

LA FUREUR DE DRACULA

TM



Libret d'Apprentissage

LA FUREUR DE DRACULA

Mon cher Quincey,

Il y a huit ans que le Diable en personne est venu à Londres pour s'installer dans l'Abbaye de Carfax. Il y a huit ans que ma très chère amie Lucy est devenue une Non-Morte et que mon âme a été mise en grand péril par le pernicious Comte Dracula. Il y a huit ans que Quincey Morris, ton éponyme, a donné sa vie pour détruire ce mal. Espérons que son sacrifice n'ait pas été vain.

Mes rêves sont troublés et mon sommeil agité par des visions d'un château situé dans les montagnes des Carpates. J'y vois une calèche tirée par quatre noirs destriers, y sens l'odeur du sel marin et l'horrible saveur piquante du sang. J'écrivis au Professeur Van Helsing dès que ces rêves commencèrent, et il confirma mes peurs : le Comte est de retour.

Alors que ces rêves se poursuivaient, je me réveillai une nuit et me retrouvai debout dans le hall, le vieux poignard kukri de M. Morris dans une main. Je n'avais aucune idée du mal que j'aurais pu perpétrer, si je ne m'étais pas réveillée à ce moment-là, et n'avais aucun désir de le savoir. Je fis mes bagages, vous embrassai Jonathan et toi, et partis dès le matin rendre visite à Arthur – Lord Godalming – chez lui. Le Docteur Seward et Van Helsing arrivèrent peu après et nous nous retrouvâmes, nous les chasseurs de Vampire, à nouveau réunis. Seul Jonathan resta à tes côtés, mon fils, pour assurer ta sécurité.

Mon fils, nous ignorons à quel endroit Dracula a établi son Repaire, de même que son but ultime, si ce n'est qu'il est profondément mauvais et représente un grave péril pour le monde entier. Malgré nos efforts, il est toujours vivant, et sa vengeance risque d'être terrible.

Dans l'éventualité de ma mort, j'ai dit à Jonathan de te remettre cette lettre lorsque tu seras assez grand. J'espère que tu n'auras jamais à lire ces mots. J'espère bien rentrer à la maison, pour toi. Mais je crains qu'aucun d'entre nous ne survive à la fureur de Dracula.

Avec tout mon amour,
Ta mère, Mina

Lettre de Mina Harker à son fils Quincey, 1898

Utiliser ce livret

Le but de ce Livret d'Apprentissage est d'apprendre aux nouveaux joueurs comment jouer à **La Fureur de Dracula**. Ce livret contient toutes les règles dont les joueurs ont besoin pour commencer une partie, mais fait l'impasse sur de nombreuses exceptions de règles et interactions de cartes. Il est recommandé aux joueurs de lire ce livret dans son intégralité avant de jouer leur première partie.

Ce jeu comprend également un Guide de Référence, qui décrit les règles détaillées et les exceptions qui ont été omises dans ce livret. Durant la partie, référez-vous à ce guide lorsqu'une question se pose.

Aperçu du Jeu

La Fureur de Dracula est un jeu de déduction qui oppose un joueur à tous les autres, inspiré par le roman *Dracula* de Bram Stoker. Un des joueurs contrôle Dracula, et jusqu'à quatre autres joueurs incarnent des Chasseurs. Pendant la partie, Dracula tente d'échapper aux Chasseurs tout en engendrant de nouveaux Vampires à travers l'Europe, pendant que les Chasseurs tentent de le trouver et de le détruire pour mettre fin à son règne de terreur.



Contenu

1 Plateau de Jeu



1 Guide de Référence



5 Fiches de Personnage



4 Fiches Chasseur
1 Fiche Dracula

5 Figurines en Plastique



4 Figurines de Chasseur
1 Figurine de Dracula

75 Cartes Événement



25 Dracula
50 Chasseur

70 Cartes Lieu



10 Zone Maritime
60 Ville

28 Cartes Rencontre



6 Pions Tempête 4 Pions Brouillard 2 Pions Chauve-Souris



38 Cartes Objet



12 Cartes Combat Chasseur



13 Cartes Combat Dracula



3 Pions Désespoir



1 Marqueur Influence



4 Pions Morsure Dracula



5 Cartes Pouvoir



4 Cartes de Référence Chasseur



16 Pions Billet



1 Pion Terre Consacrée



31 Pions Dégât



8 Pions Barrage



3 Pions Sainte Hostie



1 Mappemonde de Référence



7 « 5 » Dégâts
24 « 1 » Dégât

4 Pions Rumeur



1 Marqueur Temps





Mise en Place

AVANT de la mise en place d'une partie de *La Fureur de Dracula*, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- 1. Disposer le Plateau :** Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la zone de jeu, à portée de tous les joueurs.
- 2. Régler la Piste d'Influence :** Placez le marqueur Influence sur la case « 0 » de la Piste d'Influence.
- 3. Régler l'Échelle de Temps :** Placez le marqueur Temps sur la case Lundi jaune (Jour) de l'Échelle de temps.
- 4. Répartir les Rôles :** Un joueur choisit de contrôler Dracula ; il est conseillé qu'il s'assoie du côté du plateau où se trouve la Piste. Chacun des joueurs restants choisit un Chasseur à incarner. Chaque joueur prend une fiche de Personnage et sa figurine, puis chaque Chasseur prend une carte de Référence Chasseur et Dracula prend la Mappemonde de Référence.



Marqueur Influence



Marqueur Temps

Moins de Cinq Joueurs

S'il n'y a que trois joueurs Chasseurs, un joueur prendra le contrôle de deux Chasseurs. S'il n'y a deux joueurs Chasseurs, chacun d'entre eux contrôlera deux Chasseurs. Enfin, s'il n'y a qu'un seul Chasseur, il contrôlera les quatre Chasseurs.

