



Fury of Dracula

德古拉的狂怒

吸血鬼 (Vampire) 是传说中的邪恶妖物，拥有红眼、獠牙、苍白肤色及不老不死的特性，并可化身成蝙蝠、狼或雾。一般吸血鬼在阳光下会灰飞烟灭。强大的吸血鬼在阳光下，会变得虚弱而不死。虽然只有加持的银武器方可杀伤吸血鬼，但吸血鬼仍有众多弱点：惧怕十字架和大蒜、无法穿越流水、没有影子及反影、未被邀请下不可进入房屋。普通人可能因被吸血鬼噬咬而变成吸血鬼。

1898年。

八年前，邪恶的德古拉伯爵为了他建立不死帝国的野心来到了伦敦，但却在他自己的德古拉城堡里被一群反抗他的人消灭了...这个吸血鬼之王为了向这个毫无防备的世界展开他可怕的复仇而再次复活。现在，他准备继续在这片土地上传播瘟疫，但这一次他记住了过去犯下的错误吸取了教训，酝酿着一次比以往更大的阴谋。

许多搞科学的人无法理解最近发生的大量神秘死亡事件背后的可怕力量，但有那么一群人明白 为了一个共同的目的，4个人再次会聚在了一起，带着坚定的信念启程，去完成一个八年前他们曾经完成过的任务。这一次德古拉伯爵将会再次被消灭！

德古拉并不会傻到像一只待宰的羔羊那样束手待毙，旧帐未还，伯爵发誓会让每一个愚蠢的人类感受到德古拉的狂怒！！

德古拉的狂怒是一个 2到 5人的桌面游戏，游戏时间 2到 3小时。一个玩家扮演德古拉伯爵，其它玩家联盟合伙扮演吸血鬼猎人：范海辛（Van Helsing）、米娜·哈卡女士（Mina Harker）、席沃德医生（Dr. Seward）以及高达明勋爵（Lord Godalming）。这些勇敢的人发誓找到德古拉的踪迹并阻止他建立吸血鬼帝国。

游戏总览：

在德古拉的狂怒游戏里，四个猎人对一个吸血鬼，一方胜利则另一方失败。游戏配件如下：

游戏规则 Rules Book

游戏图板 Game Board

公仔 Plastic Miniatures (德古拉及 4名猎人) 5个

参考地图 Dracula Reference Map (小型地图) 1张

德古拉板 Dracula sheet (用以放置 15个血标记) 1张

猎人板 Hunter sheet (用以放置生命标记、事件牌及道具牌) 4张

白色骰 Hunter die (猎人用) 2颗

黑色骰 Dracula die (德古拉用) 1颗

红色骰 Train die (猎人以铁路移动时用) 1颗

事件牌 Event Cards (50张猎人用、25张德古拉用) 75张

位置牌 Dracula Location Cards (印有城市或海域名称) 70张

道具牌 Item Cards 40张

游戏参考 Reference Cards (德古拉及 4名猎人各一) 5张

猎人策略牌 Hunter Tactics Cards 合 4组共 12张

德古拉策略牌 Dracula Tactics Cards 8张

爪牙策略牌 Agent Tactics Cards 5张

能力牌 Dracula Power Cards (德古拉用) 5张

遭遇标记 Encounter Markers 45个

血标记 Blood Tokens (德古拉用) 15个

生命标记 Health Markers (心髒，猎人用) 4个

噬咬标记 Bite Tokens (獠牙) 4个

圣餐标记 Heavenly Host Markers (圆形) 3个

圣洁标记 Consecrated Ground Marker (圆形) 1个

战斗延续标记 Continue Markers (圆形箭咀) 3个

时间标记 Time Markers 2个

封路标记 Roadblock Marker (圆形，一面道路、另一面铁路) 1个

德古拉标记 Dracula Vampire Marker (方形，蝙蝠) 1个

猎人标记 Hunter Resolve Marker (方形，十字架) 1个

日夜标记 Day/Night Marker (圆形) 1个

构成：

游戏图板 Game Board:

游戏图板中印有 1898年的欧洲地图，分为东、西欧。地图中的城市以道路 Road或铁路 Rail连接。印有船的城市即是港口。

城市分为方形代表的大城市 large city 菱形代表的小城 small city 欧洲四周的海洋则分割成不同海域 Sea zones
游戏图板右上方是日夜记录 Day/Night track, 随着游戏进行, 游戏回合会分为日间 day 夜晚 night
游戏图板上方是“德古拉踪迹” Dracula's Trail。供德古拉放置位置牌 Dracula Location Cards, 以记录德古拉的移动。
游戏图板右边供放置德古拉陵墓 Catacombs的位置牌 Dracula Location Card
游戏图板左边供放置德古拉及猎人的 1名盟友 Ally
游戏图板右上角是“吸血鬼记录” Vampire Track, 即“德古拉标记” Dracula Vampire Marker放置的地方, 以记录德古拉离胜利有多近。
游戏图板下方是“果断记录” Resolve Track, 即猎人标记 Hunter Resolve Marker 放置的地方, 以记录猎人追捕德古拉的决心。
猎人耗用这些点数, 可行使一些特殊的行动。见“决心”



游戏准备：

开局：

玩家中 1人担任德古拉, 余下的玩家即担任其他猎人。不论玩家数目是多少, 4名猎人皆需出场, 只是个别玩家需要担任多于 1名猎人。

担任德古拉的玩家拿取德古拉板后, 需坐到游戏图板上方。

由左到右, 担任高达明勋爵、席沃德医生、范海辛及米娜·哈卡的玩家分别拿取各自的猎人板, 依次序围绕游戏图板就座。

担任德古拉的玩家拿取参考地图、德古拉的公仔、游戏参考、位置牌、德古拉策略牌、爪牙策略牌、德古拉能力牌。

将 15个血标记放到德古拉板上。这是德古拉的血量。

担任猎人的玩家拿取猎人的公仔、游戏参考、猎人策略牌。

将生命标记放到猎人板上最大的数字上。这用作记录猎人的生命值。

分别将道具牌、事件牌翻转洗混, 放到一旁备用。

事件牌在洗混后, 需把最底的一张咭牌放到最顶处。

将所有遭遇标记放到布袋中摇混, 担任德古拉的玩家从布袋中抽取 5个遭遇标记。德古拉持有的遭遇标记无需让猎人知晓。

将德古拉标记放到吸血鬼记录 k数字 0的方格上。

将猎人标记放到果断记录数字 0 的方格上。

日夜标记放到日夜记录上的黎明位置。

由担任猎人的玩家依高达明勋爵、席沃德医生、范海辛、米娜·哈卡的次序，将其公仔放到游戏图板上任何一个城市（德古拉城堡 Castle Dracula 圣约瑟夫 & 圣玛利医院 The Hospital of St. Joseph and St. Mary 除外）上。同一城市上可放置多于一人。

由担任德古拉的玩家任意选取 1 张城市的位置牌（德古拉城堡 Castle Dracula 及猎人身处的城市除外），牌面向下放到德古拉踪迹的最左边的位置，将德古拉的公仔放到这位置牌上。这代表德古拉开局时藏身的位置。

