

Autore: Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it



Reggio Emilia - Settembre 2005 – V 1.0



www.goblins.net



CACCIATORE



Fasi di un Turno

- ❖ **Fase di Movimento:** Il Cacciatore può muoversi Su Strada, Su Ferrovia, Via Mare oppure Passare o Non Muovere.
 - **Su Strada:** Si sposta in una città adiacente collegata da una strada.
 - **Su Ferrovia:** Si sposta lungo la ferrovia di un massimo di fermate come indicato dal tiro di dado sulla tabella apposita. Nella parte Est della mappa si può muovere al massimo di 2 fermate (anche con movimento parziale).
 - **Via Mare:** Si imbarca, Naviga o Sbarca.
 - **Imbarco:** Si sposta da un Porto ad un settore marino.
 - **Navigazione:** Si sposta da un settore marino ad un altro adiacente.
 - **Sbarco:** Si sposta da un settore marino ad un Porto.
 - **Passare:** Il Cacciatore non si muove, può però cambiare un numero qualsiasi delle sue **3 Pedine-Arma**. Prima scarta le sue pedine, e poi pesca quelle nuove. Non si può **Passare** se si è in un settore marino.
 - **Non Muovere:** Il Cacciatore rimane nella stessa città. Il Cacciatore può comunque svolgere una normale Fase di Azione, anche se non può prendere nuove Carte Evento o Pedine-Armi. Non si può **Non Muovere** se si è in un settore marino.
- ❖ **Fase di Azione:** Se un Cacciatore si trova in un settore marino o ha Passato non effettua la Fase di Azione.
 1. **Ricerca:** Il Cacciatore cerca nella città se vi sono **Pedine-Incontro, Dracula** o la **Local Rumors**.
 2. **Incontro:** Se nella città è presente una **Pedina-Incontro** il Cacciatore è obbligato ad affrontarla a meno che non abbia una Carta Evento appropriata. Se è presente **Dracula** il Cacciatore può decidere di non affrontarlo.
 3. **Nuove Armi e Carte:** Alla fine della sua **Fase di Azione** il Cacciatore può prendere nuove Armi o Carte Evento se ha superato eventuali incontri presenti nella città. In **Castle Dracula** non è possibile prendere Armi o Carte.
 - **In una Piccola Città:** Il Cacciatore può prendere o 1 Pedina-Arma o 1 Carta Evento (vale anche per un gruppo).
 - **In una Grande Città:** Il Cacciatore può prendere o 2 Pedine-Arma, o 2 Carte Evento, o una Pedina-Arma e 1 Carta Evento (vale anche per un gruppo).



CACCIATORE



Fasi di un Turno

- ❖ **Fase di Movimento:** Il Cacciatore può muoversi Su Strada, Su Ferrovia, Via Mare oppure Passare o Non Muovere.
 - **Su Strada:** Si sposta in una città adiacente collegata da una strada.
 - **Su Ferrovia:** Si sposta lungo la ferrovia di un massimo di fermate come indicato dal tiro di dado sulla tabella apposita. Nella parte Est della mappa si può muovere al massimo di 2 fermate (anche con movimento parziale).
 - **Via Mare:** Si imbarca, Naviga o Sbarca.
 - **Imbarco:** Si sposta da un Porto ad un settore marino.
 - **Navigazione:** Si sposta da un settore marino ad un altro adiacente.
 - **Sbarco:** Si sposta da un settore marino ad un Porto.
 - **Passare:** Il Cacciatore non si muove, può però cambiare un numero qualsiasi delle sue **3 Pedine-Arma**. Prima scarta le sue pedine, e poi pesca quelle nuove. Non si può **Passare** se si è in un settore marino.
 - **Non Muovere:** Il Cacciatore rimane nella stessa città. Il Cacciatore può comunque svolgere una normale Fase di Azione, anche se non può prendere nuove Carte Evento o Pedine-Armi. Non si può **Non Muovere** se si è in un settore marino.
- ❖ **Fase di Azione:** Se un Cacciatore si trova in un settore marino o ha Passato non effettua la Fase di Azione.
 1. **Ricerca:** Il Cacciatore cerca nella città se vi sono **Pedine-Incontro, Dracula** o la **Local Rumors**.
 2. **Incontro:** Se nella città è presente una **Pedina-Incontro** il Cacciatore è obbligato ad affrontarla a meno che non abbia una Carta Evento appropriata. Se è presente **Dracula** il Cacciatore può decidere di non affrontarlo.
 3. **Nuove Armi e Carte:** Alla fine della sua **Fase di Azione** il Cacciatore può prendere nuove Armi o Carte Evento se ha superato eventuali incontri presenti nella città. In **Castle Dracula** non è possibile prendere Armi o Carte.
 - **In una Piccola Città:** Il Cacciatore può prendere o 1 Pedina-Arma o 1 Carta Evento (vale anche per un gruppo).
 - **In una Grande Città:** Il Cacciatore può prendere o 2 Pedine-Arma, o 2 Carte Evento, o una Pedina-Arma e 1 Carta Evento (vale anche per un gruppo).



