Автор игры:
Фредерик Мойерсон

ZVEZDA

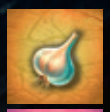
8776

Ван Хельсинг

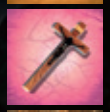
Правила игры

Состав игры

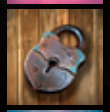
- Правила игры
- Игровое поле
- 34 жетона «Полезные предметы»



- 7 жетонов «Вещи героев»



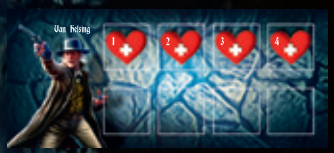
- 7 жетонов «Замóк»



- 5 жетонов «Здоровье»

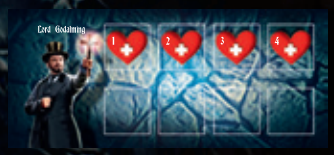
- 5 карточек героев

Дракула



Ван Хельсинг

Джонатан Харкер



Лорд Годальминг

Мина Мюррей

- 13 фигурок героев: 4 охотника на вампиров, граф Дракула и 8 его невест

- Игровой кубик
- Блокнот для записи скрытого передвижения
- Дополнительно потребуются карандаши (в состав игры не входят).

Введение

Глубокой ночью перед воротами старинного замка в самом сердце Трансильвании остановилась повозка. Не на шутку перепуганный кучер поспешил высадить пассажиров: знаменитого доктора Ван Хельсинга из Голландии и его друзей - лорда Годальминга, Джонатана Харкера и Мину Мюррей. Спеша покинуть проклятое место, кучер позабыл выгрузить багаж, в котором хранилось все необходимое для охоты на вампиров, – и вот охотники стоят перед воротами в замок графа Дракулы практически безоружные!

Внезапно дверь приоткрылась.
Тревожные предчувствия охватили доктора Ван Хельсинга: «Граф приглашает нас на милую беседу за чашечкой чая? Или это еще одна из его дьявольских ловушек?»
Протяжный волчий вой прорезал тишину. Стало ясно, что лучше не задерживаться на ступеньках замка слишком долго…

Персонажи

В игре участвуют 5 героев: граф Дракула и 4 охотника на вампиров – доктор Ван Хельсинг, Джонатан Харкер, лорд Годальминг и Мина Мюррей.

- При игре вдвоем один из игроков ходит за графа Дракулу, а второй – сразу за всех 4 охотников.
- При игре втроем один из игроков ходит за графа Дракулу, а каждый из оставшихся двух игроков управляет 2 охотниками.
- При игре вчетвером один из игроков ходит за графа Дракулу, а оставшиеся игроки по договоренности распределяют между собой охотников, при этом кому-то достанется 2 героя.
- При игре впятером каждый игрок может выбрать, за какого героя он будет играть.

Цели игроков

- Охотники должны уничтожить графа Дракулу или 5 его невест.
- Граф Дракула должен превратить всех охотников в вампиров или привести 4 своих невест к своему гробу (комната №34).

Важные замечания

В начале игры охотники сильно уступают графу Дракуле по силе. Для того чтобы иметь шансы на победу, они должны найти как можно больше самых разных, полезных для борьбы с вампирами, предметов, которые спрятаны в замке.
Охотникам придется действовать очень быстро, так как граф будет постоянно где-то рядом, выбирая подходящий момент для атаки и стараясь превратить их в вампиров. Но графу Дракуле иногда все-таки придется отвлекаться от своей охоты – ведь его невесты тоже требуют внимания. Как только графу удастся привести 4 из них к своему гробу, он выиграет эту битву и игру.

