

Draculas Mächte und Begegnungen

Einfach die Seiten 2, 3 und 4 ausdrucken,
die Blätter umdrehen und erneut in den Drucker legen.

Anschließend die Seiten 5, 6 und 7 ausdrucken.

Ausschneiden, in der Mitte knicken
und zusammen kleben, nähen oder tackern .

Fertig

Erstellt von Woody (www.EarlEye.de)

Die Texte sind der deutschen Anleitung entnommen.

Inhalt der Anleitung

Aktionsphase: 14-15; auf See, 10	Hakenschlagen: 20-21
Ausruhen: 15	Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria: 24
Ausrüsten: 15	
Begegnung: 14, 32	Jäger: Kampf mit, 17
Behalten-Karten: 20	Kampf: 15-18
Besiegte Jäger: 20	Kartenlimit: 19-20
Bewegungsphase: 8-13	Karten „Fallen aus der Spur“: 12
Bewegung per Eisenbahn: 10-11	Katakomben: 13
Bewegung auf See: 8-10	
Bewegung per Straße: 8	Nähren: 21
Burg Dracula: 24	
Charakterbogen Übersicht: 23	Schummeln: 25
Die Protagonisten: 27-28	Spiel Aufbau: 5-7
Draculas Angreifen einer Gruppe: 14	Spiel gewinnen: 19
Draculas Mächte: 20-22	Spielbrett-Übersicht: 22
Draculas Spur verkürzen: 12	Spielrunden-Übersicht: 7
Draculas verdeckte Bewegung: 11-12	Sofort-Ausspielen-Karten: 20
	Suchen: 14
Entschlossenheit: 24	Tapferkeitspunkte: 26
Ereigniskarten: 20	Tauschen: 15
Finsterer Ruf: 20	Verbergen: 21
	Verbündete: 20
Gebissene Jäger: 19	Varianten: 25-26
Geheimhaltung am Tisch: 25	
Gesegnete Hostie: 22-23	Wolfgestalt: 21-22
Geweihter Boden: 22-23	
Gruppen: 23-24	Zeitkontrollphase: 7-8
Gruppenkampf: 23-24	



Draculas Mächte & Begegnungen



Saboteur

Begegnung: Falls der Jäger eine (aufgedeckte) Hundemeute bei sich hat, wird diese Begegnung ohne Folgen abgelegt. Im anderen Fall endet der Zug des Jägers sofort (keine weiteren Begegnungen inklusive Dracula) und er muss eine Ausrüstungs- oder Ereigniskarte seiner Wahl ablegen.

Gereift: Keine Auswirkung.



Spion

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

Gereift: Keine Auswirkung.



Dieb

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

Gereift: Keine Auswirkung.

Hakenschlagen

Wird diese Karte gespielt, kreuzt Dracula seinen bisherigen Weg, um die Jäger entweder abzuschütteln oder sie anzugreifen. Der Dracula-Spieler **kann diese Macht benutzen, um in seiner Spur zurückzugehen**. Die *Hakenschlagen*-Karte wird **offen** ausgespielt. Dracula nimmt dann die Ortskarte, zu der er zurückgehen möchte, aus seiner Spur oder den Katakomben und legt sie auf die *Hakenschlagen*-Karte. Die gewählte Ortskarte muss ein Ort sein, den Dracula entsprechend der Bewegungsregeln von seinem derzeitigen Standort aus erreichen kann. Lag diese Ortskarte offen in der Spur oder den Katakomben, bleibt sie offen, war sie verdeckt, bleibt sie auch verdeckt. Die beiden Karten (Macht- und Ortskarte) werden dann auf das am weitesten links liegende Feld in Draculas Spur gelegt und alle nachfolgenden Karten um ein Feld nach rechts verschoben, bis entweder keine Lücke mehr in Draculas Spur ist oder eine Karte „aus der Spur fällt“. Zum Schluss stellt er seine Spielfigur auf die neuen Karten. Beachten Sie, dass Draculas Spur in diesem Zug nicht länger wird, wenn die Karte aus seiner Spur stammte (anders als aus den Katakomben), und daher auch keine Karte aus der Spur fällt. Falls sich eine Begegnung auf der Karte befand, bleibt sie dort, kam die Karte aus den Katakomben, darf Dracula nur eine Begegnung behalten, nicht beide. Er wählt aus, welche er behalten will und legt die andere in den Vorrat. **Dracula legt** keine neue Begegnung auf diese Karte. Die *Hakenschlagen*-Karte bleibt bei der verschobenen Ortskarte, bis beide später aus der Spur fallen. Erst dann steckt Dracula die Karte *Hakenschlagen* wieder in den Stapel. Die Ortskarte kann dann wie üblich in die Katakomben abgelegt werden oder er lässt die Begegnung darauf reifen.