CACCIATORE



Pedine di Combattimento

Pedine Base

Dodge/Schivata: Il Cacciatore prova ad evitare l'attacco dell'avversario. Non può essere utilizzata nel 1° round di combattimento.

Escape/Fuga: Il Cacciatore prova a fuggire dalla scena del combattimento.

Fist/Pugno: Il Cacciatore combatte a mani nude. È la forma più debole di attacco, ma non è totalmente inutile.

Pedine-Armi

Crucifix/Crocifisso: Questo sacro simbolo è una buona difesa contro tutti i Vampiri, e può anche far male a Dracula.

Dogs/Cani: Piazzala scoperta sulla Schede del Personaggio. Hai un **+1 sull'iniziativa del 1° round** di combattimento (non cumulativo), ed inoltre ti protegge nell'incontro con i **Topi (Rats)**. Rientra comunque nel limite delle 3 Pedine-Arma consentite.

Garlic/Aglio: Giocandola all'inizio di un combattimento, anche prima del tiro per il giorno o la notte, il Cacciatore tenta di intrappolare il Conte con mazzetti d'aglio. Il risultato è che Dracula non può usare nessuna delle sue **3 Pedine Fuga** nei primi 3 round di combattimento. Una volta usata scarta questa pedina.

Heavenly Host/Ostia Divina: Può essere usata sia come pedina di combattimento, che come barriera sulla mappa per il movimento di Dracula (sostituisce la pedina a fondo bianco). Dracula non può passare per le città dove è presente questa pedina.

Holy Water/Acqua Santa: Può essere usata sia come pedina di combattimento, che come cura contro i morsi (Bite). In quest'ultimo caso tira un dado: **1** = Il Cacciatore subisce 1 ferita (wound); **2-3** = Nessun effetto; **4-6** = Il morso viene curato.

Knife/Pugnale: Una pericolosa arma corpo a corpo che è **molto efficace contro i Vampiri**, e con fortuna contro Dracula.

Pistol/Pistola: Arma molto utile contro gli Agenti, ma poco efficace contro Dracula, anche se occasionalmente può respingerlo.

Rifle/Fucile: Come la Pistola, ma più efficace nel respingere Dracula.

Sacred Bullet/Pallottole Sacre: Non occorre un'altra arma per usarle. Efficaci sia contro i Mortali che con i Non-Morti. Se il risultato del CAB è in corsivo, tira un dado: **1-3** = Hai ancora Pallottole Sacre; **4-6** = Pallottole finite, scarta questa Pedina-Arma.

Stake/Paletto: Molto efficace contro Dracula e Vampiri, ma valida anche contro gli Agenti. Una volta usata va scartata.



CACCIATORE



Pedine di Combattimento

Pedine Base

Dodge/Schivata: Il Cacciatore prova ad evitare l'attacco dell'avversario. Non può essere utilizzata nel 1° round di combattimento.

Escape/Fuga: Il Cacciatore prova a fuggire dalla scena del combattimento.

Fist/Pugno: Il Cacciatore combatte a mani nude. È la forma più debole di attacco, ma non è totalmente inutile.

Pedine-Armi

Crucifix/Crocifisso: Questo sacro simbolo è una buona difesa contro tutti i Vampiri, e può anche far male a Dracula.

Dogs/Cani: Piazzala scoperta sulla Schede del Personaggio. Hai un **+1 sull'iniziativa del 1° round** di combattimento (non cumulativo), ed inoltre ti protegge nell'incontro con i **Topi (Rats)**. Rientra comunque nel limite delle 3 Pedine-Arma consentite.

