула (у него даже такой Локации нет в колоде), и засаду в этой Локации устроить нельзя (например, укрепив засаду типа "Западня").

- Готовясь в Больнице, Охотник берет одну карту События или одну карту Вещи.

- Наконец, монахини Больницы могут постараться снять проклятие Укуса в благословенной купели. На Укус Мины это не повлияет. Как при использовании Святой Воды для снятия Укуса, Охотник бросает кубик в начале своей Фазы Движения. На 1 он теряет 2 Здоровья, на 2-3 ничего не происходит, на 4-6 Укус успешно снимается.

Мелочи и важности

Эти правила помогут разобраться с некоторыми вопросами, которые могут появиться во время игры.

Заявка на движение

Когда карта говорит, что игрок "должен заявить свое следующее движение" или "должен сказать, каким будет его следующий ход", это значит, что игрок обязан тут же сказать, куда собирается пойти и не имеет права менять решение.

В случае с Дракулой он просто играет следующую Локацию в открытую. Дракула может заявить и применение силы следующим ходом, и тогда он играет карту Силы и прилагаемую локацию в открытую. *Dracula's case, he then plays his next card face.*

Если в свой следующий ход Охотник намерен сесть на Поезд, и его вынуждают заявить, куда именно он поедет, он должен расписать, куда направится при любом из возможных результатов броска (0, 1, 2, or 2/3).

Если игрок заявил так легальный ход, а его враг каким-то образом не дает сделать ему заявленное движение (закрыв дорогу или осквернил землю, например), игрок свободен от обязательств и может двигаться нормально. Но если Охотник мешает *себе или другому Охотнику* выполнить заявленное движение (картой Бурного моря, например), Охотник не освобождается от обязательств, а просто теряет свой ход полностью.

Правило вызова

Если во время поиска Охотника игрок-Дракула скажет, что ни на его пути, ни в Катакомбах нет карты той локации, в которой стоит Охотник, любой Охотник может попросить показать соответствующую

карту в колоде Локаций, и Дракула обязан подчиниться. Охотники могут таким образом уберечь Дракулу от жульничества. Также это служит хорошим напоминанием молодым Дракулам, что надо проверять Путь и Катакомбы, даже если ты уверен в том, что Охотники еще не наступили тебе на хвост.

Жульничество

Надеемся, игрок-Дракула никогда не станет жульничать преднамеренно. Но если он сделал ход, а потом выяснилось, что он не мог так пойти, важно восстановить справедливость. Ну, и Дракулу нужно примерно наказать. Мы предлагаем следующие штрафы для Дракулы, который поймал себя (или был пойман) на ошибочном перемещении. Жестоко? Пусть учится играть честно!

- Дракула немедленно вычищает весь свой путь до одной карты и вскрывает текущее местонахождение.
- Вдобавок, Дракула теряет Кровь, как будто только что был «Убит» в бою. Просто если такой результат сводит его до 0, оставьте ему 1 единичку.

Скрытность за столом

Охотники могут говорить между собой и показывать друг другу любые карты. Вот только выходить из комнаты для тайных переговоров – это против самого духа игры. Пусть Дракула слышит о том, какая жуткая смерть ему приурочена, и какие

тактические комбинации должны заманить его в ловушку. Конечно, Охотники вправе делать свои ходы в жуткой тишине, если не хотят, чтобы Дракула их слышал.



Варианты

Игровые коллективы разнятся. У кого-то чудовищно умный Дракула, у кого-то – спаянная бригада целеустремленных Охотников. Чтобы подогнать игру под игроков, мы предлагаем вам ввести следующие изменения сложности.

Усложнения для Дракулы

Осложнить жизнь Дракуле можно несколькими путями. Самые простые собраны здесь:

Больше Вампиров

Дракуле для победы нужно набрать больше Вампиров. Восьми будет уже достаточно, но если у вас супер-Дракула, пусть попробует набрать 10 или 12 Вампиров.

Меньше Сил

Лишите Дракулу одной или нескольких

Сил на всю игру. Это помешает ему стряхивать Охотников со следа.

Дополнительная Решимость

Давайте Охотникам 2 единицы Решимости с каждым новым днем или позвольте им начать с 1 или 2 единицами Решимости.