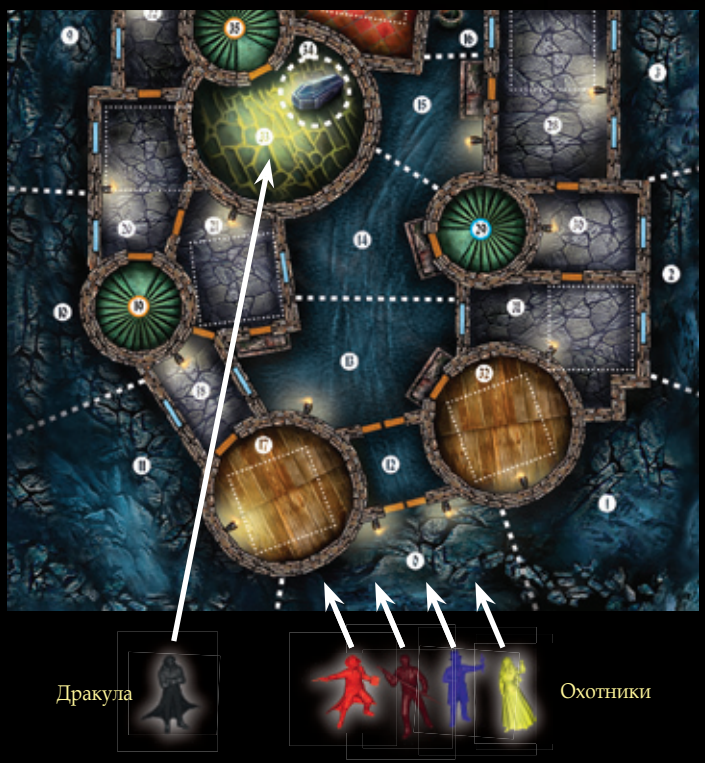
Внимание! В игре, кроме самого Дракулы, встречается еще 2 типа вампиров: невесты графа, которых охотникам также нужно разыскать, и его слуги, которыми становятся охотники, превращенные в вампиров. Когда в правилах речь идет о вампирах, имеются в виду и сам граф Дракула, и его невесты, и слуги!

Для удобства игроков все комнаты и помещения в замке, а также места, где могут оказаться герои, за его пределами пронумерованы; это поможет лучше ориентироваться и быстрее перемещаться по лабиринту коридоров мрачного замка и по его двору.

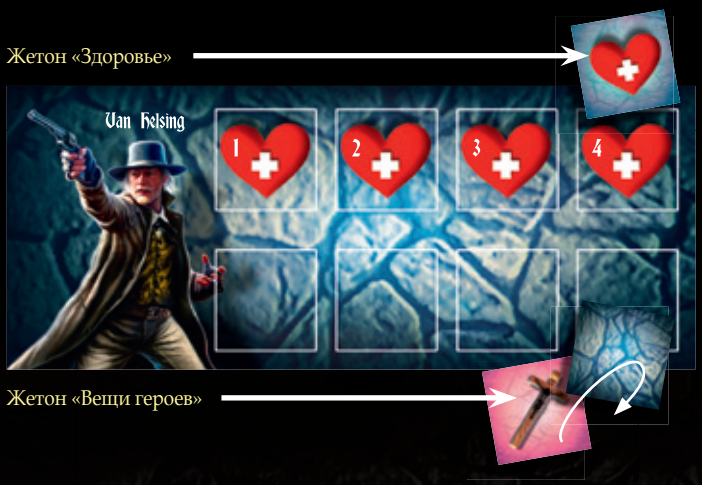
Подготовка к игре

• Игрок, которому предстоит играть за графа Дракулу, берет себе один блокнот для записи передвижений героя. Необходимо заранее позаботиться о том, чтобы под рукой было несколько карандашей, так как возможны ситуации, когда понадобится заполнять несколько листков сразу.

• Фигурка графа Дракулы ставится на его гроб (комната №34), а все фигурки охотников перед воротами замка (место обозначено №0). Каждый игрок берет себе карточку своего героя и кладет перед собой.

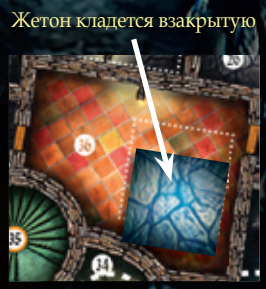


• Каждый игрок кладет жетон «Здоровье» на карточку своего героя так, чтобы он указывал на самое большое количество очков здоровья, которое может быть у героя: 5 очков - для графа Дракулы, 4 очка - для каждого охотника.