- 5. Préparer les Cartes Chasseur :** Mélangez toutes les cartes Objet et placez-les face cachée près du plateau de jeu (5a). Mélangez ensuite les cartes Événement Dracula et Chasseur **en un seul paquet** et placez-le près du paquet Objet (5b). Triez les cartes Combat Chasseur par type et placez-les en trois piles distinctes près du paquet Objet (5c).
- 6. Préparer les Cartes Dracula :** Triez les cartes Rencontre (6a) et les cartes Combat Dracula (6b) en deux paquets distincts et mélangez-les séparément. Créez ensuite le paquet Lieu (6c) en triant les cartes Lieu par ordre croissant. Placez les trois paquets face cachée près du côté Dracula du plateau.
- 7. Créer la Réserve de Pions :** Placez les pions Billet face cachée près du plateau et mélangez-les. Triez ensuite les pions restants par type et placez-les en pile à côté du plateau.



La Piste

8. **Piocher les Cartes Rencontre :** Dracula pioche cinq cartes Rencontre qui constituent sa main de départ.
9. **Placer les Chasseurs :** Chaque Chasseur pose sa figurine sur une ville du plateau de jeu. Lord Godalming est placé à Constanza (A), le Dr. John Seward est placé à Marseille (B), Mina Harker est placée à Bruxelles (C) et Van Helsing est placé à Amsterdam (D). Lorsque vous jouez une partie avancée, chaque joueur choisit sa ville de départ (voir « Mise en Place Avancée » en page 2 du Guide de Référence).



10. **Choisir le Lieu de Départ de Dracula :** Dracula choisit un lieu de départ. Au lieu de placer sa figurine sur le plateau, il cherche dans ses cartes Lieu celle qui correspond au lieu où il souhaite commencer. Il la place ensuite face cachée sur la première case (la plus à gauche) de la Piste. Dracula ne peut choisir ni une zone maritime, ni le Château de Dracula, ni une ville occupée par un Chasseur. Après avoir placé sa carte Lieu, Dracula pose sa figurine sur le cercle rouge près de la première case de la Piste.

Joueurs Chasseurs ou Dracula

Lors d'une partie de *La Fureur de Dracula*, chaque joueur contrôle un personnage – un des Chasseurs ou Dracula. Lorsqu'une règle ou un effet se réfère à un Chasseur ou à Dracula, elle fait référence autant au joueur qu'au personnage (Chasseur ou Dracula) que contrôle ce joueur.

But du Jeu

PENDANT une partie de *La Fureur de Dracula*, les Chasseurs jouent en équipe et gagnent ou perdent la partie tous ensemble. Les Chasseurs sont à la recherche de Dracula tandis que ce dernier voyage à travers l'Europe en secret. L'objectif de Dracula est d'avancer la Piste d'Influence jusqu'à la case « 13 » en créant de nouveaux Vampires et en vainquant les Chasseurs. L'objectif des Chasseurs est de trouver et vaincre Dracula avant que son influence n'engloutisse l'Europe.

Un Guide pour les Nouveaux Chasseurs

Les Chasseurs doivent se concentrer sur la traque et la destruction de Dracula. Cela prend du temps et demande de la coopération. Dans les premières étapes de la partie, les Chasseurs sont encouragés à effectuer des actions Se Déplacer, parcourant ainsi la carte et espérant trouver un lieu qui soit sur la Piste de Dracula.

Il est de l'intérêt des Chasseurs de s'éparpiller afin de couvrir davantage de terrain. Lors de ces déplacements de début de partie, ils rassembleront autant de précieux Objets, Événements et pions Billet que possible de sorte que, lorsqu'ils auront par la suite découvert le lieu dans lequel se terre Dracula, ils puissent l'acculer et le vaincre.

Déroulement de la partie

LA Fureur de Dracula se joue à travers une succession de rounds de jeu. Chaque round est constitué d'une phase Chasseur et d'une phase Dracula. Les rounds s'enchaînent jusqu'à la fin de la partie (voir « Rempporter la Partie » en page 9).

Phase Chasseur

Chaque phase Chasseur comporte un **JOUR** et une **NUIT**. Pendant le Jour, les Chasseurs peuvent se déplacer à travers l'Europe en quête de Dracula. Pendant la Nuit, ils peuvent enquêter et se préparer au Jour suivant.

Dans un premier temps, chaque Chasseur effectue une action durant le Jour. Chacun en effectue ensuite une autre durant la Nuit. Les joueurs effectuent ces actions en fonction de leur numéro d'ordre d'activation, indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque fiche de Personnage.



Numéro d'Ordre d'Activation

Il existe sept actions différentes qu'un Chasseur peut effectuer. Chaque carte de Référence Chasseur fournit une brève description de ces actions. Les Chasseurs effectuent des actions comme suit :

Action Se Déplacer

Lorsqu'un Chasseur effectue une action Se Déplacer, il déplace sa figurine sur le plateau afin d'indiquer son nouveau lieu, qui doit être une ville ou une zone maritime (voir « Qu'est-ce qu'un Lieu ? »). **Les Chasseurs ne peuvent effectuer des actions Se Déplacer que pendant le Jour.**

Qu'est-ce qu'un Lieu ?

Il existe deux types de Lieu sur le plateau: les **VILLES** et les **ZONES MARITIMES**.

Chaque ville porte un nom et est soit une petite ville soit une grande ville. Certaines d'entre elles sont des **PORTS**. Chaque port est adjacent à une zone maritime et dispose d'une icône Ancre pour le symboliser.



Grande Ville

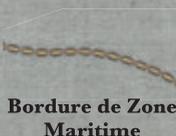


Petite Ville



Icône Ancre

Les zones maritimes sont les cases du plateau délimitées par des bordures. Deux zones maritimes qui partagent une bordure sont adjacentes.



Bordure de Zone Maritime

Un Chasseur peut se déplacer par la route, par la voie ferrée ou par la mer comme suit :

Route : Un Chasseur peut se déplacer d'une ville vers une ville adjacente (voir « Que sont les Routes et les Voies Ferrées ? »).

Voie ferrée : Si un Chasseur possède un pion Billet, il peut le dépenser pour se déplacer par voie ferrée. Il se réfère à une valeur présente sur le Billet dépensé afin de déterminer combien de voies ferrées il peut emprunter pour se rendre dans une nouvelle ville. Cela sera expliqué en détail un peu plus tard.