Garlic/Aglio: Giocandola all'inizio di un combattimento, anche prima del tiro per il giorno o la notte, il Cacciatore tenta di intrappolare il Conte con mazzetti d'aglio. Il risultato è che Dracula non può usare nessuna delle sue **3 Pedine Fuga** nei primi 3 round di combattimento. Una volta usata scarta questa pedina.

Heavenly Host/Ostia Divina: Può essere usata sia come pedina di combattimento, che come barriera sulla mappa per il movimento di Dracula (sostituisce la pedina a fondo bianco). Dracula non può passare per le città dove è presente questa pedina.

Holy Water/Acqua Santa: Può essere usata sia come pedina di combattimento, che come cura contro i morsi (Bite). In quest'ultimo caso tira un dado: **1** = Il Cacciatore subisce 1 ferita (wound); **2-3** = Nessun effetto; **4-6** = Il morso viene curato.

Knife/Pugnale: Una pericolosa arma corpo a corpo che è **molto efficace contro i Vampiri**, e con fortuna contro Dracula.

Pistol/Pistola: Arma molto utile contro gli Agenti, ma poco efficace contro Dracula, anche se occasionalmente può respingerlo.

Rifle/Fucile: Come la Pistola, ma più efficace nel respingere Dracula.

Sacred Bullet/Pallottole Sacre: Non occorre un'altra arma per usarle. Efficaci sia contro i Mortali che con i Non-Morti. Se il risultato del CAB è in corsivo, tira un dado: **1-3** = Hai ancora Pallottole Sacre; **4-6** = Pallottole finite, scarta questa Pedina-Arma.

Stake/Paletto: Molto efficace contro Dracula e Vampiri, ma valida anche contro gli Agenti. Una volta usata va scartata.

DRACULA

Fasi di un Turno

- ❖ **Fase di Movimento:** Dracula può muoversi Su Strada, Via Mare oppure Passare o Non Muovere.
 - **Su Strada:** Si sposta in una città adiacente collegata da una strada.
 - **Via Mare:** Si imbarca, Naviga o Sbarca.
 - **Imbarco:** Si sposta da un Porto ad un settore marino. Dracula perde un **Blood Point**. Dracula non può imbarcarsi se ha meno di **2 Blood Point**, a meno che non sia nelle **Isole Britanniche** o debba tornare a **Castel Dracula**.
 - **Navigazione:** Si sposta da un settore marino ad un altro adiacente. La pedina **Local Rumors** rimane nel porto poiché non può essere piazzata in un settore marino.
 - **Sbarco:** Si sposta da un settore marino ad un Porto.
 - **Passare:** Dracula non si muove però può cambiare un numero qualsiasi delle sue **5 Pedine-Incontro**. Prima si scartano le pedine vecchie, e poi si pescano le nuove. Dracula non può **Passare** se è in un settore marino. Nella Fase di Azione Dracula non potrà fare nulla.
 - **Non Muovere:** Dracula rimane nella stessa città. Dracula non può **Non Muovere** se è in un settore marino. Dracula può comunque svolgere una normale **Fase di Azione**. Può anche mangiare un Vampiro per riguadagnare **2 Blood Point**.
- ❖ **Fase di Azione:** può Attaccare i Cacciatori; Non Fare Nulla o Piazzare una Pedina-Incontro. Se Dracula ha **Passato** o mosso in un settore marino non può svolgere una **Fase di Azione**.
 - **Attaccare:** Dracula è obbligato ad attaccare un Cacciatore presente nella propria città, a meno che non abbia già combattuto con Lui nel turno precedente. Dracula non può fare nessun'altra azione.
 - **Non fare nulla:** Dracula non svolge nessun azione.
 - **Piazzare una Pedina-Incontro:** Dracula può piazzare una **Pedina-Incontro** se nella città non ve ne sono, e se non sono presenti Cacciatori.
 - Le pedine **Contadini (Peasants)** e **Zingaro (Szgary)** non possono essere piazzate nella parte **Est** della Mappa.
 - La pedina **Beffa (Hoax)** non può essere piazzate nella parte **Ovest** della Mappa.
 - La pedina **Lupi (Wolves)** non può essere piazzata nelle città delle **Isole Britanniche**.