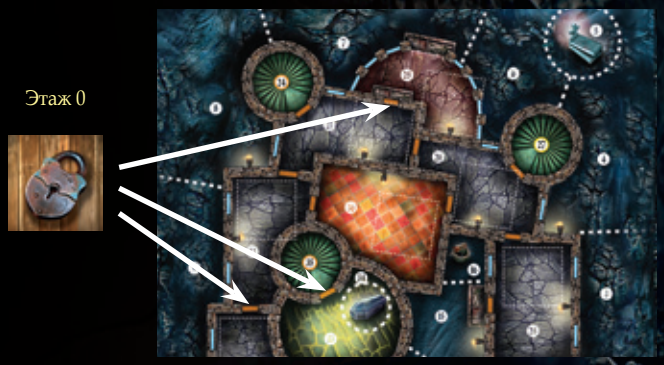
• Граф Дракула берет себе 1 жетон «Летучая мышь» (с пурпурным фоном) и кладет его на свою карточку.

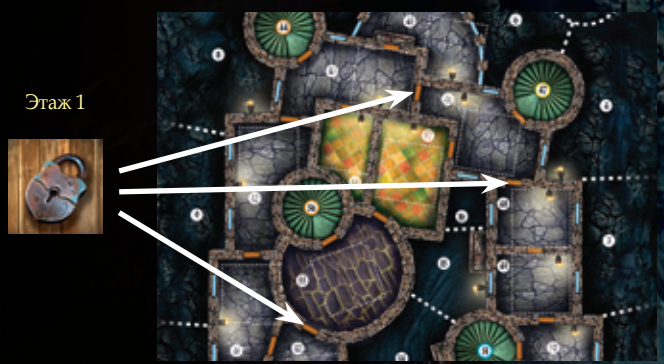
• Охотники сами решают, как распределить между собой 6 жетонов «Вещи героев» (с пурпурным фоном). При этом граф Дракула не должен знать, кому из героев какой именно предмет достанется; жетоны «Вещи героев» кладутся взакрытую на карточки героев (так как героев четверо, а оставшихся после поспешного отъезда кучера вещей - 6, то в начале игры участникам достанется разное количество вещей).

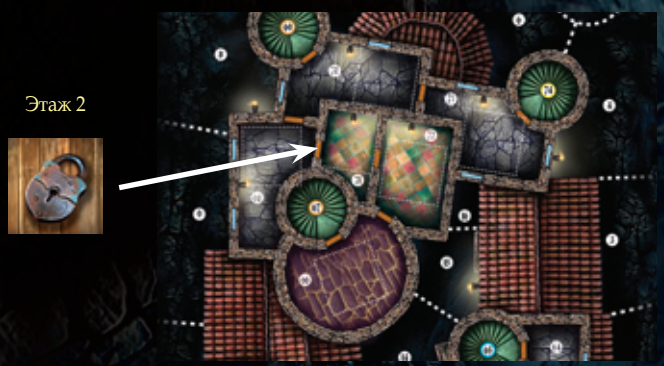


• Оставшиеся 34 жетона «Полезные предметы» тщательно перемешиваются и взакрытую раскладываются на предназначенные для них на игровом поле места, которые обозначены небольшими пунктирными квадратами. При этом жетоны надо положить так, чтобы они не закрывали номер комнаты в замке и место на улице.

• 7 жетонов «Замóк» раскладываются на игровом поле так, как показано на рисунке: 3 - на первом этаже замка, 3 - на втором этаже и 1 – на третьем.







Ход игры

Первый ход всегда делает граф Дракула. Затем ходят по очереди охотники, начиная с игрока, сидящего слева от графа, и далее по часовой стрелке. Такая очередность хода сохраняется до конца игры.

Внимание! Последовательность, в которой лежат на столе карточки героев, фактически обозначает очередность хода. Это особенно важно, когда один игрок выполняет действия за нескольких героев.

Невесты графа, которые пока еще не встретились с ним и поэтому передвигаются независимо от него, ходят всегда сразу после Дракулы (при этом их действия выполняет игрок, управляющий графом).
Количество очков здоровья у героя определяет количество очков действий, которые есть у него в этот ход (очки здоровья = очки действий).
В начале игры у графа Дракулы есть 5 очков действий, а у каждого охотника - только по 4 очка.
Во время своего хода герой может совершить следующие действия:

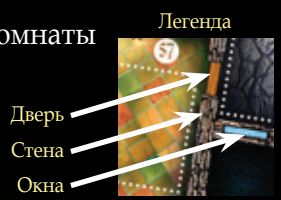
- Движение
- Поиск
- Использование предмета
- Атака

Для выполнения каждого действия необходимо потратить 1 очко. При этом игрок во время своего хода может использовать меньше очков действий, чем у него есть, но неиспользованные очки для следующего хода не сохраняются. Игрок может за один ход совершить несколько одинаковых действий (например, 2 раза атаковать врага), если у него достаточно для этого очков.