Mer : Si un Chasseur est dans un port, il peut se déplacer vers une zone maritime adjacente. Si un Chasseur occupe une zone maritime, il peut se déplacer vers un port adjacent ou une zone maritime adjacente. Si un Chasseur se trouve de Jour dans une zone maritime, il **doit** se déplacer. Si un Chasseur se trouve de Nuit dans une zone maritime, il doit passer son tour.

Que sont les Routes et les Voies Ferrées ?

Les routes et les voies ferrées sont les lignes reliant les villes les unes aux autres. Si deux villes sont reliées par une route, elles sont adjacentes. Dans le schéma, les deux grandes villes ne sont pas reliées l'une à l'autre mais sont toutes les deux adjacentes à la petite ville.



Chaque voie ferrée relie une ville à une autre. Les Chasseurs peuvent utiliser les voies ferrées pour couvrir de plus longues distances ou se déplacer entre deux villes qui ne sont pas adjacentes. Sur le schéma, un Chasseur peut se déplacer par voie ferrée entre les deux grandes villes même si elles ne sont pas adjacentes.



Exemple de Déplacement de Chasseur

C'est le Jour, et les Chasseurs effectuent les actions dans l'ordre du tour :

1. Lord Godalming est à Toulouse et choisit de se déplacer par la route. Plusieurs villes sont adjacentes à Toulouse, et il choisit Barcelone.
2. Le Dr. John Seward est à Marseille et choisit de se déplacer par voie ferrée. Il dépense un de ses pions Billet disposant d'un « 3/2 ». Il choisit de se déplacer vers Cologne, qui se trouve à trois voies ferrées de distance.
3. Van Helsing est à Gênes, qui est un port. Il choisit de se déplacer par la mer, et il avance donc vers la Mer Tyrrhénienne.
4. Mina Harker s'est déplacée de la Mer Méditerranée à la Mer Tyrrhénienne lors de la phase Chasseur précédente. Pendant le Jour, elle **doit** se déplacer par mer. Elle choisit de se déplacer vers la ville portuaire adjacente de Rome.



Action Se Ravitailler

Afin de se préparer à la funeste et inévitable confrontation avec le Comte, les Chasseurs ont besoin de rassembler de l'équipement en piochant des cartes Objet et Événement.

Si un Chasseur effectue une action Se Ravitailler dans une grande ville, il pioche la première carte du paquet Objet et la place dans sa main. Si le Chasseur est dans une petite ville, il ne pioche pas de carte Objet.

Une carte Événement est ensuite piochée. Lorsqu'un joueur pioche une carte Événement, il doit la lire, car plusieurs d'entre elles doivent être jouées immédiatement. Les cartes Événement ne sont pas piochées de la même façon pendant le Jour ou la Nuit, mais comme suit :

Jour : Pendant le Jour, les Chasseurs prennent une carte du **dessus** du paquet Événement. Si celle-ci dispose d'une icône Chasseur, le Chasseur la pioche et la place dans sa main. Si elle dispose d'une icône Dracula, la carte est placée face cachée dans la défausse.

Nuit : Pendant la Nuit, les Chasseurs prennent une carte du **fond** du paquet Événement. Si celle-ci dispose d'une icône Chasseur, le Chasseur la pioche et la place dans sa main. Si elle dispose d'une icône Dracula, Dracula la pioche et la place dans sa main.



Icone Chasseur



Icone Dracula

Action Échanger

Lorsqu'un Chasseur effectue une action Échanger, il choisit un autre Chasseur se trouvant dans la même ville que lui. Les Chasseurs peuvent se montrer leurs cartes Objet et leurs pions Billet, et se les échanger. Cet échange est privé (voir « Discussion autour de la Table » en page 11).

Action Spéciale

Lorsqu'un Chasseur effectue une action Spéciale, il résout l'effet d'une carte Événement de sa main ou une capacité de sa fiche de Personnage précisant qu'elle peut être utilisée en tant qu'action.

Action Réserver un Billet

Pour se déplacer par voie ferrée, les Chasseurs ont besoin de réserver un Billet. Lorsqu'un Chasseur effectue l'action Réserver un Billet, il gagne un pion Billet en le prenant dans la réserve Billet face cachée. Il le regarde et le place ensuite dans sa zone de jeu. Chaque Chasseur peut posséder jusqu'à deux Billets.



Pion Billet

Action Se Reposer

Lorsqu'un Chasseur effectue une action Se Reposer, il récupère d'un dégât.

Action Fouiller

Dracula a la possibilité de cacher des cartes Rencontre dans les lieux qu'il a visités. Les Chasseurs peuvent utiliser l'action Fouiller pour révéler ces cartes. Cette action sera expliquée en détail plus tard.



Phase Dracula

Après que chaque Chasseur a terminé d'effectuer une action de Nuit, la phase Dracula commence. Durant celle-ci, Dracula sème la désolation dans son sillage en ralliant de nouveaux partisans à sa cause, créant de nouveaux Vampires et pervertissant les forces de la nature. Lors de chaque phase Dracula, le Compte se déplace et pose ensuite une carte Rencontre sur son nouveau lieu.

Déplacement

Dracula peut se déplacer par la route et par la mer, mais jamais par voie ferrée. Au lieu de déplacer sa figurine sur le plateau de jeu comme les Chasseurs, Dracula suit ses déplacements en posant des cartes Lieu face cachée sur la Piste. Le paquet Lieu Dracula contient une carte Lieu pour chaque lieu du plateau de jeu.

Pour se déplacer, Dracula décale d'une case vers la droite toutes les cartes déjà présentes sur la Piste (voir « Exemple de Déplacement de Dracula » en page 9).

Il choisit ensuite en secret une carte de son paquet Lieu et la place face cachée sur la première case de la Piste. Le lieu indiqué sur la carte choisie doit être adjacent à son lieu actuel. Dracula peut utiliser la Mappemonde de Référence pour déterminer ses possibilités de déplacement.