最初的回合由担任高达明勋爵的玩家开始。

回合流程：

0. 德古拉游戏回合

1. 高达明勋爵游戏回合
2. 席沃德医生游戏回合
3. 范海辛游戏回合
4. 米娜·哈卡游戏回合

德古拉游戏回合：

1. 时间推移 Timekeeping

若德古拉正身处海域 Sea Zone 中，则此步骤完结。

将日夜标记沿日夜记录，依顺时针方向移动一格。

若日夜标记正好由下半夜 Small Hours 行进到黎明 Dawn 位置，则将德古拉标记及猎人标记，分别沿吸血鬼记录及果断记录数字较大的方格移 1 格。

2. 移动 Movement

德古拉踪迹的左右方向，是依担任德古拉的玩家方向计算。最左边的位置代表德古拉现在的位置，右边的位置牌即德古拉过往的行踪。

德古拉必须选取 1 张位置牌，牌面向下放到德古拉踪迹的最左边的位置。这位置牌代表德古拉移动后的位置。

若德古拉移动后的位置正好是任何猎人的所在城市，则该位置牌需牌面向上地放置。

德古拉可使用能力牌，以代替放置位置牌。见能力牌

德古拉选取位置牌时，需隐藏位置牌牌叠，以防猎人 Hunter 从取牌的动作中猜测德古拉的行踪。

放置位置牌时，德古拉踪迹上的其他位置牌（连遭遇标记）或能力牌，则依次序朝右边移。

右移后多出来的第 7 张位置牌（或能力牌），德古拉可选择放到陵墓 Catacombs 或收回手中。能力牌则必须收回手中。见陵墓 Catacombs

由于德古拉必须放置位置牌作移动，除特殊情况外，德古拉无法收回德古拉踪迹上的位置牌，亦即德古拉是不可以走回头路。任何情况下，若德古拉无路可走，即算作弊 Cheating 处理，见 Cheating

德古拉移动时必须遵循下列规则。

A. 道路 Road

德古拉沿道路移动时，每回合只可移动到由道路连接的邻近城市。

依据德古拉先前所在位置，玩家选取 1 张城市的位置牌放到德古拉踪迹的最左边的位置。该张城市和德古拉先前所在位置，在地图上必须有道路连接，途中不可以有其他城市分隔。

B. 海路 Sea

若德古拉先前所在位置是港口（印有船的城市）或海域，方可进行海路移动。

海路移动时，德古拉不可行使能力牌。

印有海域名称的位置牌，其牌背面颜色是蓝色的。因此德古拉经海路移动时，猎人即会知晓。

海路移动时只有 3 个选择。

i. 上船，由港口移到海域。

德古拉上船时，需扣减 1个血标记。若德古拉只保有 1个血标记，则德古拉不可上船进行海路移动。

ii. 海运，由海域移到邻近的另一海域。

由每次上船开始计算，德古拉除第一次由海域移到邻近的另一海域外，每次海上移动皆需扣减 1个血标记。

若德古拉只保有 1个血标记，则德古拉在海上移动 1次后，即不可继续海运而必须登岸。

iii. 登岸，由海域移到海域内的港口。

例：德古拉由南特 Nantes往比斯开湾 Bay of Biscay (需扣减 1个血标记)。下回合往大西洋 Atlantic Ocean。再下回合往地中海 Mediterranean Sea (需扣减 1个血标记)。最后在马赛 Marseilles登岸。

3. 行动 Action

A. 攻击 Attack

若德古拉正身处海域中，则此步骤完结。

若德古拉移动后的位置正好是任何猎人的所在城市，则该位置牌需牌面向上地放置，德古拉必须向处身同一城市的猎人进行攻击。

见战斗 Combat

B. 遭遇 Place Encounter

若德古拉移动到的城市中，并无任何猎人存在，则德古拉需从手中的遭遇标记挑选 1个遭遇标记。将该遭遇标记背面朝上地放到刚放置的城市位置牌上。

4. 催化 Maturing Encounter

位置牌右移后多出来的第 7张位置牌 (或能力牌)，若德古拉选择收回该位置牌，即可执行该牌上的遭遇标记之催化 Matured效果。

见遭遇 Encounter

5. 纠集 Refill

若德古拉手中的遭遇标记少于 5个 (若德古拉的新娘 Dracula's Brides在局中时是 7)，德古拉需从布袋中抽取足够的遭遇标记，让其手中的遭遇标记数目回复为 5 (或 7)个。

猎人游戏回合：

1. 移动 Movement

猎人在其游戏回合中，可沿道路、海路或铁路移动。

猎人可选择不进行移动而停留在同一城市，但却不可停留在同一海域中。

a. 道路

猎人沿道路移动时，每回合只可移动到由道路连接的邻近城市。

b. 海路

若猎人先前所在位置是港口 (印有船的城市)或海域，方可进行海路移动。

海路移动时，猎人不可执行行动 Action步骤。

海路移动时，猎人不可停留在同一海域，亦不可返回上一回合其所在的港口 (印有船的城市)或海域。即坐在船上的猎人不能叫船隻掉头驶回其出发港口、海域，亦不能教船隻停航，但先绕到另一海域再回头是容许的。

海路移动只有 3个选择。

i. 上船，由港口移到海域。

ii. 海运，由海域移到邻近的另一海域。

iii. 登岸，由海域移到海域内的港口。

c. 铁路

猎人掷红色骰 Train die一次，依掷骰结果决定猎人以铁路移动的结果如何。

0 = 猎人买不到火车票。猎人可以改选以道路或海路移动。

1 = 猎人买了慢行列车的车票。猎人必须沿铁路移到由铁路连接的另一城市。

2 = 猎人买了普快列车的车票。猎人必须沿铁路移动，但可选择移到最多由 2段铁路连接的另一城市。

2/3 = 猎人买了特快列车的车票。猎人**必须**沿铁路移动，但可选择移到最多由 2段或 3段铁路连接的另一城市。只有当猎人所经过的铁路全是西欧，猎人方可经由 3段铁路移动。