Другие Предложения

Вы можете сделать более мощным эффект Газетных отчетов – возможно, он будет открывать две старейшие закрытые карты на Пути вместо одной, или он даже сможет вскрывать текущее местонахождение Дракулы. Также, вы можете убирать из игры другие карты или изменять их действие. Только помните, что большое число изменений может сказаться на течении игры, и вы будете получать непредсказуемые результаты, пока не поймете, где перегнули палку.

Упрощения для Дракулы

Тут почти те же пути, только с другим знаком.

Меньше Вампиров

Дракуле нужно меньше Вампиров для победы. Только не сокращайте их число до 3 или ниже – Охотники еще и след не возьмут, как Дракула уже победит.

Меньше Решимости

Пусть Охотники получают 1 Решимость за 2 дня или вовсе уберите это понятие из игры. Пусть Охотники идут к победе своими ногами, не полагаясь на какое-то эфемерное понятие.

Другие предложения

Можем предложить убрать из игры карты Газетных отчетов, Телеграфа или Гипноза. Охотники увидят, как изменяется игра с уменьшением карт, собирающих для них

информацию. Тоже не перестарайтесь: Охотники могут просто перестать тянуть карты из колоды Событий.

Очки Доблести

Как вариант, Охотники могут вести учет своих героических деяний, и если Охотники выигрывают, победителем будет назван обладатель большего количества Очков Доблести. Охотникам понадобятся какие-нибудь фишки, чтобы отмечать свои Очки Доблести.

- +1 пережил засаду с Крысами без единой раны.
- +1 пережил засаду с Волками без единой раны.
- +2 победил Миньона в бою.
- +3 победил ассасина в бою.
- +3 входил в Замок Дракула (раз за игру).
- +3 сыграл карту Последнего Рывка, и неважно, пережил Охотник ее применение или нет.
- +4 уничтожил засаду с Новым Вампиром.
- +5 за каждую атаку на Графа Дракулу (нападения самого Графа не считаются)
- +5 за каждую единицу Крови, снятую с Графа в бою.
- +10 за окончательный удар, положивший конец Дракуле!



Действующие лица

Здесь мы расскажем вам о главных персонажах Ярости Дракулы и о том, что происходило с ними с момента завершения романа Брэма Стокера «Дракула».

Граф Дракула

Чудовищное существо сверхъестественного могущества и звериной природы, Граф Дракула восемь лет назад пытался уже создать империю Нежити. Для переезда из Трансильвании в Лондон он воспользовался тогда услугами молодого адвоката, звавшегося Джонатаном Харкером. С момента прибытия в Трансильванию Харкер начал подозревать, что с Графом дело нечисто. Селяне настолько боялись этого человека, что это нельзя было объяснить одними лишь суевериями, и Харкер домыслил, что незримыми «слугами» в Замке Дракула является сам Граф, пытающийся скрыть то обстоятельство, что крестьяне отказываются входить в его дом. В конце концов, подозрения и страхи Харкера подтвердились самым чудовищным образом, и он едва унес ноги из этого места.

Со временем Граф все-таки добрался до Лондона, откуда и начал основание своей империи, оставляя за собой кровавый след. Но когда он выбрал жертвой юную Люси Вестенра, Граф, сам того не желая, свел друг с другом людей, которые и уничтожили его, но не раньше, чем он убил и поднял молодым вампиром Люси. Несчастливая была обречена пасть от руки своего бывшего жениха. Позже Ван Хельсинг смог применить гипноз для того, чтобы обратить против Графа созданную им же кровную связь с Миной Харкер, молодой женой Джонатана. Девушка смогла видеть то, что видел Граф, и помогла выследить его. Граф был уничтожен под самой сенью родового замка. Вернее, все думали, что он уничтожен...

Теперь Дракула поднялся вновь, и мечта об империи Нежити не оставляет его. Но на этот раз он ведом не одной лишь жаждой завоевания. Он хочет увидеть страдания своих врагов, прежде чем уничтожит их. Для начала своей мести Граф пробудил старую связь с Миной Харкер, вынудив ее напасть на собственное дитя. Он знает, что в конце назовет ее своей невестой, после того, как уничтожит все препятствия на своем пути. Ведь он Дракула, Князь Тьмы.

Охотники

Профессор Абрахам Ван Хельсинг, доктор медицины, философии, литературы и т.д.

Этот пожилой эксперт во многих областях науки является лидером и главным тактиком Охотников. Это он первым обнаружил наличие вампиризма и и он на пару со своим другом Арминием исследовал истоки и историю Дракулы, что позволило вычислить уязвимые места Графа.