Les cartes Lieu Zone Maritime possèdent des dos différents des cartes Lieu Ville, ce qui rend les déplacements par la mer dangereux pour Dracula puisque sa carte Lieu donnera une indication aux Chasseurs. De plus, à chaque fois que Dracula se déplace d'un port vers une zone maritime, il subit deux dégâts. À chaque fois qu'il se déplace d'une zone maritime vers une autre zone maritime, il subit un dégât.

Si Dracula se déplace vers une ville occupée par un Chasseur, il est découvert (voir « Dracula Découvert » en page 12).

Qu'est ce que la Piste ?

La Piste possède six cases et représente les Lieux dans lesquels Dracula se trouve ou s'est trouvé. Dracula utilise la Piste pour suivre secrètement ses déplacements et y placer des cartes Rencontre, lesquelles lui permettent de créer des Vampires et de gêner les Chasseurs dans leurs tentatives pour le débusquer.

La première case de la Piste correspond au lieu actuel de Dracula et représente également l'endroit où Dracula place les cartes Lieu et les cartes Rencontre au cours de la phase Dracula. À moins que Dracula ne soit découvert, sa figurine est placée sur le cercle situé au-dessus de la première case de la Piste.



La Piste

Chaque case de la Piste peut abriter un des Refuges de Dracula. Un **REFUGE** est constitué des cartes et pions occupant une case de la Piste. En général, il comprend une carte Lieu et une carte Rencontre.

Lors de chaque phase Dracula, avant que Dracula ne choisisse une carte Lieu, tous les Refuges de la Piste sont décalés afin de faire de la place pour la carte choisie par Dracula. Chaque Refuge est décalé d'une case dans la direction indiquée par les flèches.

Placer une Carte Rencontre

Après que Dracula s'est déplacé, il choisit une carte Rencontre de sa main et la place face cachée sur la carte Lieu située sur la première case de la Piste. Si Dracula a placé une carte Lieu Zone Maritime sur la Piste durant ce tour, ou s'il est actuellement découvert, il ne peut pas placer de carte Rencontre.

Les cartes Rencontre permettent à Dracula de gêner les Chasseurs de différentes façons, en posant des pièges et en créant des Vampires. Si, à n'importe quel moment, Dracula a moins de cinq cartes Rencontre en main, il pioche des cartes Rencontre jusqu'à ce qu'il arrive à ce total de cinq.



Piste d'Influence

Exemple de Déplacement de Dracula

Dracula a commencé la partie à Nantes, s'est déplacé vers Clermont-Ferrand lors du deuxième Jour, et se trouve maintenant à Bordeaux.

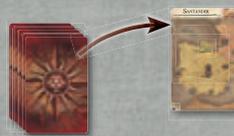
Puisque les cartes Nantes et Clermont-Ferrand sont déjà sur la Piste, les options de déplacement de Dracula sont limitées à Toulouse, Santander et l'Atlantique Nord.



Il décale d'une case tous les Refuges de la Piste.



Il ne peut pas se déplacer vers Paris ou Saragosse, qui ne sont pas adjacentes, car elles ne sont reliées à Bordeaux que par des voies ferrées et non par des routes. Il choisit de se déplacer vers Santander, retirant la carte du paquet Lieu.



Il place ensuite Santander sur la première case de la Piste.



Enfin, il choisit une carte Rencontre de sa main et la place sur Santander.



Rempporter la Partie

DRACULA remporte la partie lorsqu'il avance la Piste d'Influence sur la case « 13 ». Il peut avancer la Piste d'Influence de différentes façons, comme suit :

- L'évolution d'une carte Rencontre Vampire fait avancer la piste d'un nombre de cases indiquées sur la carte.
- Résoudre la carte Combat « Crocs » contre un Chasseur hypnotisé fait avancer la Piste de un.
- Vaincre un Chasseur fait avancer la Piste de deux, plus un pion Désespoir sur le plateau.

Les Chasseurs remportent la partie si Dracula a accumulé 15 pions Dégât sur sa fiche de Personnage, ce qui signifie qu'ils l'ont vaincu.



Règles Additionnelles

CETTE section décrit les règles additionnelles nécessaires pour jouer une partie de *La Fureur de Dracula*. Référez-vous au Guide de Référence pour toute clarification ou interaction d'effets de jeu qui n'est pas abordée ici.

Aube et Crépuscule

Lors de la phase Chasseur, l'Aube se produit avant le Jour et le Crépuscule se produit avant la Nuit. Lors de l'Aube et du Crépuscule, les joueurs font avancer le temps, puis affrontent Dracula s'il est découvert (voir « Dracula Découvert » en page 12).

L'Échelle de Temps dispose de cases Jour et de cases Nuit. À l'Aube, le marqueur Temps avance d'une case Nuit vers une case Jour ; au Crépuscule, il avance d'une case Jour vers une case Nuit. Chaque case Jour et Nuit possède une abréviation d'un jour de la semaine.



Case Jour

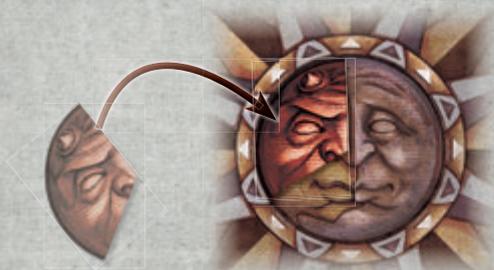


Case Nuit

Lorsque le marqueur Temps avance de la Nuit de Dimanche au Jour Lundi, une semaine s'est écoulée. Afin d'indiquer cet état de fait, les joueurs placent un pion Désespoir au centre de l'Échelle du Temps. Un petit dessin sur l'Échelle de Temps permet aux joueurs de ne pas oublier de le faire.