Zigeuner

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

Gereift: Keine Auswirkung.



Zeitungsente

Begegnung: Falls die Begegnung in Westeuropa stattfindet, legt der Jäger sofort alle seine Ereigniskarten ab.

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

Gereift: Keine Auswirkung.



Blitzschlag

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

Gereift: Keine Auswirkung.

Wolfgestalt

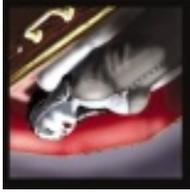
Diese Karte darf nur bei Nacht gespielt werden. Sie ist vielleicht Dracula's teuflischste Macht. Wolfsgestalt erlaubt es ihm, in der Gestalt eines Wolfes durch die Nacht zu rennen und der Verfolgung zu entgehen. Sie wird offen in Draculas Spur ausgelegt, zusammen mit einer verdeckt abgelegten Ortskarte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

Die Jäger können davon ausgehen, dass Dracula zu dem verdeckt liegenden Ort gereist ist, der bis zu zwei Straßen weit entfernt vom letzten Ort sein kann. Anstelle einer Ortskarte kann Dracula auch die Verbergen-Karte zusammen mit der Karte Wolfsgestalt spielen, um zu bluffen und an seinem Ort stehen zu bleiben. Wenn er in Wolfsgestalt unterwegs ist, darf Dracula durch eine Stadt ziehen, in der sich ein Jäger befindet, ohne dass er dort anhalten und den Jäger bekämpfen müsste. Eine Stadt mit dem Gesegnete Hostie-oder Geweihter Boden-Marker darf er jedoch nicht durchqueren. Wenn sich Dracula zwei Städte weit bewegt, hinterlässt er keine Hinweise auf seine Anwesenheit in der ersten Stadt, die er durchquert. Eine Begegnung legt er nur auf seinem Zielort ab. Ebenso greift er in seiner Aktionsphase nur einen Jäger in seinem Zielort an, jedoch keinen der sich in einer Stadt befindet die Dracula in Wolfsgestalt durchreist. Da Dracula nur für seinen Zielort eine Ortskarte ablegen muss, ist es ihm möglich in Wolfsgestalt einen Ort zu durchqueren, der schon in seiner Spur vorhanden ist. Er darf seinen Zug lediglich nicht in einem solchen Ort beenden.

Finsterner Ruf

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

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



Neuer Vampir

Begegnung: Bei Tag: Der Jäger tötet den Vampir und die Begegnung wird ohne weitere Folgen in den Vorrat abgelegt.
Bei Nacht: Würfeln Sie.
Bei 1–3: Der Jäger wurde gebissen, **es sei denn**, er (oder ein anderer Jäger in einer Gruppe) kann Dracula ein *Kruzifix* oder eine *Gesegnete Hostie* vorweisen, wodurch es zu keinem Biss kommt. Der Vampir wird zurück in den Vorrat gelegt
Bei 4-6: Der Vampir entkommt und bleibt am selben Ort, **es sei denn**, der Jäger (oder ein anderer Jäger in einer Gruppe) legt ein *Messer* oder einen *Pflock* ab, wodurch der Vampir ohne weitere Auswirkung zurück in den Vorrat gelegt wird. Wenn der Vampir entkommen kann, darf der Jäger in der Stadt bleiben, um in seinem nächsten Zug dem Vampir erneut zu begegnen.
Gerift: Dracula erhöht die Vampir-Anzeige um 2, anschließend wird seine Spur auf eine Karte verkürzt.