Будучи слишком великовозрастным для хорошего бойца, как стратег профессор вполне может тягаться с самим Дракулой. Ван Хельсинг достает львиную долю средств, которыми защищают себя Охотники, и является мастером гипноза, что оказалось бесценным талантом, когда Ван Хельсинг вскрыл связь Дракулы и Мины Харкер.

В конце их первой схватки профессор отважно вошел в замок и поставил Небесное Воинство на могилу Дракулы, уничтожил троих его вампиров и запечатал входы, чтобы Князь Тьмы, если его не уничтожат, не смог вернуться в свой дом и укрыться в лабиринте катакомб под замком. Теперь в свои восемьдесят лет Ван Хельсинг настроен окончательно расквитаться с Графом, великим врагом, даже если это будет последнее его дело, на которое Господь оставил ему сил.

Мадам Вильгельмина Харкер

Подруга и наперсница Люси Вестенра, Мина Харкер (тогда мисс Мина Мюррей) поначалу была только косвенно вовлечена в события восьмилетней давности. Но по мере развития конфликта Охотников и Дракулы, Мина оказалась целью мести чудовища – он принудил ее выпить его нечестивой крови. Когда кровь Дракулы смешалась с ее кровью, между Миной и Дракулой образовалась особая связь, и Ван Хельсинг обнаружил, что под гипнозом Мина может видеть, слышать, ощущать то же, что и Граф, и передавать это профессору. Так Охотники смогли догадываться о положении Графа на его пути в родной замок.

Проклятие Дракулы побуждало других Охотников защищать Мину, чтобы не потерять ее, как случилось с Люси Вестенра. Ее муж Джонатан смело сражался, пытаясь уничтожить монстра, угрожавшего жизни жены. В конце концов, силами Охотников и при помощи связи Мины с Дракулой Граф был пойман и убит за стенами своего замка. По меньшей мере, в это Мина верила все восемь лет, которые она и Джон прожили нормальной жизнью, воспитывая сына Квинси, названного в честь человека, помогавшего Джонатану расправиться с Дракулой.

Но тут Дракула возродился и пробудил связь, соединявшую его с Миной. Чужак в собственном теле, Мина с ужасом смотрела, как Дракула своей силой вынудил ее напасть на сына. Квинси был тяжело ранен, прежде чем муж остановил Мину и привел ее в чувство. Узнав, что Дракула вернулся, и понимая, какую угрозу она представляет для семьи, Мина оставила Джонатана сидеть с ребенком, а сама ринулась по следу чудовища вместе с отрядом Охотников, повергших Дракулу в прошлом. Терзаемый совестью, Джонатан не мог не признать, что именно Мине выпало в этот раз идти в бой:

Охотникам как никогда требуется ее связь с Дракулой, а Ван Хельсинг и Доктор Сьюард способны обеспечить ей идеальный уход.

Лорд Годаалминг

Близкий друг доктора Сьюарда и Квинси Морриса, Артур Холмвуд понес тяжелую утрату в 1890 году. Сперва естественной смертью умер его отец, оставив ему титул лорда Годаалминга, а потом... Люси Вестенра была его невестой. Когда она стала вампиром, именно Холмвуд, под твердым руководством Ван Хелсинга, убил ее колом и колотушкой.

Лорд Годаалминг со всеми своими талантами больше всего полезен группе титулом и богатством. И тем и другим он открывал многие пути и двери перед

Охотниками, без чего Дракула легко ускользнул бы от них. Он убедил слесаря вскрыть дверь в главной лондонской резиденции Дракулы на

Пиккадилли; Агентство Ллойда, следящее за всеми кораблями мира, уведомляло его телеграфными сообщениями о пути корабля «Czarina Catherine», на котором Дракула плыл в Варну; за границей его титул обеспечивал содействие британских посольств, быстрое получение валюты и билетов, равно как и многое другое.

В последней схватке с Дракулой Лорд Годаалминг и

доктор Сьюард сдерживали цыган Графа огнем из верных «винчестеров», позволяя Харкеру и Моррису без помех разобраться с Графом (хотя Моррис вскоре скончался от полученных ранений).

Женившись и наслаждаясь комфортной, но никоим образом не пустой жизнью, Холмвуд намерен уничтожить демона, отнявшего его первую любовь и загубившего столько жизней восемь лет назад.