Rappel : Placer un Pion Désespoir



Placer un Pion Désespoir

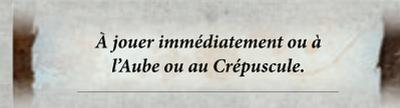
Les pions Désespoir représentent l'insidieuse influence qu'exerce Dracula sur les citoyens insoucians. Ces pions ont un effet sur la manière dont la Piste d'Influence est avancée lorsque les Chasseurs sont vaincus. De plus, la capacité « La Fureur de Dracula » de la fiche de Personnage de Dracula se déclenche une fois que les trois pions Désespoir ont été placés sur le plateau de jeu.

Cartes Événement et Objet

Les cartes Événement fournissent aux Chasseurs et à Dracula de nombreux effets et Alliés utiles. Les cartes Objet fournissent aux Chasseurs des avantages utiles, qui sont le plus souvent utilisés lors de combats contre Dracula.

Cartes Événement

Après qu'un joueur a pioché une carte Événement, il doit lire la carte afin de déterminer quand elle est résolue. Le haut de la carte contient un texte qui précise quand la carte peut être jouée. Plusieurs cartes doivent être jouées immédiatement alors que d'autres peuvent être jouées plus tard à des moments spécifiques.



Moment auquel jouer la carte

Pour jouer une carte Événement, un joueur lit le texte de la carte et résout l'effet décrit. Il place ensuite la carte face visible dans la pile de défausse Événement.

Les cartes Événement peuvent disposer de nombreux effets, et les joueurs doivent décider lequel utiliser lorsque la carte est jouée – certaines de ces cartes peuvent être jouées en tant qu'Alliés. Ces cartes possèdent un effet « Allié » précisé dans leur partie inférieure. Lorsqu'une carte Chasseur est jouée en tant qu'Allié, elle est placée sur l'emplacement Allié du plateau. Lorsqu'une carte Dracula est jouée en tant qu'Allié, Dracula place cette carte face visible dans sa zone de jeu.



Emplacement Allié Chasseur

Il ne peut y avoir qu'un seul Allié Chasseur en jeu à la fois. Si un Chasseur choisit d'utiliser l'effet Allié d'une carte Événement et qu'il y a déjà un Allié en jeu, l'ancien Allié est remplacé par le nouveau. De la même manière, Dracula ne peut avoir qu'un seul Allié en jeu à la fois. Lorsqu'un Allié est retiré du jeu, il est placé face visible dans la pile de défausse Événement.

Cartes Objet

Lorsqu'un Chasseur pioche une carte Objet, il prend la première carte du paquet Objet et la place dans sa main. La plupart des cartes Chasseur peuvent être utilisées en combat (voir « Combat » en page 12). Chacune de ces cartes comporte une bannière. Les cartes Objet sans bannière décrivent le moment où elles peuvent être jouées.

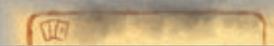
Qu'est-ce que la Taille Maximale de Main ?

Chaque fiche de Personnage Chasseur possède deux emplacements Carte, un en haut pour les cartes Objet, et un en bas pour les cartes Événement.

La plupart des Chasseurs disposent d'une taille maximale de main de trois pour chaque type de cartes (Objet et Événement), laquelle est représentée par une icône Taille Maximale de Main dans l'emplacement Carte correspondant de la fiche de Personnage.



Taille Maximale de Main Objet



Taille Maximale de Main Événement

Les Chasseurs peuvent placer ces cartes sur ces Emplacements s'ils ne veulent pas les conserver en main – ce qui peut être utile pour les joueurs qui doivent gérer des mains différentes lorsqu'ils contrôlent plusieurs Chasseurs.

Dracula dispose d'une taille maximale de main Événement de quatre, comme indiqué sur l'emplacement Carte Événement situé en bas de sa fiche de Personnage.



Évolution des Rencontres

Lors de la phase Dracula, tous les Refuges de la Piste sont décalés afin de libérer une case sur laquelle Dracula pourra placer une nouvelle carte. Si la Piste contient déjà six Refuges lorsque cela se produit, le Refuge de la sixième case évolue.

Lorsque Dracula fait évoluer un Refuge, il peut résoudre l'effet d'Évolution sur la carte Rencontre de ce Refuge, si possible, et défausser cette carte. Dracula remet ensuite la carte Lieu de ce Refuge dans le paquet Lieu.

Évolution

La partie inférieure de plusieurs cartes Rencontre dispose d'un encadré rouge avec un « Effet d'Évolution ». Si un Refuge est retiré de la Piste lors de la phase Dracula, Dracula peut **FAIRE ÉVOLUER** n'importe quelles cartes Rencontre de ce Refuge en résolvant le texte de leur encadré « Effet d'Évolution ».

Si c'est le jour, chaque Chasseur sur cette ville est retardé.

Effet d'Évolution

Révélez cette carte Lieu et choisissez une ville dans cette région. Placez ensuite 2 pions Brouillard sur cette ville.

Effet d'Évolution

Rencontres Vampire

Il existe trois cartes Rencontre sur lesquelles est inscrit le mot « Vampire » (« Vampire Nouveau-Né », « Vampire Aristocrate » et « Vampire Téméraire »). Ces rencontres sont appelées **RENCONTRES VAMPIRE**. Ces cartes possèdent un « Effet d'Évolution » qui, lorsqu'il est résolu, fait avancer la Piste d'Influence.

L'effet d'Évolution d'une Rencontre Vampire demande à un joueur de **VIDER** des Refuges spécifiques de la Piste. Lorsqu'un Refuge est vidé, toutes les cartes Lieu qu'il contenait sont remises dans le paquet Lieu, toutes les cartes Rencontre défaussées et tous les pions remis dans la réserve de pions.

Pions Billet

Les pions Billet permettent à un Chasseur de se déplacer par voie ferrée. Un Chasseur gagne des pions Billet en effectuant une action Réserver un Billet.



Face Cachée

Pour se déplacer par voie ferrée, un Chasseur doit dépenser un de ses pions Billet en le révélant face visible. Il se déplace ensuite en utilisant les valeurs indiquées sur le pion Billet avant de remettre ce dernier, face cachée, dans la réserve de pions Billet. Lorsqu'il se déplace, un Chasseur peut utiliser des voies ferrées blanches, jaunes, ou une combinaison des deux.