Wolfsrudel

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

Verbergen

Achtung: Diese Machtkarte hat dieselbe Rückseite wie die Ortskarten und wird am Anfang des Spiels in den Ortskarten-Stapel gelegt!
Wenn sie gespielt wird wissen die Jäger also nicht, dass es sich um eine Machtkarte handelt. Diese Karte ist die einzige Machtkarte, die verdeckt gespielt wird. Sie wird abgelegt wie eine Ortskarte, und Dracula darf eine Begegnung darauf platzieren. Sie repräsentiert Dracula, der sich versteckt (und daher an seinem letzten Ort bleibt), während er die Schar seiner Diener dort vergrößert. Vergessen sie nicht am Ende ihrer Bewegungsphase die Draculafigur auf der Karte zu platzieren. Bewegt sich ein Jäger auf den Ort, an dem Dracula die Karte Verbergen gespielt hat, werden die Karte Verbergen und die rechts davon liegende Ortskarte aufgedeckt und der Jäger muss sich beiden Begegnungen stellen, als ob es sich um eine Karte in den Katakomben handeln würde.
Wenn die Ortskarte, zu der Dracula diese Karte ausgespielt hatte, aus der Spur fällt, wird diese Karte aufgedeckt und fällt ebenfalls aus der Spur. Sie wandert dann zurück in Draculas Ortskarten-Stapel, selbst wenn die zugehörige Ortskarte in den Katakomben abgelegt wurde. Begegnungen auf der Verbergen Karte darf Dracula nicht reifen lassen oder in den Katakomben ablegen – sie werden immer in den Vorrat zurückgelegt.
Wenn Dracula diese Karte ausspielt, während sich ein Jäger am gleichen Ort aufhält, wird sie offen ausgelegt und er muss mit diesem in seiner Aktionsphase kämpfen.



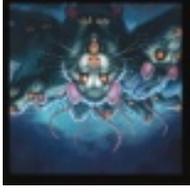
Eine Schar Bauern

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



Seuche

Begegnung: Der Jäger verliert 2 Gesundheitspunkte.
Gereift: Keine Auswirkung.



Ratten

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



Hinterhalt

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

Gerift: Dracula darf eine Begegnung auf seiner Hand auf einen beliebigen Jäger ausspielen, der sich aber nicht auf See oder im Hospiz des heiligen Joseph und der heiligen Maria befinden darf. Der Jäger muss die Begegnung sofort gemäß den normalen Regeln ausführen. Anschließend wird Draculas Spur auf 3 Karten verkürzt.



Attentäter

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

Gerift: Keine Auswirkung.



Fledermäuse

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

Gerift: Keine Auswirkung.



Entweichte Erde

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

Gerift: Dracula zieht so lange Ereigniskarten, bis er insgesamt 2 Dracula-Ereigniskarten erhalten hat. Gezogene Jäger-Ereigniskarten werden angesehen und abgelegt. Anschließend wird Draculas Spur bis auf drei Karten verkürzt.

Gerift: Keine Auswirkung.



Nebel

Begegnung: Der Zug des Jägers endet sofort (keine weiteren Begegnungen, inklusive Dracula) und er legt diese Begegnung vor sich hin. Solange der Marker vor ihm liegt, darf kein anderer Jäger den Ort betreten oder verlassen, in dem sich der Nebel befindet. Dracula darf jedoch frei dort durchreisen. Im Nebel befindliche Jäger haben immer noch eine volle Aktionsphase, außer dem Jäger dessen Zug durch den Nebel beendet wurde). Am Ende seines nächsten Zuges legt der Jäger den Marker in den Vorrat zurück.

Gerift: Keine Auswirkung.