Доктор Джон Сьюард

В 1890 Джон Сьюард руководил лечебницей для душевнобольных близ Парфлита, что рядом с аббатством Карфакс. А в этом аббатстве одно время скрывался Дракула, лежа в одной из могил, заполненной его родной землей, специально вывезенной в Англию.

Сьюард втянул в эту историю Ван Хельсинга, попросив его осмотреть подругу, страдавшую от таинственной немочи. Профессор установил, что за этим недугом стоит вампир, но его защитные меры не успели спасти Люси Вестенра, и она умерла, чтобы подняться вампиром. Хотя Люси незадолго перед этим отвергла предложение руки и сердца Сьюарда в пользу Артура Холмвуда, любовь доктора не остыла, и он горел желанием отомстить за ее смерть.

В охоте на Графа Сьюард сыграл важную роль: он искал и уничтожал тайные могилы Дракулы с трансильванской землей по всему Лондону, обеспечивал переливание крови для укушенных Графом и умело выступил в бою с Графом и его слугами. Также он смог немало узнать о планах Дракулы от своего пациента, безумного Ренфилда, который был еще одним слугой Графа, не справившимся с муками совести.

К 1898 году доктор женился и заработал неплохую репутацию в медицинских кругах, но он готов рискнуть всем этим, лишь бы выполнить моральные обязательства и

уничтожить тварь, причинившую столько горя его друзьям и ему самому.

Союзники Охотников

Джонатан Харкер

После ранения сына из-за влияния Дракулы на Мину Харкеры решили, что Джонатан останется дома с мальчиком, а Мина постарается использовать свою связь с Графом, чтобы помочь другим уничтожить Дракулу раз и навсегда. Вынужденный остаться дома с маленьким Квинси, Джонатан не падает духом, следит за сообщениями в прессе и телеграфом, передает сведения о перемещениях Дракулы Охотникам.

Сестра Агата

Сестра Агата встретила Джонатана Харкера, когда он был на пороге смерти. Тогда он едва спасся из Замка Дракула; под присмотром сестры Харкер несколько недель кряду пытался справиться с лихорадкой. Сестра узнала о Дракуле из горячечного бреда Харкера и с той поры принялась собирать сведения об этом феномене. Ее вера сильна, ее сердце чисто, и это могучее оружие в борьбе с Дракулой, как он есть творение тьмы и бежит света!

Руфус Смит

Работая на Лондонское агентство Ллойда, Руфус оказал жизненно важную помощь в слежении за морскими перемещениями Дракулы. С той поры он добился большого влияния и приобрел множество связей в мире морских коммуникаций, а помощь его карьере оказывает не кто иной, как Лорд Годаалминг. Теперь мистер Смит только рад использовать свои связи для того, чтобы патрон знал о каждом дне, проведенном Дракулой в море.



Союзники Дракулы

Невесты Дракулы

Первое трио невест Дракулы было уничтожено, да с тех пор он успел новых набрать. Они служат посланцами и военачальниками Графа, с ними Дракуле проще управлять армией приспешников. На будущее у него запланировано присоединение к числу невест Мины Харкер – его черное обаяние вот-вот возьмет над ней верх.

Иммануил Хильдесхайм

Прежде он был одним из невольных агентов Графа, и снова Дракула прибег к его услугам, но теперь верность Хильдесхайма усилена его страхом. Иммануил обладает впечатляющим талантом организатора, и Граф воплощает свои планы с такой легкостью, что Охотникам грозит полное уничтожение, если только они не убедят Хильдесхайма обернуться против его темного повелителя.

Квинси Моррис

Это самая злая шутка судьбы... Раненый цыганским ножом, Квинси, американский напарник Джона Сьюарда по охоте, помог Джонатану Харкеру убить Графа, но и сам скончался в скором времени. Теперь Дракула поднял Квинси из мертвых, и ночами андед-убийца, бывший при жизни Квинси Моррисом, бредет по следу бывших товарищей, чтобы отыскать и убить их. Только окончательное уничтожение Дракулы освободит эту героическую несчастную душу.

Часто задаваемые вопросы

и особые ситуации

В: Агент Дракулы может быть ранен?

О: Нет, ранить Агента нельзя. Приемы так продуманы, что в бою с Агентом его можно только Убить. Охотник Агентом может быть ранен, но не наоборот.