X = 猎人的证件出现问题，正被扣查。猎人的游戏回合立即完结，即没有了行动 Action步骤。

2. 行动 Action

猎人正身处海域中，则此步骤完结。

A. 搜查 Search

德古拉查看德古拉踪迹及陵墓。若代表猎人所在城市的位置牌正好放在德古拉踪迹或陵墓中，则翻开该城市的位置牌及其上的所有遭遇标记。

若猎人所在城市放有遭遇标记，猎人必须优先解决遭遇标记。这可能是战斗，或其他的特殊效果。

若猎人所在城市正好是德古拉的所在地，在解决遭遇标记后，除非猎人逃脱或特殊效果影响，猎人即会与德古拉进行战斗。

面对爪牙 Minion (或称手下 Agent)的战斗中，猎人一旦以逃走结束战斗，猎人即不会与德古拉 (若同处同一城市)进行战斗。

解决后的遭遇标记需放回布袋中。

B. 整备 No Encounter

没有遇上德古拉或遭遇标记的猎人，可进行下列整备行动，三选其一。

猎人不可在德古拉城堡进行整备。

i. 疗伤 Rest

代价：玩家抽取 2张事件牌。猎人用的事件牌 (背后印有十字架)即时丢弃。德古拉用的事件牌 (背后则印有蝙蝠)则由德古拉查看。

执行即时 Play Immediately或盟友 Ally的事件牌，其他的由德古拉持有。

猎人 Hunter的生命值回复 2点，但不会多于猎人板 Hunter sheet上最大的数字。

ii. 补给 Resupply

身处小城 small city的猎人，需要抽取 1张事件牌。

身处大城市 large city的猎人，需要抽取 1张事件牌或道具牌 (1张牌)，或抽取事件牌及道具牌各 1张 (合共 2张)。

身处圣约瑟夫 & 玛利医院的猎人，需抽取 1张事件牌或道具牌。

iii. 交换 Trade

猎人可与其他同处同一城市的猎人进行交换。猎人与猎人之间可交换任何持有的道具牌。

战斗 Combat:

由担任德古拉的玩家开始，依顺时针方向各玩家可逐一决定是否打出影响战斗的事件牌。亲身参与战斗的猎人此时可丢弃道具牌大蒜 Garlic

游戏回合是日间 day的话，德古拉只可使用 3张印有太阳、弯月符号的德古拉策略牌，即爪 Claws 闪避 Dodge 逃走 Escape (人形 Man)。

游戏回合是夜晚 night的话，德古拉即可使用全部 8张德古拉策略牌。

德古拉的爪牙，可使用拳 Punch 闪避 Dodge 依遭遇标记上的图画另加刀 Knife 手枪 Pistol 步枪 Rifle

猎人可使用 3张基本的策略牌拳 Punch 闪避 Dodge 逃走 Escape,外加该猎人持有的道具牌 ItemCards (必须印有主动数 Initiative number)。

参与战斗的玩家同时打出 1张策略牌或道具牌。

德古拉及猎人各掷骰一次，并将掷骰结果加上任何调整。骰数较大者胜。若骰数相同，则以打出的牌上之主动数 Initiative number (图画中小圆内)决定，主动数较大者胜。

胜出战斗的一方，依负方所出牌名称，从自己的牌上查明结果。

参与战斗的玩家收回上一轮战斗打出的牌。刚打出的牌则留在桌面上，下一轮战斗后方可收回手上。即玩家不可接连使用同一牌。

参与战斗的玩家需再次重复出牌、掷骰的步骤。战斗会持续至一方逃脱 Escape 遭杀害 Killed 遭噬咬 Bite或连续出现了 3个战斗延续标记 Continue Markers

战斗结果：

战斗中猎人一旦落败，而猎人打出的道具牌，在对手打出的策略牌中是以粗斜体 bold and italics字母印刷，则猎人必须丢弃

该道具牌。

损伤 Wound (数字):

1 2 3 4等即负方所需扣减的生命值 health或血标记。

面对爪牙,则毫无效果。

延续 Continue (圆形箭咀):

从盒中拿出 1个战斗延续标记 Continue Marker。当连续 3轮战斗的结果皆是延续时,战斗完结。

击退 Repel (左右箭咀):

下一轮战斗中,德古拉 Dracula只可打出闪避 Dodge或任何逃走 Escape牌。

噬咬 Bite (獠牙):

猎人得到 1个噬咬标记 Bite Token。战斗完结。

杀害 Killed (颅骨):

面对爪牙,战斗以爪牙死亡完结。

面对德古拉,德古拉的血标记即被扣减至下一个红色数字 (10-5),即最多可扣减 5个血标记。战斗持续。

德古拉的血标记为 5个或以下时,若出现杀害结果,德古拉即被消灭。

完结 End (交叉):

战斗完结。

猎人战斗骰数调整:

行使事件牌中的计划 Advance Planning,猎人的骰数有加 1调整。

猎人打出道具牌中的手枪 Pistol,猎人这一轮的骰数有加 1调整。

猎人在上一轮战斗打出策略牌闪避 Dodge并胜出,猎人这一轮的骰数有加 1调整。

爪牙战斗骰数调整:

战斗是发生于东欧,爪牙的骰数有加 1调整。

行使事件牌中的陷阱 Trap,爪牙的骰数有加 1调整。

爪牙打出道具牌中的手枪 Pistol,打手这一轮的骰数有加 1调整。

爪牙在上一轮战斗打出策略牌闪避 Dodge并胜出,打手这一轮的骰数有加 1调整。

德古拉战斗骰数调整:

只需战斗中的一名猎人持有噬咬标记,德古拉的骰数即有加 1调整。

在德古拉城堡 Castle Dracula进行战斗,德古拉的骰数有加 1调整。

行使事件牌中的陷阱 Trap,德古拉的骰数有加 1调整。

德古拉 Dracula在上一轮战斗 Combat打出策略牌闪避 Dodge并胜出,德古拉这一轮的骰数有加 1调整。

讨论 Discussion:

有关如何搜捕德古拉的讨论,玩家们必须公开相讨。

猎人 Hunter Groups组队:

同处同一城市的猎人,在其游戏回合开始前,可决定组队活动。组队的猎人合共只有 1个游戏回合。

德古拉主动移到猎人们所身处的城市时,猎人们即如同组队活动般一同面对战斗。战斗后的猎人在这回合中并非必须一起移动。

已经进行其游戏回合的猎人,不可与其他同处同一城市的猎人组队活动。

移动 Movement

组队的猎人如同个别猎人的移动一般,但必须前往同一目的地。例:沿铁路移动猎人只需掷红色骰 Train die一次(高达明勋爵同行时可掷红色骰 2次)。

行动 Action

组队的猎人中只有 1人可执行疗伤 Rest或补给 Resupply。交换 Trade则不受影响。

遭遇 Encounter

组队的猎人全都会受到相同的影响。若其中一人可减免遭遇的效果，同行的人亦同样受惠。

战斗 Combat

战斗中组队的猎人需要各自使用其基本策略牌 (拳 Punch 闪避 Dodge 逃走 Escape)及道具牌。

每轮战斗开始前，德古拉必须指明一人为其目标。 猎人只掷骰一次，骰数 (加上调整)相同时以目标猎人牌上之主动数定胜负。

若猎人胜出该轮战斗，猎人可从这轮各人打出的牌中挑选最好的战斗结果。若德古拉胜出该轮战斗，则以目标猎人打出的牌决定战斗结果。

被噬咬 Bitten Hunters:

被噬咬的猎人必须翻开其持有的事件牌及道具牌各 1张 (合共 2张牌，翻开的狗 Dogs不作计算)。

被噬咬的猎人面对德古拉的战斗时，德古拉掷骰结果获加 1调整。

高达明勋爵、席渥德医生遭 2次噬咬 (即得到 2个噬咬标记时)，即作被击败论。

范海辛遭 3次噬咬 (即得到 3个噬咬标记时)，方作被击败论。

米娜·哈卡一旦遭到噬咬 (即得到 1个噬咬标记时)，即作被击败论。

卡片数量限制 Card Limits:

德古拉和猎人能携带的道具卡和事件卡数量是有限制的 这在他们各自的人物卡上有表示 当玩家得到道具卡或标有“ keep”的事件卡后，即需把这类卡片面朝下放置在人物卡对应的位置上。

每个猎人可以持有三张道具卡 (面朝上的狗也包括在内)和三张“ keep”事件卡。席沃德医生可以持有更多一张的道具卡或事件卡放置在他独有的人物版相应位置。

德古拉不能持有任何道具卡，但他可以持有四张“ keep”事件卡。

记住玩家的策略卡不计算在卡片数量限制内。猎人的策略卡背面和道具卡是相同的，但在卡名称的下方标注有“ Basic”字样。策略卡应该正面朝上的放置在人物卡旁边以此来和道具卡区别开。

被击败 Defeated Hunters:

猎人的生命值遭扣减到 0或以下，猎人即作被击败论。

猎人可能因噬咬而作被击败论。

将德古拉标记，沿吸血鬼记录数字较大的方格移 2格。

将被击败的猎人移到圣约瑟夫 & 圣玛利医院。猎人缴回所有噬咬标记，丢弃所持的事件牌及道具牌，生命值回复到最大值。

刚回复的猎人 Hunter在随后的回合中，必须放弃执行其游戏回合，即暂停游戏一回合。

决心 Resolve:

猎人在其游戏回合中，在进行移动前，猎人可决定行使决心。行使决心时，将猎人标记沿果断记录数字较小的方格移 1格。

猎人标记在果断记录数字 0的方格上时，猎人不可行使决心。

行使决心后，猎人可选择执行下列效果，三选其一。

1. 新闻报 Newspaper Reports

德古拉需翻开德古拉踪迹中，最右边那张牌面向下的位置牌。

若该位置牌即是德古拉的所在地，猎人 Hunter不可选择执行这效果。

2. 危机感 Sense of Emergency

猎人自行扣减生命值，即可移到任何城市或海域。 扣减的点数为德古拉胜出游戏所需的点数，即德古拉标记与吸血鬼记录上的数字 6方格所差的格数。

若猎人的生命值将扣减到 0或以下，猎人即不可选择执行这效果。

3. 潜能 Inner Strength

猎人的生命值回复 4点，但不会多于猎人板上最大的数字。

圣餐 Heavenly Hosts及圣洁之地 Consecrated Ground:

猎人 Hunter行使道具牌或事件牌，即可能将圣餐标记 Heavenly Host Markers 或圣洁标记 Consecrated Ground Marker 放到游戏图板的城市上。

若代表放有圣餐标记 Heavenly Host Markers 或圣洁标记 Consecrated Ground Marker城市的位置牌，正好放在德古拉踪迹或陵墓中，则翻开该城市的位置牌并移除其上的所有遭遇标记。

若德古拉正身处该城市，则德古拉必须在下一个游戏回合离开。

德古拉必须交出代表放有圣餐标记、或圣洁标记城市的位置牌，即德古拉不可以通行或进入这些城市。

当圣餐标记、或圣洁标记被移走，德古拉方可收回这些交出的位置牌。

陵墓 Catacombs:

德古拉移动后，在德古拉踪迹中右移后多出来的第 7张位置牌，即可放到陵墓上。放到陵墓的遭遇标记不可行使催化 Matured效果。

见遭遇 Encounter

城市的位置牌被放到陵墓后，德古拉可从手中的遭遇标记内，多放 1个遭遇标记到该位置牌上。

陵墓最多只可放置 3张位置牌。

德古拉在其游戏回合中，可随时收回陵墓中的位置牌。收回位置牌后，该牌上的遭遇标记需放回布袋中。

若猎人停留在陵墓中的位置牌代表的城市，则翻开该位置牌及其上的遭遇标记。除非遭遇标记让猎人中止其游戏回合，否则猎人必须解决该位置牌上的所有遭遇标记。

作弊 Cheating:

收回德古拉踪迹的位置牌，唯独保留德古拉的所在地(最左边的位置牌)。德古拉需翻开该位置牌表明德古拉的位置。德古拉的血标记即被扣减至下一个红色数字(10-5)，即最多可扣减 5个血标记。德古拉的血标记为 5个或以下时，德古拉的血标记即被扣减至 1。

游戏胜负：

德古拉在战斗中失去最后的血标记，游戏终结。猎人胜出游戏。

德古拉不可自行扣减其最后的血标记。

德古拉标记在吸血鬼记录上前进到数字 6的方格或以后，游戏终结。德古拉胜出游戏。

人物技能：

高达明勋爵 Lord Godalming:

强健 Strong Body

在面对德古拉爪牙的战斗中，高达明勋爵掷骰 2颗，取骰数较大者作掷骰结果。

富裕 Wealth

铁路移动时，高达明勋爵在掷红色骰 Train die一次后，**可以**放弃该掷骰结果，再掷红色骰一次。第二次掷骰即用作决定铁路移动的结果。

席沃德医生 Dr. Seward:

准备 Prepared

席沃德医生可多持有 1张事件牌或道具牌。席沃德医生即可持有最多 7张事件牌及道具牌。

医师 Physician

与席沃德医生同处同一城市的猎人(包括医生独自一人)进行疗伤 Rest时，玩家只需抽取 1张(而非 2张)事件牌 Event Card (减少代价)。

范海辛 Van Helsing:

无情 Relentless

在解决遭遇标记后，除非该遭遇标记终结其游戏回合、或范海辛无法杀害对手，范海辛可如常执行疗伤 Rest 补给 Resupply 或交换 Trade行动。

意志 Strong Will

范海辛只有遭德古拉噬咬 3次方作被击败论。

米娜·哈卡 Mina Harker:

被咬 Bitten

米娜·哈卡已遭德古拉噬咬。这噬咬无法医治。

在面对德古拉的战斗中，米娜·哈卡不作被噬咬论。因此米娜·哈卡在战斗中单独面对德古拉时，德古拉掷骰结果不获加 1调整。

组织 Organized

进行补给 Resupply时，米娜·哈卡可选择多抽取 1张事件牌 Event Card或道具牌 Item Card

德古拉能力牌 Dracula Power Cards:

德古拉拥有 5项特殊能力, 这些能力以能力牌代表。行使这些能力时, 这些能力牌需要放在德古拉踪迹中。

放到德古拉踪迹中的能力牌, 会如同位置牌一般回到德古拉手中。

在德古拉踪迹中的能力牌不可放到陵墓。移离德古拉踪迹时, 能力牌必须回到德古拉手中。

只有当德古拉收回某能力牌, 德古拉方可再次可行使该能力。

召唤 Dark Call 回返 Double Back及隐藏 Hide(印有太阳、弯月符号), 这些能力可于日间 day或夜晚 night使用。

吸血 Feed 及狼形 Wolf Form(印有弯月符号) 则只可于夜晚 night使用。

行使某些能力时, 德古拉可能需扣减血标记。若德古拉的血标记数目不足支付其代价 (扣减后血标记数目不可是 0), 则德古拉不可行使该能力。

召唤 Dark Call

行使这能力时, 将这能力牌如同位置牌一般放到德古拉踪迹中最左方位置。这代表德古拉没有移动, 继续隐藏在上回合的城市中召集其党羽。

德古拉从布袋中抽取 10个遭遇标记加到手中, 再将多于上限的遭遇标记放回布袋中。

行使这能力时, 德古拉需扣减 2个血标记。

若德古拉行使这能力后的位置正好是任何猎人的所在城市, 则德古拉必须向处身同一城市的猎人进行攻击。

回返 Double Back

唯有行使这能力时, 德古拉 Dracula方可在移动后, 返回某个其位置牌尚在德古拉踪迹或陵墓中的城市。

将德古拉踪迹或陵墓中的位置牌拿起, 与这能力牌一同放到德古拉踪迹中最左方位置。

拿起的位置牌必须保持原先的状况, 牌面向上则保持牌面向上, 牌底向上者则保持牌底向上。

从德古拉踪迹中拿起位置牌, 则德古拉踪迹中会出现 1个空位。右移的位置牌只会填补该空位而无位置牌可移到陵墓中。

德古拉不可放置遭遇标记在拿起的位置牌上。该位置牌上原有的遭遇标记则只可保留 1个。德古拉自行挑选保留的遭遇标记, 多出来的遭遇标记需放回布袋中。

吸血 Feed

行使这能力时, 将这能力牌如同位置牌一般放到德古拉踪迹中最左方位置。这代表德古拉没有移动, 继续隐藏在上回合的城市于夜间寻找猎物吸血。

行使这能力后, 德古拉回复 1个血标记, 但不会多于最大的数目 15

若德古拉行使这能力后的位置正好是任何猎人的所在城市, 则

德古拉必须向处身同一城市的猎人进行攻击。

隐藏 Hide

行使这能力时, 将这能力牌如同位置牌一般牌底向上地放到德古拉踪迹中最左方位置。德古拉可如常放置遭遇标记在这能力牌上。这代表德古拉没有移动, 继续隐藏在上回合的城市。

这能力牌上放置的遭遇标记不会催化, 亦不可放到陵墓中, 移出德古拉踪迹后必须放回布袋中。

若德古拉行使这能力后的位置正好是任何猎人的所在城市, 这能力牌即需牌面向上地放置, 德古拉必须向处身同一城市的猎人进行攻击。

狼形 Wolf Form

行使这能力时, 将这能力牌连同位置牌一起放到德古拉踪迹中最左方位置。德古拉可放置遭遇标记 Encounter Marker在这位置牌上。

行使这能力时, 德古拉可化身成狼并最多沿 2段道路移到另一城市。

德古拉不会在中途经过的城市留下任何踪迹, 因此德古拉踪迹中无需放置该城市的位置牌。猎人处身该城市亦不会知晓德古拉经已擦身而过。

若德古拉移动后的位置正好是任何猎人的所在城市, 这位置牌需牌面向上地放置, 德古拉必须向处身同一城市的猎人进行攻击。

行使这能力时, 德古拉需扣减 1个血标记。

这能力牌可与隐藏 Hide 能力牌同时行使, 让德古拉留在原地, 特意让猎人产生误会。

化身成狼的德古拉仍不可通行或进入放有圣餐标记 Heavenly Host Markers 或圣洁标记 Consecrated Ground Marker的城市。

遭遇 Encounter:

若德古拉移动后并没有碰上猎人, 则可在刚放置的城市位置牌上放上 1个遭遇标记。

遭遇标记不会放到海域的位置牌上。

放置遭遇标记时, 需背面向上地放置。

猎人移动后若停在 (不是经过) 德古拉踪迹上的位置牌所代表的城市, 即翻开该位置牌及其上的遭遇标记。

遵循下列说明, 猎人必须解决所遇上的遭遇标记。解决后的遭遇标记需放回布袋中。

因牌效果而收回位置牌时, 位置牌上的遭遇标记需放回布袋中。

随着位置牌移出德古拉踪迹, 德古拉可选择让遭遇标记与位置牌一同放到陵墓, 或行使遭遇标记的催化效果。

行使催化效果后的遭遇标记需放回布袋中。

括号中为标记数量



埋伏 Arbush (3)

德古拉从布袋中抽取 1 个遭遇标记加到手中，再将多于上限的遭遇标记放回布袋中。

催化 Matured:

德古拉从手中的遭遇标记中，挑选 1 个遭遇标记直接放到任何一个猎人 (身在海域或圣约瑟夫 & 圣玛利医院者除外) 面前。该猎人必须立刻解决这遭遇标记。

德古拉踪迹上只保留最左边的 3 张位置牌，德古拉收回其他位置牌。回收牌上的遭遇标记则放回布袋中。



刺客 Assassin (1)

这是德古拉的爪牙，可使用拳 Punch 闪避 Dodge 刀 Knife 手枪 Pistol 及步枪 Rifle 猎人与这刺客发生战斗。

催化 Matured:

无效果。



蝙蝠 Bats (3)

碰上这遭遇的猎人，其游戏回合即时中止，并持有这标记。下个游戏回合时将这标记放回布袋中，并由德古拉控制这猎人沿道路移动，猎人失去移动步骤。

催化 Matured:

无效果。



腐土 Desecrated Soil (3)

德古拉抽取 1 张事件牌。猎人用的事件牌 (背后印有十字架) 即时丢弃。德古拉用的事件牌 (背后则印有蝙蝠) 则由德古拉查看。执行即时 Play Immediately 或盟友 Ally 的事件牌，其他的由德古拉持有。

催化 Matured:

德古拉不断抽取事件牌，直至总共出现了 2 张德古拉用的事件牌。任何抽到之猎人用事件牌皆在查看后丢弃。

德古拉踪迹上只保留最左边的 3 张位置牌，德古拉收回其他位

置牌。回收牌上的遭遇标记则放回布袋中。



迷雾 Fog (4)

碰上这遭遇的猎人，其游戏回合即时中止，并持有这标记。

猎人持有这标记期间，其他猎人皆不可进入或离开这城市。

持有这标记的猎人，在其下个游戏回合结束时，将这标记放回布袋中，

催化 Matured:

无效果。



爪牙 Minion (3 2 2)

德古拉的爪牙，可使用拳 Punch 闪避 Dodge 另依图画加上刀 Knife (共 3 张卡) 或刀与手枪 Pistol (共 4 张卡) 或刀与步枪 Rifle (共 4 张卡)。猎人与这爪牙发生战斗。

在东欧遇上这些爪牙 Minion 时，爪牙的掷骰有加 1 调整。

催化 Matured:

无效果。



愚弄 Hoax (2)

在西欧遇上这遭遇时，猎人需丢弃其持有的所有事件牌。

在东欧遇上这遭遇时，猎人需自行挑选丢弃 1 张其持有的事件牌。

催化 Matured:

无效果。



闪电 Lightning (2)

猎人需出示十字架 Crucifix 或圣餐 Heavenly Host，否则猎人扣减 2 点生命值并自行挑选丢弃 1 张其持有的道具牌。

催化 Matured:

无效果。



农民 Peasants (2)

在西欧遇上这遭遇时，猎人需自行拣选丢弃 1 张其持有的道具牌，然后再抽回 1 张道具牌。

在东欧遇上这遭遇时，猎人需丢弃其持有的所有道具牌，然后再抽回相同数目的道具牌。

催化 Matured:

无效果。



疫病 Plague (1)

遇上这遭遇的猎人需扣减 2 点生命值。

催化 Matured:

无效果。



老鼠 Rats (2)

遇上这遭遇的猎人若持有翻开的狗，这遭遇即无效果。否则玩家掷骰 4 颗，每出现一个 4 5 或 6 点，猎人需扣减 1 点生命值。

催化 Matured:

无效果。



破坏者 Saboteur (2)

遇上这遭遇的猎人若持有翻开的狗，这遭遇即无效果。否则猎人的游戏回合即时中止，并必须自行拣选丢弃 1 张事件牌或道具牌。

催化 Matured:

无效果。



探子 Spy (2)

遇上这遭遇的猎人需让德古拉检视其持有之事件牌及道具牌，并预告下一回合其移动目的地。

催化 Matured:

无效果。



窃贼 Thief (2)

遇上这遭遇的猎人若持有翻开的狗，这遭遇即无效果。否则德古拉可抽取猎人 1 张事件牌或道具牌。在德古拉检视该卡牌的内容后，丢弃该牌。

催化 Matured:

无效果



血裔 New Vampire (6)

遇上这遭遇时若是日间 day，则这吸血鬼被消灭，这遭遇即无效果。

遇上这遭遇时若是夜晚 night，则掷骰 1 颗。

骰数是 1 至 3，则猎人需展示十字架 Crucifix 或圣餐 Heavenly Host，否则猎人得到 1 个噬咬标记 Bite Token。

骰数是 4 至 6，则猎人需丢弃 1 张刀 Knife 或木桩 Stake，否则这吸血鬼逃脱。

只有当吸血鬼逃脱时，这遭遇标记方会留在位置牌上。否则将这遭遇标记放回布袋中。

催化 Matured:

将德古拉标记，沿吸血鬼记录数字较大的方格移 2 格。

德古拉踪迹上只保留最左边的 1 张位置牌，德古拉收回其他位置牌。回收咕牌上的遭遇标记则放回布袋中。



狼群 Wolves (3)

遇上这遭遇的猎人需展示手枪 Pistol 或步枪 Rifle。若猎人持有这 2 张咕牌，这遭遇即无效果。若猎人只持有其中一张咕牌，则猎人需扣减 1 点生命值。若猎人并未持有这 2 张咕牌，则猎人需扣减 2 点生命值。

催化 Matured:

无效果

特殊地点：

德古拉城堡 Castle Dracula:

德古拉返回德古拉城堡 Castle Dracula 时，德古拉即时加回 2 个血标记。

德古拉城堡的位置牌是没有牌面牌底之分。因此猎人必然知道德古拉回到德古拉城堡。

德古拉在德古拉城堡进行战斗时，其掷骰结果有加 1 调整。
猎人不可在德古拉城堡进行整備。

圣约瑟夫 & 圣玛利医院 The Hospital of St. Joseph and St. Mary:

位置牌中是没有圣约瑟夫 & 圣玛利医院，即德古拉无法进入圣约瑟夫 & 圣玛利医院。

身处该地的猎人，需抽取 1 张事件牌或道具牌。

身处圣约瑟夫 & 圣玛利医院而又被噬咬的猎人，可在移动前掷骰一次。若骰数结果是 1，猎人扣减 2 点生命值。若骰数结果是 2 3，毫无效果。若骰数结果是 4 5 6，猎人除去 1 个噬咬标记。

道具牌 Item Cards:

道具牌由抽取咭牌的猎人持有。

道具牌牌叠耗尽完后，则将丢弃的道具牌覆转洗混再用。

十字架 Crucifix

这道具牌只可用于面对德古拉的战斗中。

狗 Dogs

这道具牌不可用于战斗。

猎人抽到这咭牌时、或移动前，猎人可翻开这咭牌。猎人持有翻开的狗 Dogs 时，老鼠 Rats、破坏者 Saboteur 及窃贼 Thief 等遭遇即无效果。

战斗中猎人道具牌上之主动数 Initiative number 作加 4 调整。
翻开的道具牌仍计算在牌限制 Cards Limits 内。

快马 Fast Horse

这道具牌不可用于战斗。

猎人移动前，玩家可丢弃这道具牌。丢弃这道具牌后，猎人可移到由 2 段道路连接的另一城市。

大蒜 Garlic

这道具牌不可用于战斗。

战斗开始时，玩家可丢弃这道具牌。德古拉在首 3 轮战斗中，不可打出任何逃走 Escape 牌。

以时间标记计算大蒜的时限。

圣餐 Heavenly Host

这道具牌只可用于面对德古拉的战斗中。

猎人移动前，猎人可丢弃这道具牌，即可将 1 个圣餐标记 Heavenly Host Marker 放到其所在城市。圣餐标记不可放于德古拉城堡 Castle Dracula、加拉茨 Galatz、克鲁日 Klausenburg (此为 Cluj 的德文名称，也可译作克劳森博格)。

圣水 Holy Water

这道具牌只可用于面对德古拉的战斗中。

被噬咬 Bitten Hunter 猎人在其游戏回合中丢弃这道具牌，即可掷骰一次。若骰数结果是 1，猎人扣减 2 点生命值。若骰数结果是 2 3 4，毫无效果。若骰数结果是 5 6，猎人除去 1 个噬咬标记 Bite Token。

刀 Knife

这道具牌无特殊用法。

传言 Local Rumors

这道具牌不可用于战斗。

猎人在其游戏回合中丢弃这道具牌，可拣选翻开德古拉踪迹或陵墓上的 1 个遭遇标记 (不是位置牌)。

手枪 Pistol

于战斗中打出这道具牌，这轮战斗中玩家的骰数有加 1 调整。

步枪 Rifle

这道具牌无特殊用法。

圣弹 Sacred Bullets

猎人无需持有手枪 Pistol 或步枪 Rifle，即可于战斗中使用这道具牌。

木桩 Stake

这道具牌无特殊用法。

猎人策略牌 Hunter Tactics Cards:

1. 闪避 Dodge basic

第一轮战斗中不可使用这张牌。

若猎人以这咭牌胜出战斗，则下一轮战斗中德古拉的掷骰有加 1 调整。

2. 逃走 Escape

这策略牌无特殊用法。

3. 拳 Punch basic

这策略牌无特殊用法。

爪牙策略牌 Agent Tactics Cards:

1. 闪避 Dodge basic

第一轮战斗中不可使用这牌。

若爪牙以这牌胜出战斗，则下一轮战斗中德古拉的掷骰有加 1 调整。

2. 拳 Punch basic

这策略牌无特殊用法。

3. 刀 Knife

若爪牙以这牌胜出战斗,则猎人必须自行拣选 1张事件牌丢弃。

4. 手枪 Pistol

于战斗中打出这道具牌,这轮战斗中玩家的骰数有加 1调整。

5. 步枪 Rifle

这策略牌无特殊用法。

德古拉策略牌 Dracula Tactics Cards:

1. 爪 Claws

这策略牌无特殊用法。

2. 闪避 Dodge

第一轮战斗中不可使用这张牌。

若德古拉以这张牌胜出战斗,则下一轮战斗中德古拉的掷骰有加 1调整。

3. 逃走 Escape (人形 Man)

这策略牌无特殊用法。

4. 逃走 Escape (蝙蝠 Bat)

若德古拉以这张牌胜出战斗,德古拉必须沿 1或 2段道路逃走至另一城市。以目的城市的位置牌直接取代德古拉踪迹最左方的位置牌。

德古拉不可逃到任何猎人的所在城市,亦不可通行或进入放有圣餐标记 Heavenly Host Markers 或圣洁标记 Consecrated Ground Marker的城市。

5. 逃走 Escape (化雾 Mist)

这策略牌无特殊用法。

6. 獠牙 Fangs

上轮战斗中若德古拉需扣减血标记,今轮战斗即不可使用这咭牌。

若德古拉以这咭牌胜出战斗,并得出噬咬 (獠牙) 结果,则德古拉可如同逃走 Escape (蝙蝠 Bat)牌般移动。

7. 催眠 Mesmerize

上轮战斗中若德古拉需扣减血标记,今轮战斗即不可使用这咭牌。

若德古拉以这咭牌胜出战斗,并得出噬咬 (獠牙) 结果,则猎人在得到 1个噬咬标记时必须丢弃所有的道具牌。战斗完结。

8. 蛮力 Strength

上轮战斗中若德古拉需扣减血标记,今轮战斗即不可使用这咭牌。

事件牌 Event Cards:

事件牌分为猎人用及德古拉用。猎人用的事件牌背后印有十字架,德古拉用的事件牌背后则印有蝙蝠。

抽取事件牌时,玩家必须从牌叠底拿取咭牌。若咭牌背后印有十字架,卡牌由猎人查看。若卡牌背后印有蝙蝠,则由德古拉查看。

事件牌分为即时 Play Immediately 保有 Keep及盟友 Ally三种。

抽取到即时 Play Immediately的事件牌,玩家即需翻开该牌并执行牌上的事件。

抽取到盟友 Ally 的事件牌,玩家需即时决定打出还是丢弃该牌。玩家决定打出盟友的事件牌,则将该牌放到游戏图板左边,原先的盟友即需丢弃。

抽取到保有 Keep的事件牌,该牌即需由猎人或德古拉持有,玩家可因应时机决定何时行使牌上的事件。行使后的事件牌即被丢弃。

事件牌叠耗用到只剩 1张牌时,则将丢弃的事件牌覆转洗混再用。事件牌在洗混后,需把最底的一张牌放到最顶处。

猎人用的事件牌:

计划 Advance Planning

于战斗中行使这事件牌,猎人的骰数有加 1调整。

换血 Blood Transfusion

猎人在其游戏回合开始前,猎人必须与其他猎人同处同一城市时,方可行使这事件牌。

同处的猎人中一人需扣减 1点生命值,另一人除去 1个噬咬标记。

专车 Chartered Carriage

猎人决定以铁路移动时,行使这事件牌后猎人即无需掷骰。铁路移动的结果即作 2/3论,猎人买了特快列车的火车票。

德古拉可以行使虚报 False Tip-off以取消这事件牌的效用。

圣洁之地 Consecrated Ground

将圣洁标记放到 (或移到)任何一个城市 (德古拉城堡 Castle Dracula除外)上。若代表放有圣洁标记城市的位置牌正好放在德古拉踪迹或陵墓中,则翻开该城市的位置牌并移除其上的所有遭遇标记。

若德古拉正身处该城市,则德古拉必须在下一个游戏回合离开。

退路 Escape Route

战斗开始前,行使这事件牌可让猎人即时逃脱 Escape

战斗作猎人逃脱 Escape完结。

好天气 Excellent Weather

猎人上船由港口移到海域时,行使这事件牌可让猎人在这游戏回合中最多进行 4个海路移动 (包括上船、海运及登岸)。即猎人最多可跑到相邻海域的港口 (上船、海运、海运及登岸),或是 3个海域外 (上船、海运、海运、海运)。

预警 Forewarned

猎人自己碰上遭遇标记时，德古拉翻开遭遇标记后，打出这事件牌可让猎人丢弃其中 1 个遭遇标记。丢弃的遭遇标记即无效果。

幸运 Good Luck

任何时候他人行使事件牌时，打出这事件牌可取消该事件牌的效用。

这事件牌同样可用于除去路障 Roadblock或德古拉的盟友。

力量 Great Strength

猎人自己在遭到噬咬或受到损伤时，打出这事件牌可取消该次噬咬或损伤。

冒进 Heroic Leap

猎人自己面对德古拉，战斗开始前打出这事件牌可取消战斗。

德古拉及猎人改为各掷 1 颗骰，各自扣减与骰数相同的生命值或血标记。

尽管猎人的生命值同时遭扣减到 0 或以下，让德古拉标记在吸血鬼记录上前进到数字 6 的方格或以后，若德古拉失去最后的血标记，猎人胜玩游戏。

侦察 Hired Scouts

指定任何 2 个城市，若代表这 2 个城市的位置牌正好放在德古拉踪迹或陵墓中，则翻开该城市的位置牌及其上的所有遭遇标记。

催眠 Hypnosis

在被噬咬的猎人 (可以是打出这事件牌者) 开始其游戏回合时，该猎人同意放弃执行其游戏回合，则该猎人掷骰 1 颗。

骰数是 1 或 2，则毫无效果。

骰数是 3 4 5 6，则德古拉必须翻开其所在城市的位置牌。若德古拉踪迹或陵墓中放有血裔 New Vampire 这遭遇，则德古拉同样需要翻开该遭遇标记及其下的位置牌。同时德古拉需预告其下一回合移动的目的地。

强纳森·哈卡 Jonathan Harker

当这盟友 Ally 牌仍放在游戏图板左边，德古拉踪迹中由左到右算起的第 6 张位置牌必须翻开。

长日 Long Day

猎人可在移动前行使这事件牌。将日夜标记沿日夜记录，依反时针方向倒退一格。日夜标记正好在黎明位置时，不可行使这事件牌。

金钱形迹 Money Trail

猎人可在其游戏回合开始前行使这事件牌。德古拉必须翻开德

古拉踪迹中所有海域的位置牌。

秘密调查 Mystic Research

猎人可检视德古拉持有的事件牌，并告知其他玩家。

新闻报 Newspaper Reports

德古拉需翻开德古拉踪迹中，最右边那张牌面向下的位置牌。若该位置牌即是德古拉的所在地，这事件牌即无效果。

重装上阵 Re-equip

猎人丢弃 1 张其持有的道具牌，然后检视道具牌牌叠，从中挑选 1 张道具牌加到手中。

将道具牌牌叠再次洗混。

洛福斯·史密斯 Rufus Smith

当这盟友牌仍放在游戏图板左边，德古拉每在海上移动 1 次，便需扣减 1 个血标记。

秘密武器 Secret Weapon

猎人碰上遭遇标记时，在解决其效果前，猎人可行使这事件牌。

猎人自行挑选丢弃 1 张其持有的道具牌，然后从丢弃的道具牌中挑选 1 张道具牌。

危机感 Sense of Emergency

猎人可在移动前行使这事件牌。猎人自行扣减生命值，即可移到任何城市或海域。扣减的点数是德古拉胜玩游戏所需的点数，即德古拉标记与吸血鬼记录上的数字 6 方格所差的格数。