Движение

Для перемещения своего героя в соседнюю комнату или помещение в замке необходимо потратить 1 очко действий, после чего фигурка героя перемещается в выбранное место. Границы между соседними комнатами и помещениями обозначены стенами или пунктирными линиями. Кроме того, все комнаты и помещения, а также места вокруг замка, где могут оказаться герои, пронумерованы.

- Герои не могут попадать в комнаты через стены или окна.



- В начале игры большая часть дверей в замке открыта. Через запертые двери, обозначенные жетонами «Замóк», могут проходить только вампиры (сам граф Дракула, его невесты и превращенные в вампиров охотники; при этом жетоны «Замóк» остаются на игровом поле). Когда охотники найдут жетон «Связка ключей», они смогут открывать и эти двери тоже.
- В замке графа 3 этажа. Герои могут перемещаться с этажа на этаж по лестницам, которые расположены в маленьких круглых башнях.
- В замке есть тайный проход от гроба графа (комната №34) к его могиле (помещение №5). (Когда у героя будет возможность пройти по этому тайному проходу, то он просто использует 1 очко действий и перемещается из комнаты №34 в помещение №5 или наоборот). В начале игры только вампиры знают об этом проходе и могут использовать его для перемещения в оба направления. Второй способ попасть в убежище графа Дракулы (комната №33) – лестница в маленькой башне (помещение №35). Однако дверь в нее в начале игры закрыта на замóк.
- Когда герой встречается в какой-либо комнате с противником (невесты графа также враги охотников), дальше он пройти не может. Герой должен или остановиться, или отступить в комнату, из которой пришел, потратив на это еще 1 очко действий. Отступить в каком-то другом направлении нельзя.

Уйти в любом направлении из комнаты, где находится враг, герой может только после проведения хотя бы 1 атаки или в начале своего следующего хода.

Особенности перемещения вампиров

Граф Дракула и ставшие вампирами охотники имеют одну особенность – они могут превращаться в туман. И это позволяет им проникать в запертые комнаты замка и очень часто оставаться незамеченными для охотников.
Однако в начале каждого своего хода вампир должен показать всем, где именно в замке он прячется, – игрок должен поставить фигурку своего героя в комнату, в которой он находится в данный момент.
Затем, когда игрок решает переместить своего героя, он убирает фигурку вампира с игрового поля и записывает так, чтобы никто не видел, в блокноте передвижений номер комнаты, где окажется его герой в конце хода. Для того чтобы другие игроки по направлению взгляда не догадались о месте, где закончит герой свое перемещение, можно прикрыть глаза рукой.
В замке вампиры становятся видимыми, когда охотники оказываются в одной с ними комнате. Двери между комнатами охотникам всегда мешают – посмотреть, нет ли вампира в соседней комнате, заглянув через дверь, нельзя.
За стенами замка (включая внутренний двор) охотникам становится легче – охотник может увидеть вампира не только в том месте, где он находится сам, но и поблизости (то есть в соседней зоне). При этом охотник, находясь в замке, всегда может увидеть вампира во дворе замка через окно, но не может заглянуть через окно в замок; любые двери мешают охотникам увидеть вампиров вне зависимости от того, находится охотник в замке или на улице.

Как только вампир попадает в поле зрения охотника, он должен остановиться и встретиться с противником – его фигурка ставится на игровое поле. Также вампир сразу обнаруживает себя, если охотник во время своего хода оказывается в таком удачном месте, что может увидеть своего врага.
Когда вампир покидает комнату или место, где ему пришлось стать видимым, он должен назвать выход, которым воспользовался, обозначив тем самым направление своего перемещения. После этого он снова становится невидимым.
Кроме того, всем охотникам сразу становится известно, где находится вампир, когда он обыскивает комнату в поисках полезных предметов (игрок использует действие «Поиск»).