Face Visible

Les pions Billet possèdent des valeurs blanches et jaunes qui déterminent combien de voies ferrées un Chasseur peut emprunter pour se déplacer vers une nouvelle ville. Si un Chasseur se déplace en n'utilisant que des voies ferrées blanches, il doit utiliser la valeur blanche du pion Billet. Si un Chasseur se déplace en n'utilisant que des voies ferrées jaunes ou une combinaison des deux couleurs, il doit utiliser la valeur jaune du pion Billet pour déterminer la distance sur laquelle il peut se déplacer. Si un pion Billet ne dispose pas de valeur jaune, il ne peut pas être utilisé pour se déplacer en empruntant des voies ferrées jaunes.

Discussion autour de la Table

Durant la partie, les joueurs peuvent discuter les uns avec les autres et échanger des informations à propos des cartes qu'ils ont en main. Cependant, toute communication doit être effectuée de façon ouverte et en présence de Dracula. Si les Chasseurs partagent des informations les uns avec les autres, ils doivent également mettre Dracula dans la confiance.

Lorsqu'un Chasseur effectue une action Échanger, lui et l'autre Chasseur prenant part à cet échange peuvent échanger des cartes et des informations en secret, mais aussi communiquer en privé sans que Dracula ne puisse voir les cartes ni entendre la conversation.

Remonter la Piste

Après qu'un Chasseur a terminé son déplacement sur une ville, Dracula doit vérifier toutes les cartes de la Piste. Si ce lieu est un Refuge de la Piste, Dracula révèle la carte Lieu de ce Refuge en la retournant face visible. La carte Lieu révélée reste face visible jusqu'à ce qu'elle retourne dans le paquet Lieu de Dracula.

Emboscade

Après qu'un Chasseur a terminé son déplacement sur un Refuge qui contient une ou plusieurs cartes Rencontre, Dracula peut décider de **TENDRE UNE EMBUSCADE** à ce Chasseur. Pour ce faire, Dracula choisit une carte Rencontre de ce Refuge, puis révèle et résout son effet en ignorant l'effet d'Évolution. Une fois qu'il a résolu cette carte, elle est défaussée.

Si Dracula décide de ne pas tendre d'embuscade, la carte Rencontre reste sur ce Refuge et Dracula pourra plus tard tendre une embuscade lorsqu'un Chasseur terminera un déplacement sur ce Lieu.

Action Fouiller

Si Dracula ne tend pas d'embuscade à un Chasseur, cela peut être dû au fait qu'il espère faire évoluer des Vampires nouvellement engendrés. Lorsqu'un Chasseur se trouve sur un lieu assorti d'une carte Rencontre, il peut effectuer une action Fouiller afin de résoudre tous les effets Rencontre de ces cartes, en ignorant l'effet d'Évolution.

Dracula Découvert

Si un Chasseur termine son déplacement sur une ville dans laquelle se trouve Dracula (la carte Lieu de la première case de la Piste), Dracula est découvert. Lorsque cela se produit, placez la figurine de Dracula sur cette ville du plateau. Un combat se produira alors à la prochaine Aube ou au prochain Crépuscule. Dracula ne peut pas être découvert tant qu'il occupe une zone maritime.

Combat

Si un Chasseur se trouve sur la même ville que Dracula à l'Aube ou au Crépuscule, un combat se produit.

Avant que le combat ne commence, le Chasseur prend une carte « Esquive », « Coup de Poing » et « Fuite » des piles de cartes Combat Chasseur et les ajoute à sa main de cartes Objet – ces cartes ne comptent pas dans la taille maximale de main. Dracula mélange ensuite son paquet Combat Dracula et y pioche cinq cartes à utiliser lors du combat. Les joueurs résolvent un combat en suivant ces étapes :

- 1. Choisir les Cartes Combat :** Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée dans la zone de jeu. Le Chasseur doit choisir une carte possédant une bannière. Cela inclut les cartes Objet assorties d'une bannière rouge ou les cartes Combat (« Esquive », « Coup de Poing » et « Fuite ») ornées d'une bannière jaune.
- 2. Révéler les Cartes Combat :** Les deux joueurs révèlent simultanément les cartes choisies.



Bannière

- 3. Comparer les Icônes Combat :** Les joueurs vérifient si l'icône Combat de la carte Dracula correspond à l'une des icônes Combat surlignées sur la bannière de la carte Chasseur. Si c'est le cas, l'effet de la carte Combat Dracula révélée est annulé. Dracula retourne ensuite cette carte face cachée et la laisse dans la zone de jeu.
- 4. Résoudre l'Effet Dracula :** Si la carte Combat Dracula révélée n'a pas été annulée, Dracula résout son effet. Il retourne ensuite cette carte face cachée et la laisse dans la zone de jeu. Souvenez-vous que la capacité « Orgueil » de la fiche de Personnage de Dracula restreint l'usage des cartes Combat « Fuite sous Forme de Brume » et « Fuite sous Forme de Chiroptère ».
- 5. Résoudre l'Effet Chasseur :** Si la carte Chasseur n'a pas été annulée par la résolution de la carte Dracula, le Chasseur résout son effet et la laisse dans la zone de jeu.
- 6. Restaurer les mains :** Dracula pioche la première carte du paquet Combat Dracula. Durant chaque round ultérieur, la carte Combat jouée par le Chasseur lors du round précédent retourne dans sa main.

Les joueurs continuent à résoudre des rounds de combat jusqu'à ce que le combat s'achève d'une des façons suivantes :

- Dracula a joué six cartes Combat.
- Dracula remporte la partie en avançant la Piste d'Influence sur la case « 13 ».
- Les Chasseurs remportent la partie en vainquant Dracula.
- Tous les Chasseurs impliqués dans le combat sont mordus, vaincus ou se sont enfuis.
- Dracula résout « Fuite sous Forme de Chiroptère » ou « Fuite sous Forme de Brume ». La capacité « Orgueil » de Dracula explique les conditions dans lesquelles ces cartes peuvent être résolues.