В: Если в бою у Охотника есть 2 карты, например, Кола, может ли Охотник сыграть Кол дважды кряду?

О: Да, правило не дает играть подряд только одну и ту же карту как физический объект.

В: Как поступить после Укуса Клыками, если сыгран Чеснок или Бешенство?

О: Ни Чеснок, ни Бешенство не мешают Клыкам, и после Укуса бой закончен, а Дракула должен отойти по дороге на 1 или 2 отрезка.

В: Может ли Охотник играть Чеснок, а Дракула - Бешенство в бою, вызванном Логовом Вампира? Если Сестра Агата в игре, Дракула теряет кровь при каждом сыгранном его игроком Бегстве?

О: И Чеснок и Бешенство могут нормально применяться в бою по карте Логово Вампира (скажем так, что "птены" Дракулы не менее него подвержены влиянию чеснока и так же склонны впадать в бешенство). А вот талант Сестры Агаты работает только в тех боях, в которых участвует сам Граф.

В: Если перед Охотником лежат две карты Псов, он получает +8 к Инициативе?

О: Нет, бонусы инициативы от Псов не суммируются. Сколько бы карт Псов перед Охотником ни было, он все равно получает только +4 бонус к Инициативе. В группе Охотников, в которой есть Псы, Охотник

получает бонус +4 к Инициативе только тогда, когда он становится целью.

В: Если Мина Харкер, стоя в городке, решает взять карту События, может ли ее дополнительная карта быть картой Вещи, или Мина обязана взять второе Событие?

О: Мина может выбрать сама, что брать как дополнительную карту - Событие или Вещь.

В: Карты Событий и Вещей сбрасываются лицом вверх или вниз?

О: Лицом вверх.

В: Дракуле разрешено держать при себе только 4 карты Событий разряда "На руку". Если он получил 5ю карту, должен ли он тут же сбросить одну из старых карт, чтобы сохранить новую? Или он может тут же сыграть одну из старых карт, чтобы сократить их число до нужного уровня?

О: Игрок-Дракула имеет возможность сыграть карту События до сброса. Когда Дракуле приходит 5я карта "На руку", он может сыграть любую карту из имеющихся у него Событий (старую или новую), если ее применение в данный момент не противоречит правилам.

В: Как поступить с картой Укрытие, если Дракула применил Петлю и вернулся в ту же локацию, где играл Укрытие?

О: Карта локации сдвигается вверх по Пути и играет вместе с Петлей, как это обычно и происходит. Карта Укрытия раскрывается и сбрасывается с Пути, и карты на Пути Дракулы сдвигаются, заполняя пустое место. В общем, Дракула должен объявить Охотникам, что он возвращается в ту локацию, где недавно прятался.

В: Что произойдет, если Дракула сыграет Укрытие на свой Путь, а потом Охотники вынудят его Гипнозом раскрыть его текущую локацию?

О: Дракуле придется раскрыть ту локацию, в которой он стоит, не только карту Укрытия.

Чтобы убедить всех, что он находится в "предпоследней по старшинству" локации, ему придется раскрыть и карту Укрытия.

В: Можно ли на Поезде проехать город, закрытый Туманом?

О: Да.

В: Может ли Охотник двигаться, если перед ним жетон Тумана?

О: Нет.

В: Если Лорд Годалминг пытается сесть на поезд, а Дракула играет Ложный Донос, будет ли Лорд Годалминг задержан картой или сможет применить свое Состояние, чтобы все-таки уехать?

О: Лорд Годалминг задержан для Проверки Билетов. Его свойство позволяет повторить попытку, а в этом случае никто не дает ему права бросить кубик в первый раз.

В: Может ли Дракула применить Досмотр на Охотника, который пересек границу Востока и Запада за счет Чувства Опасности?

О: Да.