若猎人的生命值将扣减到 0 或以下，猎人即不可行使这事件牌。

阿嘉莎姐妹 Sister Agatha

当这盟友牌仍放在游戏图板左边，德古拉在战斗中打出任何逃走 Escape (人形 Man 蝙蝠 Bat 化雾 Mist) 或獠牙 Fangs 时，德古拉需扣减 2 个血标记 Blood Token

风暴 Stormy Sea

在其游戏回合开始时，猎人指定 1 个并无任何猎人身处的海域。以时间标记作记录，所有的玩家 (包括德古拉) 在其后各自的 2 个游戏回合中，皆不可进入该海域。

若德古拉正身处受影响的该海域，则翻开该海域的位置牌。德古拉即时移到邻近的另一海域，新放的位置牌需牌面向上放置。

旧事重现 Surprising Return

猎人从丢弃的事件牌中挑选 1 张保有 Keep 事件牌加到手中。若猎人的事件牌数目超出卡牌限制，玩家必须丢弃多出来的事件牌。

电报 Telegraph Ahead

德古拉查看德古拉踪迹及陵墓。德古拉需翻开任何与猎人所在城市相邻 (以道路或铁路连接) 的位置牌。

巢穴 Vampire Lair

德古拉标记在吸血鬼记录上的数字 1 或以上的方格时, 抽取这事件牌的猎人可决定是否向吸血鬼挑战。

如同面对德古拉一般, 猎人面对的吸血鬼将使用德古拉策略牌。一旦战斗中猎人造出损伤 Wound 或杀害 Killed 的结果, 德古拉标记即在吸血鬼记录上倒退 1 格。

猎人在战斗中需如常承受损伤。德古拉策略牌上有关德古拉移动的条文在此情况下无效。

德古拉用的事件牌:

风暴 Control Storms

身处海域中的猎人 (或组队的猎人) 开始其游戏回合时, 德古拉可行使这事件牌。

猎人 (或组队的猎人) 的移动步骤终止, 改由德古拉操控将他们移往 3 个海路移动内可到达的港口。这海路移动中猎人可折返回上一回合其所在的海域。

海关 Customs Search

当猎人在移动后停留在港口 (印有船的城市) 或越过东欧及西欧的分界线, 而又没有碰上遭遇标记时, 德古拉方可行使这事件牌。该猎人必须丢弃其持有的所有道具牌, 其游戏回合即时中止。

魔力 Devilish Power

任何时候他人行使事件牌时, 打出这事件牌可取消该事件牌的效用。

这事件牌同样可用于除去圣餐标记或猎人的盟友。

德古拉的新娘 Dracula's Brides

当这盟友牌仍放在游戏图板左边, 德古拉手中的遭遇标记上限是 7 个。一旦这盟友牌遭丢弃, 德古拉必须即时丢弃多出来的遭遇标记, 让其手中的遭遇标记数目回复为 5 个。

逃避 Evasion

德古拉可即时移动到任何没有猎人的城市, 不论远近。移动后德古拉可在刚放置的城市位置牌上, 放置 1 个遭遇标记。

虚报 False Tip-off

猎人决定以铁路移动时, 行使这事件牌后猎人即无需掷骰。铁路移动的结果即作 X 论, 猎人正被扣查。

猎人可以行使专车 Chartered Carriage 以取消这事件牌的效用。

曼纽·希德斯海姆 Immanuel Hildesheim

当这盟友牌仍放在游戏图板左边, 德古拉手中的事件牌上限是 6 张。一旦这盟友牌遭丢弃, 德古拉必须即时丢弃多出来的事件牌, 让其手中的事件牌数目回复为 4 张。

夜访 Night Visit

德古拉向 1 名被噬咬的猎人行使这事件牌, 该猎人即需扣减 2 点生命值。

戴昆 P 莫里斯 Quincey P. Morris

当这盟友 Ally 牌仍放在游戏图板左边, 在德古拉游戏回合开始时, 德古拉可拣选 1 名猎人。该猎人需展示十字架或圣餐, 否则必须扣减 1 点生命值。

狂暴 Rage

战斗开始时, 德古拉可行使这事件牌。德古拉拣选 1 名参与战斗的猎人, 并查看该猎人持有的道具牌。德古拉拣选丢弃其中 1 张道具牌。

德古拉在首 3 轮战斗中, 不可打出任何逃走 Escape 牌。以时间标记计算这事件牌的时限。

无情的爪牙 Relentless Minion

当猎人面对爪牙这遭遇标记后, 若战斗结果是猎人被击败、或是猎人逃脱, 德古拉即可行使这事件牌。

刚被击败、或是逃脱的猎人必须再一次面对相同的爪牙遭遇标记。

路障 Roadblock

德古拉可在其游戏回合开始前行使这事件牌。将封路标记 Roadblock Marker 放到 (或移到) 游戏图板上某一截道路或铁路上。猎人不可使用该截道路或铁路进行移动。

诱惑 Seduction

当猎人在夜晚遇上血裔这遭遇时, 德古拉可行使这事件牌。猎人无需掷骰, 所有碰上这遭遇的猎人皆得到 1 个噬咬标记。血裔这遭遇标记则回到德古拉手中。

混乱报道 Sensationalist Press

他人行使事件牌要求翻开德古拉踪迹或陵墓中任何位置牌时, 德古拉可行使这事件牌以保留其中 1 张不被翻开。

时光飞逝 Time Runs Short

德古拉可在其游戏回合开始前行使这事件牌。将日夜标记沿日

夜记录，依顺时针方向移动一格。日夜标记正好在下半夜位置时，不可行使这事件牌。

陷阱 Trap

于战斗中行使这事件牌，德古拉或爪牙的骰数有加 1 调整 (在整个战斗过程中每轮都 +1)。

迅捷 Unearthly Swiftness

德古拉可在其游戏回合开始前行使这事件牌。德古拉可在这游戏回合执行 2 个移动步骤。

入魔 Vampiric Influence

德古拉向 1 名被噬咬的猎人行使这事件牌，则可检视其持有的事件牌及道具牌。同时该猎人需预告其下一回合移动的目的地。

野马 Wild Horses

当德古拉面对猎人的战斗开始前，行使这事件牌可将该猎人送往邻近 (以道路连接) 的城市。纵然曾碰上了遭遇标记，被送走的猎人仍可如常进行疗伤、补给、或交换。