Après la fin du combat, chaque Chasseur impliqué remet ses cartes Combat Chasseur (« Esquive », « Coup de Poing » et « Fuite ») dans leurs piles de cartes Combat respectives près du plateau. Dracula mélange toutes les cartes Combat Dracula dans son paquet.

Combat impliquant Plusieurs Chasseurs

Même si les règles ci-dessus sont écrites pour un seul Chasseur en combat, plusieurs Chasseurs peuvent se retrouver impliqués dans le même combat contre Dracula.

Si plusieurs Chasseurs se trouvent sur le lieu actuel de Dracula, chacun d'eux choisit une carte. Avant que les cartes ne soient révélées, Dracula choisit ensuite un Chasseur qui devient le Chasseur Engagé. Seul ce Chasseur peut annuler la carte Combat Dracula. Toutes les cartes Chasseur sont alors résolues.

Voir l'entrée « Combat » dans le Glossaire du Guide de Référence pour toute information complémentaire.

Dégâts

À chaque fois qu'un Chasseur ou Dracula subit des dégâts, il prend dans la réserve de pions autant de pions Dégât que le total de dégâts subits et les place sur sa fiche de Personnage. Si un Chasseur ou Dracula récupère de ses dégâts, il retire de sa fiche de Personnage autant de pions Dégât que le montant de dégâts soignés et les remet dans la réserve de pions.

Si la valeur totale des pions Dégât sur une fiche de Personnage est supérieure ou égale à la Valeur de Santé d'un personnage, celui-ci est vaincu.

Lorsqu'un Chasseur est vaincu, sa figurine est placée à l'Aube sur une case Hôpital du plateau (voir « Lieux Spéciaux » en page 14). Le Chasseur défausse ensuite toutes ses cartes Événement et Objet et remet tous ses pions Dégât, Morsure et Billet dans la réserve de pions. Si Dracula a été vaincu, les Chasseurs remportent la partie.



Case Morsure Valeur de Santé

Chasseurs Alordus

Lorsqu'un Chasseur est mordu, il place un pion Morsure sur une case Morsure de sa fiche de Personnage. Si un Chasseur a accumulé au moins un pion Morsure sur sa fiche de Personnage, il est **AFFAIBLI**. Un Chasseur affaibli doit conserver une carte Événement et Objet révélées. Puisque Mina est en permanence affaiblie, elle conserve toujours une carte Événement et une carte Objet révélées.

Les cartes Objet et Événement révélées sont placées sur les emplacements Objet et Événement situés en haut et en bas de chaque fiche de Personnage (voir « Qu'est ce que la Taille Maximale de Main ? » en page 11). Ces cartes Objet ne restent pas révélées lors d'un combat.

Si un Chasseur est mordu et ne dispose plus de case vide pour y placer un pion Morsure, il est vaincu. Par conséquent, Mina est vaincue dès qu'elle est mordue pour la première fois, tandis que Van Helsing ne l'est que lorsqu'il subit sa troisième morsure.

Lorsqu'un Chasseur est vaincu, la Piste d'Influence est avancée de deux cases plus le nombre de pions Désespoir sur l'Échelle de Temps (comme décrit dans la capacité « Rage » de Dracula, sur sa fiche de Personnage). À l'Aube, le Chasseur est placé sur le lieu Hôpital le plus proche. Ces lieux sont marqués d'une double icône (voir « Lieux Spéciaux » en page 14).

Exemple de Combat

Au cours de la deuxième semaine, Dracula et Mina se trouvent sur le même lieu au Crépuscule ; par conséquent, un combat se produit. Dracula pioche cinq cartes Combat dans son paquet Combat et Mina prend les trois cartes Combat Chasseur, qu'elle ajoute à sa main de cartes Objet.

Puisque c'est la deuxième semaine, un seul pion Désespoir se trouve sur le plateau. Si Dracula souhaite s'enfuir, il devra attendre au moins le round 3 pour jouer une carte Fuite.

Round 1 : Aucune des icônes de la bannière ne correspondant à l'icône de « Griffes », la carte est résolue. C'est la Nuit, et Mina subit donc quatre dégâts. Dracula retourne ensuite « Griffes » face cachée et Mina résout « Coup de Poing », qui inflige un dégât à Dracula.



Personne n'a été vaincu, de ce fait le combat se poursuit. Dracula pioche une carte Combat dans son paquet Combat, et Mina laisse « Coup de Poing » face visible devant elle.

Round 2 : Cette fois, une des icônes correspond à celle de « Force », aussi la carte est annulée et retournée face cachée. Mina résout ensuite « Esquive », qui n'a aucun effet.



Dracula pioche une carte Combat dans son paquet Combat. Mina laisse « Esquive » face visible devant elle et remet « Coup de Poing » dans sa main.

Round 3 : Encore une fois, aucune icône ne correspond et Dracula répond aux conditions de la capacité « Orgueil » de sa fiche de Personnage. Il résout donc cette carte, ce qui achève le combat immédiatement – avant que Mina n'ait eu l'opportunité de résoudre sa carte « Pistolet ».



Combattre les Vampires

Si un Chasseur effectue une action Fouiller et est invité à « affronter ce Vampire », un combat se produit. Lorsqu'ils affrontent un Vampire, les Chasseurs appliquent les mêmes règles de combat que celles qui concernent Dracula, et le Comte contrôle ses vampires.

Chaque Vampire dispose d'une Valeur de Santé imprimée sur sa carte. Lorsqu'un Vampire subit des dégâts, les joueurs appliquent les mêmes règles que pour ceux subis par Dracula ou un Chasseur, en plaçant les pions Dégât sur la carte Rencontre Vampire à la place de la fiche de Personnage. Si la valeur totale des pions Dégât sur un Vampire est supérieure ou égale à sa Valeur de Santé, le Vampire est vaincu et sa carte Rencontre défaussée. Si un Vampire est toujours en vie à la fin d'un combat, les dégâts qu'il a subis restent sur sa carte.