Алфавитный указатель

Агенты, бой с ними, 17
Бой группой: 24
Бой: 15-19
Больница Св. Иосифа и Св. Марии: 24-25
варианты: 26
Волк: 21, 22
Группы: 23-24; нападение Дракулы на нескольких охотников, 14
Движение морем: 8-10
Движение по дороге: 8
Движение поездом: 10-11
Действующие лица: 27-29
Жульничество: 25
Замок Дракула: 24
Засады: 14, 32
Заявка на следующий ход: 25
Зов Тьмы: 20
Игровое поле, схема: 22
Катакомбы: 13
Лист персонажа, схема: 23
На руку: 20
Облатки Причастия: 22-23
Обмен: 15
Отдых: 15
Очищение Пути Дракулы: 12
Очки Доблести: 26
Петля: 20-21
Пир: 21
Победа в игре: 19
Поверженные Охотники: 20
Подготовка: 15
Поиск: 14
Пределы карт: 19-20
Расклад: 5-7
Раунд игры: 7
Решимость: 24
Сброс карт с пути: 12
Святая Земля: 22-23
Силы Дракулы: 20-22
Скрытность: 25
События: 20
Союзники: 20
Сразу в игру: 20
Тайное движение Дракулы: 11-13
Укрытие: 21
Укушенные Охотники: 19
Фаза Времени: 7-8
Фаза Движения: 8-13
Фаза Действий: 14-15; в море, 10

Авторский коллектив

Разработчик: Стивен Хэнд
Доводчик второй редакции: Кевин Уилсон
Правила: Кевин Уилсон
Редактор: Джеймс Торр
Графический дизайн: Эндрю Наваро, Скотт Найсли
Художественные редакторы: Кевин Уилсон, Эндрю Наваро
Поле создано Эдом Буреллем
Обложка Андерса Файнера
Оформление компонентов: Вес Луи, Меган Стрингфеллоу, Майк Каппротти, Аарон Хабибипур и Гай Джентри.
Атмосферный текст: Дэн Кларк
Ведущий обкатчик этой редакции: Тони Дойпнер.
Обкатчики этой редакции: Роджер Бернстайн, Мэттью Б. Кэри, Пэт Харригэн, Эван Кинни, Тиме Людвиг, Девин Нордберг, Лора Робсон, Дэниел Шеппард, Джон Скогербо, Джейсон Аллан Ли Смит, Тим Урен, Тор Райт и штатные сотрудники FFG.
Исполнительный продюсер: Грег Бенэйдж
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Особая благодарность компании Games Workshop, Джону Грэмсу и всем, кто так усердно работал, чтобы "поднять эту игру из могилы".

Fury of Dracula © 1987-2005 Games Workshop Ltd. Все права защищены. Вся собственность Games Workshop используется по лицензии. © 2005 Fantasy Flight Games. Этот продукт ни полностью ни частично не может быть воспроизведен без особого разрешения издателя.

Дополнительные материалы, поддержка и обсуждение игры ждут вас на сайте
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Русский перевод выполнен в 2008 году.
Эксклюзивный дистрибьютор игры в России

ООО "СМАРТ"

АРКНАМ HORROR

УЖАСЫ НЕ НАШЕГО ПОРОДКА

Врата открываются!
Только ты можешь
помешать этому!
Скоро в продаже



A
CALL OF
CTHULHU
BOARDGAME

Настольная игра
для 2-8 игроков



FANTASY
FLIGHT
GAMES

www.fantasyflightgames.com



Жетоны Засады

Западня (3)



Засада: Дракула может взять 1 засаду из резерва, а потом должен сбросить в резерв жетоны, если их число в его запасе больше нормы.

Укрепление: Дракула может сыграть одну любую засаду из резерва прямо на любого Охотника, который не в Больнице Св. Иосифа и Св. Марии и

не в море. Охотник немедленно должен разобраться с засадой, словно он вошел в локацию с ней. Затем Путь очищается до 3 карт.

Ассасин (1)



Засада: Охотник атакован Агентом со всеми 5 Приемами Агента. Если Охотник бежит из этого боя, его ход тут же завершается (никаких дальнейших засад, в том числе и с Дракулой).

Укрепление: нет эффекта.

Нетопыри (3)



Засада: ход Охотника тут же завершается (никаких дальнейших засад и боев, в том числе и с Дракулой) и он кладет засаду перед собой. На следующий его ход он возвращает этот жетон Дракуле, который на этом ходу контролирует движение Охотника (он должен

вести Охотника по Дорогам, не Морем и не Поездом). После перемещения Охотника засада возвращается в пул.

Укрепление: нет эффекта.

Оскверненная почва (3)



Засада: Дракула берет 1 карту События. Если это Событие Охотника, оно сбрасывается. В другом случае, Дракула оставляет карту себе.

Укрепление: Дракула тянет События, пока не найдет 2 События Дракулы. Карты Охотника осматриваются и сбрасываются. Затем Путь очищается

до 3 карт.