CACCIATORE

Fasi di un Turno

- ❖ **Fase di Movimento:** Il Cacciatore può muoversi Su Strada, Su Ferrovia, Via Mare oppure Passare o Non Muovere.
 - **Su Strada:** Si sposta in una città adiacente collegata da una strada.
 - **Su Ferrovia:** Si sposta lungo la ferrovia di un massimo di fermate come indicato dal tiro di dado sulla tabella apposita. Nella parte Est della mappa si può muovere al massimo di **2** fermate (anche con movimento parziale).
 - **Via Mare:** Si imbarca, Naviga o Sbarca.
 - **Imbarco:** Si sposta da un Porto ad un settore marino.
 - **Navigazione:** Si sposta da un settore marino ad un altro adiacente.
 - **Sbarco:** Si sposta da un settore marino ad un Porto.
 - **Passare:** Il Cacciatore non si muove, può però cambiare un numero qualsiasi delle sue **3 Pedine-Arma**. Prima scarta le sue pedine, e poi pesca quelle nuove. Non si può **Passare** se si è in un settore marino.
 - **Non Muovere:** Il Cacciatore rimane nella stessa città. Il Cacciatore può comunque svolgere una normale Fase di Azione, anche se non può prendere nuove Carte Evento o Pedine-Armi. Non si può **Non Muovere** se si è in un settore marino.
- ❖ **Fase di Azione:** Se un Cacciatore si trova in un settore marino o ha Passato non effettua la Fase di Azione.
 1. **Ricerca:** Il Cacciatore cerca nella città se vi sono **Pedine-Incontro**, **Dracula** o la **Local Rumors**.
 2. **Incontro:** Se nella città è presente una **Pedina-Incontro** il Cacciatore è obbligato ad affrontarla a meno che non abbia una Carta Evento appropriata. Se è presente **Dracula** il Cacciatore può decidere di non affrontarlo.
 3. **Nuove Armi e Carte:** Alla fine della sua **Fase di Azione** il Cacciatore può prendere nuove Armi o Carte Evento se ha superato eventuali incontri presenti nella città. In **Castle Dracula** non è possibile prendere Armi o Carte.
 - **In una Piccola Città:** Il Cacciatore può prendere o **1 Pedina-Arma** o **1 Carta Evento** (vale anche per un gruppo).
 - **In una Grande Città:** Il Cacciatore può prendere o **2 Pedine-Arma**, o **2 Carte Evento**, o una **Pedina-Arma** e **1 Carta Evento** (vale anche per un gruppo).

Pedine di Combattimento

Pedine di Dracula

Claw/Artigli: Dracula assale selvaggiamente il Cacciatore con le sue mani artigliate.

Dodge/Schivata: Dracula tenta di evitare l'attacco del Cacciatore. Non può essere utilizzata nel 1° round di combattimento.

Escape/Fuga: Dracula ha 3 possibili forme di fuga. Ogni fuga è una tattica diversa, quindi se in un round fallisce una fuga, nel round successivo può tentare una fuga diversa.

- **Bat/Pipistrello:** È una forma di fuga rischiosa ma se funziona Dracula può volare via dalla città.
- **Human/Umano:** È la sua forma di fuga base, ed è anche la meno potente delle tre.
- **Mist/Nebbia:** È una forma di fuga quasi impossibile da prevenire poiché Dracula scivola via in un turbine di nebbia.

Fang/Zanne: Dracula tenta di finire il Cacciatore con il suo insidioso, mortale morso.

Hypnosis/Ipnosi: Dracula tenta di ipnotizzare il Cacciatore (con minimo rischio) per morderlo (Bite) e fargli scartare tutte le sue armi.

Strenght/Forza: Dracula usa la sua forza sovranaturale per disarmare e/o frantumare il Cacciatore.

In Combattimento: Prima dell'iniziativa occorre tirare un dado per il Giorno (1-3) o la Notte (4-6). Di giorno Dracula può usare soltanto le pedine **Artigli (Claw)**, **Schivata (Dodge)** e **Fuga in forma Umana (Escape-Human)**. Dopo il combattimento Dracula non potrà attaccare di nuovo il Cacciatore che ha affrontato ma che è rimasto in città.

Pedine degli Agenti

Dodge/Schivata: L'Agente tenta di evitare l'attacco del Cacciatore. Non può essere utilizzata nel 1° round di combattimento.

Fist/Pugno: L'Agente attacca il Cacciatore a mani nude.