Поиск

Все герои могут попытаться найти какие-то полезные для себя предметы, обозначенные соответствующими жетонами в комнатах замка. Обыскав комнату, игрок открывает жетон «Полезные предметы», который находился в этом месте, и показывается его всем игрокам. После этого он может решить, брать себе этот предмет или оставить уже в открытую жетон в комнате.

Внимание! Для того чтобы взять найденный предмет в этот же ход, игрок не должен тратить **дополнительных очков действий.**

Охотник может носить с собой столько предметов, сколько у него есть в данный момент очков здоровья.

Например: если у охотника в этот ход 4 очка здоровья, то он может нести с собой не больше 4 предметов.

Если игрок решает взять найденный предмет с собой, он кладет его жетон взакрытую на карточку своего героя на свободное место. Жетоны «Лестница вниз», «Невеста», «Летучая мышь» и «Лужа крови» охотники забрать с собой не могут; эти жетоны остаются лежать открытыми на игровом поле там, где их нашли.
Граф Дракула и его слуги-вампиры могут взять с собой только жетоны «Летучая мышь» и «Невеста» (жетон «Лужа крови» переносить из комнаты, где он был найден, вообще нельзя). Жетоны «Летучая мышь» или «Невеста» кладутся на карточку героя, обозначая, что эти существа следуют за своим хозяином. Свита графа и вампиров не ограничена – игроки могут взять с собой любое количество жетонов «Летучая мышь» или «Невеста». Спутники графа Дракулы или бывшего охотника, ставшего вампиром, передвигаются вместе с ними, не тратя на это очков действий; они так же невидимы на игровом поле, как и их хозяева, и могут проходить сквозь запертые двери.

Использование предметов

Предметы, на жетонах которых в уголке стоит цифра, можно использовать во время хода, потратив 1 очко действий.

Для использования предмета, жетон которого лежит на карточке его героя, игрок должен бросить кубик; герою удалось воспользоваться предметом, если на кубике выпало значение, которое равно или меньше указанного на жетоне.

Например: охотнику срочно необходимо противоядие – игрок бросает кубик; герою удастся восстановить 2 очка здоровья, если на кубике выпадет «3» или меньше.

Некоторые предметы, на жетонах которых стоит значок «*», можно использовать только один раз – после использования жетон предмета убирается из игры, даже если бросок кубика был неудачным и предмет ничем герою не помог (см. «Описание полезных предметов»).

Например: после использования (не важно, стало здоровье героя лучше или нет) жетон «Противоядие» должен быть убран из игры.

Для использования предметов, на жетонах которых нет цифр, не надо тратить очки действий – эти предметы все время помогают герою.

Например: у героя нет ни одного очка действия, но жетон «Крест» все равно может ему пригодиться при атаке вампира.

Если игрок решает поднять или передать какой-либо предмет другому игроку, он должен потратить 1 очко действий (исключение – игрок решает взять предмет сразу, как только он нашел его, то есть использовал действие «Поиск»).

- Для того чтобы **отдать какой-либо предмет** другому игроку, оба героя должны находиться в одной комнате или помещении. Получивший предмет игрок, может отдать один из своих предметов в обмен, не потратив очков действий.

- Для того чтобы **поднять какой-либо предмет**, герой должен находиться в комнате или помещении, где лежит открытый жетон. Вампиры не тратят очки действий, если хотят увеличить свою свиту, взяв жетоны «Летучая мышь» или «Невеста».

- Игроки могут отказаться от каких-то предметов, если они им не нужны. Для того чтобы оставить ненужный предмет, игрок не должен тратить очки действий. Жетон такого предмета кладется в открытую в той комнате или месте, где предмет был оставлен. Теперь его может взять любой другой игрок.

Атака

Охотники и вампиры атакуют по-разному. Если герой одновременно встречается с несколькими врагами, игрок решает сам, кого именно он будет атаковать в этот ход.

Внимание! Охотники могут атаковать невест графа, которые его сопровождают.