Туман (4)



Засада: ход Охотника тут же завершается (никаких дальнейших засад и боев, в том числе и с Дракулой) и он кладет засаду перед собой. Пока она остается перед Охотником, ни один другой Охотник не может ни войти в город, ни выйти из него, а Дракула может

перемещаться свободно. Охотники в тумане могут отдыхать, готовиться или обмениваться (но не в ход, когда Туман опустился на Охотника). В конце следующего хода Охотника жетон сбрасывается в пул.

Укрепление: нет эффекта.

Миньон (3 с Ножом, 2 с Ножом и Пистолетом, 2 с Ножом и Винтовкой)

Засада: Охотник атакован Агентом с Ударом, Уклонением и Приемами, которые изображены на жетоне. В Восточной Европе Агент получит +1 к боевым броскам.

Укрепление: нет эффекта.



Нож

Нож и Винтовка

Нож и Пистолет

Обман (2)



Засада: в Западной Европе Охотник тут же сбрасывает все карты Событий. В Восточной Европе Охотник немедленно сбрасывает 1 Событие по своему выбору (если имеет События на листе).

Укрепление: нет эффекта.

Молния (2)



Засада: если Охотник показывает Дракуле, что имеет Распятие или Облатки Причастия, эта засада сбрасывается без эффекта. В противном случае Охотник теряет 2 Здоровья и должен сбросить 1 Вещь по своему выбору.

Укрепление: нет эффекта.

Крестьяне (2)



Засада: в Западной Европе Охотник сбрасывает 1 карту Вещи по своему выбору и берет новую. В Восточной Европе Охотник сбрасывает все Вещи и берет равное число новых Вещей.

Укрепление: нет эффекта.

Мор (1)



Засада: Охотник теряет 2 Здоровья.

Укрепление: нет эффекта.

Крысы (2)



Засада: Если у Охотника есть Псы (лицом вверх), засада сбрасывается без эффекта. В противном случае Охотник бросает 4 кубика и теряет по 1 Здоровью за каждый результат от 4 до 6.

Укрепление: нет эффекта.

Саботаж (2)



Засада: Если у Охотника есть Псы (лицом вверх), засада сбрасывается без эффекта. В противном случае ход Охотника тут же завершается (никаких больше засад и боев, даже с Дракулой), и он должен сбросить 1 Вещь или 1 Событие по своему выбору.

Укрепление: нет эффекта.

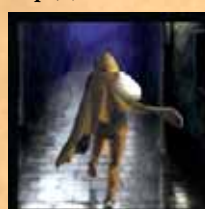
Шпион (2)



Засада: Дракула может посмотреть все карты Вещей и Событий Охотника, а Охотник должен сказать, куда будет двигаться следующим ходом.

Укрепление: нет эффекта.

Вор (2)



Засада: Если у Охотника есть Псы (лицом вверх), засада сбрасывается без эффекта. В противном случае Дракула забирает у Охотника случайную карту Вещи или События (Дракула выбирает, карту какого типа забрать), смотрит ее и сбрасывает.

Укрепление: нет эффекта.

Новый Вампир (6)

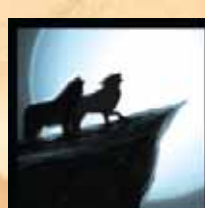


Засада: Днем Охотник убивает вампира, и эта засада сбрасывается без эффекта. Ночью киньте кубик. На 1-3 Охотник укушен, если он не покажет Дракуле, что имеет Распятие или Облатки Причастия. На 4-6 Вампир убегает, если Охотник не сбросит Нож или Кол.

Если Вампир не сбежал, засада возвращается в пул, даже если Охотник повержен. Если Вампир сбежал, засада остается в локации, а ход Охотника тут же завершается (никаких дальнейших засад и боев, в том числе и с Дракулой). На следующий ход Охотник может остаться в городе, чтобы снова сразиться с Вампиром.

Укрепление: Дракула сдвигается по дорожке Вампира на 2, а затем путь очищается до 1 карты.

Волки (3)



Засада: Охотник теряет 2 Здоровья. Охотник теряет 1 Здоровье, если покажет Дракуле Пистолет или Винтовку, и не теряет Здоровья, если имеет и Пистолет и Винтовку.

Укрепление: нет эффекта.