Knife/Pugnale: L'Agente tenta di pugnalare o tagliare il Cacciatore.

Pistol/Pistola: L'Agente tenta di sparare il Cacciatore con un revolver. Meno pericolosa del Fucile, ma ugualmente efficace.

Rifle/Fucile: Come la Pistola, ma generalmente più efficace.

Pedine di Combattimento

Pedine Base

Dodge/Schivata: Il Cacciatore prova ad evitare l'attacco dell'avversario. Non può essere utilizzata nel 1° round di combattimento.

Escape/Fuga: Il Cacciatore prova a fuggire dalla scena del combattimento.

Fist/Pugno: Il Cacciatore combatte a mani nude. È la forma più debole di attacco, ma non è totalmente inutile.

Pedine-Armi

Crucifix/Crocifisso: Questo sacro simbolo è una buona difesa contro tutti i Vampiri, e può anche far male a Dracula.

Dogs/Cani: Piazzala scoperta sulla Schede del Personaggio. Hai un **+1 sull'iniziativa del 1° round** di combattimento (non cumulativo), ed inoltre ti protegge nell'incontro con i **Topi (Rats)**. Rientra comunque nel limite delle 3 Pedine-Arma consentite.

Garlic/Aglio: Giocandola all'inizio di un combattimento, anche prima del tiro per il giorno o la notte, il Cacciatore tenta di intrappolare il Conte con mazzetti d'aglio. Il risultato è che Dracula non può usare nessuna delle sue 3 **Pedine Fuga** nei primi 3 round di combattimento. Una volta usata scarta questa pedina.

Heavenly Host/Ostia Divina: Può essere usata sia come pedina di combattimento, che come barriera sulla mappa per il movimento di Dracula (sostituisce la pedina a fondo bianco). Dracula non può passare per le città dove è presente questa pedina.

Holy Water/Acqua Santa: Può essere usata sia come pedina di combattimento, che come cura contro i morsi (Bite). In quest'ultimo caso tira un dado: **1** = Il Cacciatore subisce 1 ferita (wound); **2-3** = Nessun effetto; **4-6** = Il morso viene curato.

Knife/Pugnale: Una pericolosa arma corpo a corpo che è **molto efficace contro i Vampiri**, e con fortuna contro Dracula.

Pistol/Pistola: Arma molto utile contro gli Agenti, ma poco efficace contro Dracula, anche se occasionalmente può respingerlo.

Rifle/Fucile: Come la Pistola, ma più efficace nel respingere Dracula.

Sacred Bullet/Pallottole Sacre: Non occorre un'altra arma per usarle. Efficaci sia contro i Mortali che con i Non-Morti. Se il risultato del CAB è in corsivo, tira un dado: **1-3** = Hai ancora Pallottole Sacre; **4-6** = Pallottole finite, scarta questa Pedina-Arma.

Stake/Paletto: Molto efficace contro Dracula e Vampiri, ma valida anche contro gli Agenti. Una volta usata va scartata.

Set-Up dei Cacciatori:

1. Prima del Giocatore Dracula, seguendo il solito ordine di gioco (Lord Godalming - Dr. Steward - Prof. Van Helsing), ogni Cacciatore prende un set di **Pedine di Combattimento Base** (quelle con la lettera "B"), e una **Pedina-Arma** presa a caso dal mucchio. Le pedine vanno tenute coperte sulla Scheda del Personaggio.
2. Sempre nel solito ordine, ogni Cacciatore sceglie una città (compresa quella di un altro Cacciatore) da dove iniziare piazzandoci sopra la propria miniatura (non si può iniziare in un settore marino).

Set-Up di Dracula:

1. Dopo che tutti i Cacciatori hanno concluso la propria preparazione, Dracula prende tutte le sue **Pedine di Combattimento** più **5 Pedine-Incontro** prese a caso dal mucchio.
2. Piazza poi la pedina **Blood Point Marker** sulla casella 12 della **Blood Point Track**.
3. Dracula infine piazza la sua miniatura in una città del suo SMC. Dracula non può iniziare nella stessa città di un Cacciatore.