Охотник

Для того чтобы атаковать вампира, охотнику необходимо иметь хоть какое-нибудь оружие. Перед атакой игрок показывает оружие, которым он будет сражаться, открывая его жетон на карточке своего героя. У охотника есть 2 возможности атаковать вампира:

- **На близком расстоянии,** если охотник и вампир находятся в одной комнате или помещении;
- **Издалека,** если охотник и вампир находятся в соседних местах, при этом хотя бы один из них должен быть за стенами замка, а у охотника должно быть оружие для дальнего боя (ружье, пистолет или арбалет – см. «Описание полезных предметов»). Охотник может стрелять через окно, но не через дверь.

Вампир

Вампир может атаковать, только если находится рядом с охотником в одной комнате. Вампир или ранит охотника когтями, или кусает его, так как он не может поднимать и, следовательно, использовать оружие. Перед атакой игрок должен объявить, как он собирается атаковать охотника.

Бой с противником

Атака когтями (для вампира) или оружием (для охотника)

Игрок, который решает атаковать противника, бросает кубик. Для того чтобы атака героя была успешной, на кубике должно выпасть значение, которое равно или меньше, чем сила героя.

- Сила, с которой герой атакует при помощи оружия, указана на используемом жетоне;
- Сила атаки вампира всегда равна количеству очков его здоровья в этот ход (невесты графа всегда атакуют с силой «1»).

Например: Ван Хельсинг встретился с графом Дракулой и решает напасть на него, используя пистолет, сила атаки которого равна «2». Для того чтобы граф оказался ранен, на кубике должно выпасть «1» или «2». При любом другом выпавшем значении считается, что охотник поспешил и промахнулся. Граф Дракула до этого боя ни разу не был ранен, поэтому у него 5 очков здоровья, а значит, он атакует с силой «5». Его атака на охотника будет успешной, если на кубике выпадет любое значение от «1» до «5».

Если охотник нападает на вампира издалека, то сила его оружия уменьшается на «-1».

Например: Ван Хельсинг через окно стреляет из пистолета (сила атаки равна «2») в вампира. Для того чтобы враг был ранен, на кубике должно выпасть «1»; любое другое выпавшее значение (от «2» до «6») будет означать промах охотника.

Если атака оказалась успешной, то враг ранен и теряет 1 очко здоровья (исключение – атака вампира с помощью осинового кола, см. «Описание полезных предметов»). Жетон «Здоровье» на карточке героя передвигается на 1 клетку влево.

Например: Ван Хельсинг ранен уже второй раз – жетон «Здоровье» на его карточке передвигается с клетки «3» на клетку «2».

Если после ранения у охотника оказывается больше предметов, чем очков здоровья, то от чего-то придется отказаться – жетон предмета, который охотник вынужден оставить, кладется в открытую в той комнате или помещении, где был бой.

Укус вампира

Когда вампир кусает жертву, гораздо важнее не сила самого вампира, а способность жертвы ему сопротивляться, которая зависит от количества очков здоровья.

Именно поэтому при такой атаке на охотника кубик должен бросить сам охотник (а не вампир), чтобы определить, удалось ли ему защититься от укуса.

Для того чтобы охотник избежал укуса вампира, на кубике должно выпасть значение, которое равно или меньше, чем количество очков здоровья охотника в этот ход. Если охотнику повезло, и атака вампира не удалась, то вампир сразу теряет 1 очко здоровья. Если выпавшее на кубике значение больше, чем количество очков здоровья охотника, то вампир укусил его и рана серьезна – охотник сразу теряет 2 очка здоровья.

Чем слабее охотник (чем меньше у него очков здоровья), тем легче вампиру его укусить и тем эффективнее этот способ атаки. Кроме того, сильно израненного и обессиленного охотника можно превратить в вампира (см. «Превращение в вампира»).

Например: у Ван Хельсинга осталось только 2 очка здоровья. Для того чтобы он избежал укуса вампира, на кубике должно выпасть «1» или «2». При любом другом выпавшем значении охотник потеряет 2 очка здоровья.

Невесты графа Дракулы

Как только кто-то из игроков после того, как обыскал комнату (использовал действие «Поиск»), открыл жетон «Невеста графа», на игровом поле появляется еще один герой – жетон сразу меняется на фигурку невесты графа; управлять ее действиями будет сам граф Дракула. У каждой невесты графа есть 1 очко действий.

Если невеста графа находится в той же комнате, что и сам Дракула или кто-то из его слуг-вампиров, она может стать его спутницей. В этом случае ее жетон кладется на карточку соответствующего героя, а ее фигурка убирается с игрового поля. Для выполнения этого действия не надо тратить очки. Спутницы передвигаются вместе с графом Дракулой или его слугой-вампиром (они точно так же невидимы при перемещении), и их действия полностью определяет игрок, который управляет вампиром.

Внимание! Только будучи спутницей вампира, невеста может зайти в комнату, где находятся Святые реликвии, так как для перемещения она

не тратить очки действий. Во всех других случаях эта комната для нее недоступна (см. «Описание полезных предметов»).

Невесты графа могут 1 раз за ход атаковать врага, так как обладают только 1 очком здоровья. Их атака считается успешной, только если на кубике выпало «1» (у них 1 очко здоровья, значит, их сила равна «1»). Невесты графа атакуют охотников точно так же, как и другие вампиры.

Внимание! Если невеста графа пытается укусить охотника и ее атака оказывается неудачной, то она погибает, так как должна потерять свое 1 очко здоровья. Если невесты графа нападают на охотника, будучи спутницами вампира, они делают это в его ход и в порядке, который определит игрок, управляющий этим вампиром.

Вампир может изгнать невесту из своей свиты, исключив ее из своих спутниц. В этом случае фигурка невесты ставится в той комнате, где ее оставил вампир, а ее жетон снимается с карточки героя. Теперь невеста действует как самостоятельный герой, подчиняясь игроку, управляющему графом Дракулой, и ходит после него.

Очки здоровья

Вампир

Вампир может восстановить потерянные очки здоровья, оказавшись около гроба графа Дракулы (комната №34). Каждый ход, который вампир провел около гроба, не предпринимая никаких действий, дает вампиру 1 очко здоровья. У вампира не может быть больше очков здоровья, чем было у него в начале игры (охотники, превращенные в вампиров, обладают максимум 3 очками здоровья).
Когда вампир теряет последнее очко здоровья, он считается уничтоженным и его фигурка убирается с игрового поля.

Охотник

У каждого охотника не может быть больше 4 очков здоровья.
Если охотник получил смертельные раны после того, как вампир ударил его когтями, то он погибает и его фигурка убирается с игрового поля. Если же охотник погиб от укуса вампира, то он сам становится слугой графа Дракулы.

Превращение в вампира

Охотник, который получил смертельный раны в результате укуса вампира, сам становится вампиром и слугой графа Дракулы. Теперь он играет на стороне вампиров против своих бывших друзей.
Новый слуга графа сразу получает 2 очка здоровья. Все предметы, которые были у охотника, молодой вампир оставляет в том месте, где его застала смерть, – жетоны кладутся в открытую, теперь их могут взять другие охотники.
- Если в игре участвуют двое, то новым вампиром-слугой управляет граф Дракула.
- Если игроков трое или четверо, то граф Дракула управляет новым вампиром-слугой, а потерявший своего героя игрок берет себе какого-то другого героя, если до этого момента кто-то играл двумя охотниками. Если же игрок не может взять другого охотника, то он продолжает управлять своим героем, но обязан помогать графу Дракуле.
- Если игроков пятеро, то игрок, потерявший своего героя-охотника, должен перейти на сторону графа Дракулы и управлять уже слугой-вампиром.

В любом случае карточки героев не меняют своего положения на столе, и порядок хода сохраняется прежним. Игрок, управляющий новым вампиром-слугой, берет блокнот для записи перемещений и отмечает в нем ходы своего героя точно так же, как это делает граф Дракула.
В конце своего следующего хода новый вампир-слуга получает еще 1 очко здоровья; таким образом, вампир, который до превращения был охотников, может иметь максимум 3 очка здоровья.

Конец игры

Игра заканчивается, если:
- Охотники убили графа Дракулу;
- Охотники убили 5 невест графа;
- Граф Дракула превратил всех охотников в вампиров (или убил их);
- Граф Дракула и 4 его невесты вместе собрались около гроба (комната №34).