←----- **Qui termina la preparazione iniziale. Il gioco inizierà dal primo turno di Dracula.** -----→

- **Blood Point Marker:** Quando le ferite di Dracula scendono a "0" o meno, Dracula utilizzerà la **Blood Death Marker** dalla casella "0" verso la casella "12". In questi casi Dracula è costretto a scappare a **Castle Dracula**. Se raggiunge la casella "12", Dracula è distrutto!
- **Carte Evento:** Sia Dracula che i Cacciatori possono avere un **massimo di 3 Carte Evento** ciascuno. I Cacciatori non possono scambiarsi le Carte Evento tra loro, ma possono mostrarsele.
- **Castle Dracula:** È possibile spostarsi tra **Klausenberg** e **Galatz** senza entrare nel Castello. I Cacciatori qui non possono prendere nuove Armi e Carte. Se Dracula sopravvive a tutti e 3 le Fasi di Azione dei Cacciatori, riesce a nascondersi nelle catacombe del castello per almeno un secolo. Fine della partita.
- **Morso/Bite:** Se un Cacciatore morso muore o viene morso una seconda volta diventa un Vampiro. La miniatura va data a Dracula che la piazzerà in quella stessa città del suo SMS, e la utilizzerà come una Pedina-Vampiro qualsiasi.
- **Pedine di Combattimento:** I Cacciatori possono avere massimo **3 Pedine-Arma** ciascuno (questo limite si applica anche ad un gruppo). Le pedine scartate non finiscono nel mucchio. I Cacciatori in un gruppo possono scambiarsi Pedine-Armi all'inizio della Fase di movimento.
- **Pedine Incontro:** Dracula in ogni momento deve avere sempre **5 Pedine-Incontro**.
- **Riguardare Blood Point:** Dracula, invece di **muovere** o di **passare**, può decidere di mangiare uno dei suoi Vampiri (scartando la pedina) per riguardare **2 Blood Point**. Dracula non può riguardare **Blood Point** quando usa il **Blood Death Marker**.



Tabella della Stazione Ferroviaria

1 *Trattenuto a Causa dei Documenti*

Le autorità locali fermano il Cacciatore perché c'è un po' di confusione sui suoi documenti di viaggio. Egli perde il turno. Il prossimo turno potrà muovere normalmente o provare ancora a prendere un treno.

2 *Nessuna Partenza*

Non ci sono treni in partenza per la direzione richiesta. Il Cacciatore deve muovere per Strada o per Mare. Egli non può decidere di passare, e sebbene possa stare in Città, non può scambiare Armi.

3 *Treno Accelerato*

Il Cacciatore prende un treno per una fermata. Egli muove dall'attuale Città in una qualsiasi Città collegata dalla ferrovia.

4-5 *Treno Diretto*

Il Cacciatore può muovere di due Città adiacenti collegate dalla ferrovia.

6 *Treno Espresso*

Il Cacciatore prende il treno per tre fermate e può muovere fino a tre Città adiacenti collegate dalla ferrovia. Comunque, se partirà da una qualsiasi località dell'Europa dell'Est, il Cacciatore potrà muoversi per un massimo di due fermate, come un Treno Diretto. Ciò è dovuto al fatto che, storicamente, le ferrovie dell'Est erano, all'epoca, molto meno efficienti di quelle Occidentali.

Condizioni di Vittoria

Dracula vince!

Vittoria Suprema: Se ci sono, in qualsiasi momento del gioco, 6 Vampiri piazzati sulla SMC ed almeno un Cacciatore è stato ucciso o è divenuto un Vampiro.

Vittoria Maggiore: Se riesce a piazzare, in qualsiasi momento del gioco, 6 Vampiri sulla SMC.

Vittoria Minore: Se ci sono almeno 3 Vampiri sulla SMC e 2 o più Cacciatori sono morti o divenuti Vampiri.

Stallo

Si ha quando i Cacciatori riescono a distruggere 6 Vampiri ma non Dracula. Se Dracula ha "consumato" uno dei suoi Vampiri per riguadagnare Blood Point, lo Stallo diventa una Vittoria Minore per i Cacciatori.

I Cacciatori vincono!

Vittoria Minore: Se Dracula sopravvive a tutte e 3 le Fasi di Azione dei Cacciatori a Castele Dracula. O se Dracula passa volontariamente (da codardo) 3 Turni consecutivi a Castle Dracula.

Vittoria Maggiore: Se Dracula viene distrutto, ma uno o più Cacciatori sono morti nella lotta.

Vittoria Suprema: Se Dracula viene distrutto e tutti i Cacciatori sopravvivono.