Внимание! Охотники могут попытаться устроить графу Дракуле засады в коридорах, ведущих к комнате с гробом, но при этом ждать графа в самой комнате не имеет смысла, так как игра заканчивается сразу же, как только граф Дракула окажется вместе с невестами около гроба, независимо от того, есть в комнате охотники или нет.

В первых двух случаях игру выигрывают охотники, в последних двух – граф Дракула и его слуги.

Советы по тактике

В первых играх советуем внимательно изучить игровое поле, чтобы узнать обо всех возможных коридорах и тупиках в замке и около него.
В начале игры граф Дракула значительно превосходит охотников по силе и должен постараться как можно больше атаковать их, прежде чем охотники найдут оружие и различные полезные предметы для борьбы с вампирами. С другой стороны, охотники могут достаточно успешно защищать себя, если не будут отходить слишком далеко друг от друга – графу нежелательно терять даже 1 очко здоровья, так как это значительно ограничивает его скорость передвижения и силу атаки.
Если графа Дракулу удалось ранить, охотники могут его настойчиво преследовать, чтобы не дать ему возможности добраться до гроба или лужи крови и восстановить потерянные очки здоровья.

Рекомендуем прочитать:
«Дракула», Брэм Стокер, 1897.

Описание полезных предметов

Шанс применения

Святая вода (1x): Сразу после использования убирается из игры

Арбалет (2x) (1 выстрел за ход): «-1» при атаке издалека

Осиновый кол (1x): При успешной атаке отнимает 2 очка здоровья

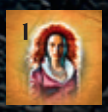
Ружье (1x): «-1» при атаке издалека

Пистолет (2x): «-1» при атаке издалека

Кинжал (2x)

Лужа крови (3x): Вампир получает 1 очко здоровья в конце своего хода. Сразу после использования убирается из игры.

Летучая мышь (3x): Вампир может сам бросить кубик второй раз или заставить охотника, который атакует его или спутников вампира, повторить бросок. Сразу после использования убирается из игры.



Невеста (8x): Обладает 1 очком здоровья и может стать спутницей графа или его слуги-вампира. Как только жетон открыт, он меняется на фигурку невесты на игровом поле.

Крест (1x): Вампир тратит 2 очка действий для атаки на охотника, у которого есть крест. Невесты графа атаковать этого охотника не могут.

Аптечка (5x): Охотник получает 1 очко здоровья в конце своего хода. Сразу после использования убирается из игры.

Противоядие (3x): Охотник получает 2 очка здоровья в конце своего хода. Сразу после использования убирается из игры.

Набор для переливания крови (2x): слугу-вампира можно снова превратить в охотника. Если охотника удалось излечить, он сразу получает 2 очка здоровья, а в конце своего следующего хода - еще 1 очко. Сразу после использования убирается из игры.

Связка ключей (2x): Для использования этого предмета охотник должен стоять перед комнатой с запертой дверью. Если предмет удалось использовать, то жетон «Замóк» убирается с карты.

Карта тайного прохода (1x): охотник, у которого есть карта, а также любой герой, который пойдет за ним в этот же ход (до хода графа Дракулы), может воспользоваться тайным проходом.

Лестница вниз (1x): В этом помещении найден проход, позволяющий спуститься на один этаж вниз. Если лестница оказалась на первом этаже, то по ней можно спуститься в колодец (помещение №16). Когда лестница уже найдена, ей может воспользоваться любой герой.

Чеснок (1x): Когда вампир оказывается в комнате или помещении, где лежит чеснок, он должен сразу стать видимым для охотников. *

Святые реликвии (1x): Вампир должен потратить 2 очка действий, чтобы войти в комнату, где лежат Святые реликвии. Это надо учитывать, когда игрок определяет, где закончится ход вампира.*

*** Внимание!** Охотники могут взять с собой чеснок и Святые реликвии, чтобы позже оставить их в других комнатах и помещениях. Для того чтобы эти предметы действовали на вампиров, они должны в открытую лежать на карте замка. Пока жетоны находятся на карточке героя, для вампиров они безвредны.

Фонарь (1x): Охотник может использовать фонарь, чтобы не тратить очки действий, обыскивая комнату. Игрок называет 2 любых числа от 1 до 6 и бросает кубик. Если выпало одно из названных чисел, для поиска предмета не надо тратить очки действий.