Dracula ne peut pas jouer de carte Fuite pour ses Vampires tant qu'il ne possède pas trois cartes Combat dans sa zone de jeu.

Pions Événement et Rencontre

Plusieurs cartes Événement et Rencontre indiquent aux joueurs de placer des pions possédant des effets durables sur le plateau de jeu, comme suit :

Pions Chauves-Souris : Les pions Chauves-Souris sont placés sous la figurine d'un Chasseur afin que Dracula puisse aisément se rappeler qu'il peut déplacer ce Chasseur vers une ville adjacente, en tant que prochaine action de ce Chasseur. Après avoir déplacé un Chasseur, Dracula retire le pion Chauves-Souris et le remet dans la réserve de pions.



Pion Chauves-Souris

Pions Terre Consacrée et Sainte Hostie : Si le pion Terre Consacrée est placé sur un lieu de la Piste, ce lieu et toutes les cartes Rencontre qu'il contient sont révélés. Dracula ne peut pas y entrer. Si le lieu en question est le lieu actuel de Dracula, ce dernier doit se déplacer vers un nouveau lieu lors de la prochaine phase Dracula. Les pions Sainte Hostie ont le même effet que le pion Terre Consacrée, mais sont retirés à l'Aube.



Terre Consacrée



Sainte Hostie

Pions Brouillard : Si une ville contient un pion Brouillard, les Chasseurs ne peuvent pas effectuer d'action Fouiller tant qu'il s'y trouve. De plus, les Chasseurs ne peuvent ni se déplacer ni être déplacés d'une façon qui les ferait entrer, quitter ou passer par une ville contenant un pion Brouillard. Dracula peut choisir d'éviter un combat lorsqu'il se trouve dans une ville contenant un pion Brouillard. À la fin de chaque Crépuscule, un pion Brouillard est retiré de chaque ville du plateau qui en contient au moins un.



Pion Brouillard



Cartes Rencontre Vampire disposant d'une Valeur de Santé

Pions Barrage : Un Chasseur ne peut pas se déplacer le long d'une route ou d'une voie ferrée sur laquelle est posé un pion Barrage. Lorsque Dracula place un pion Barrage, il le pose sur une route ou sur une voie ferrée – le pion est placé sur le plateau avec la face route ou voie ferrée visible, selon les circonstances. À la fin de chaque Crépuscule, Dracula retire un pion Barrage du plateau.



Face Route



Face Voie Ferrée



Pion Tempête

Pions Tempête : Un Chasseur ne peut pas se déplacer vers une zone maritime contenant un pion Tempête. À la fin du Crépuscule, Dracula retire un pion Tempête du plateau.

Lieux Spéciaux

Certains Lieux du plateau fonctionnent de façon différente des autres lieux, comme suit :

Château de Dracula : La carte Lieu Château de Dracula possède un dos différent, de façon à ce que les Chasseurs sachent à quel moment elle est jouée. Lorsque Dracula place cette carte sur la Piste, il récupère de cinq dégâts. Si un Chasseur se trouve dans le Château de Dracula, il ne peut pas effectuer d'action Se Ravitailler ou Réserver un Billet.



Château de Dracula

Hôpitaux : Les hôpitaux sont des cases du plateau rattachées aux villes. Il existe un hôpital à Madrid, Rome et Budapest. Lorsqu'un Chasseur est vaincu, il est placé à l'Aube dans l'hôpital le plus proche (compté en nombre de routes). Si deux hôpitaux sont équidistants, c'est Dracula qui choisit celui dans lequel le Chasseur est posé. La figurine du Chasseur est placée sur la partie supérieure du lieu Hôpital.



Lieu Hôpital

Le Chasseur défasse ensuite toutes ses cartes Objet et Événement, et remet tous ses pions Dégât, Morsure et Billet dans leurs réserves respectives.

Lorsqu'un Chasseur occupe une case Hôpital, il peut effectuer une action Se Ravitailler mais ne pioche alors que des cartes Objet. Pendant le Jour, un Chasseur se trouvant sur une case Hôpital peut effectuer une action Se Déplacer pour se rendre de la case Hôpital à la ville adjacente.

Et Maintenant ?

Maintenant que les joueurs ont lu ce Guide d'Apprentissage, ils connaissent toutes les règles nécessaires qui leur permettent de jouer leur première partie de *La Fureur de Dracula*. Les joueurs devraient consulter le Guide de Référence si une question se pose en cours de partie.

Après avoir joué leur première partie, les joueurs devaient lire la section suivante : « Règles Avancées ». Ces règles détaillent les options offertes à Dracula, rendant par-là même les parties plus dynamiques pour Dracula et plus difficiles pour les joueurs.

Règles Avancées

APRÈS avoir joué leur première partie, les joueurs peuvent utiliser les règles additionnelles suivantes. Ces règles ajoutent de la profondeur à la façon de jouer Dracula, lui permettant de disposer de plus de lieux contenant des Rencontres que les six cases de la Piste. Elles lui permettent également d'avoir accès à cinq cartes Pouvoir et introduisent les pions Rumeur, qui peuvent égarer les Chasseurs et permettre à Dracula d'accroître son influence.

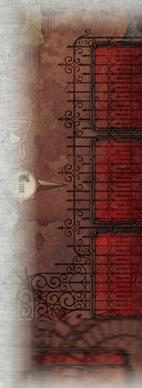
Repairs

Au lieu de faire évoluer un Refuge, Dracula peut transformer un Refuge en Repaire en le plaçant sur l'un des trois emplacements Repaire situés sur le bord du plateau. Si un Refuge contient une carte Lieu Zone Maritime, il ne peut pas être transformé en Repaire.

Lorsqu'un Refuge se transforme en Repaire, Dracula place une carte Rencontre de sa main sur ce Repaire. En tant que tel, un Repaire peut disposer de multiples cartes Rencontre. Lorsque Dracula se déplace lors des phases Déplacement suivantes, il peut se déplacer vers un Repaire en plaçant celui-ci sur la première case de la Piste, le retransformant en Refuge. Pour ce faire, Dracula doit être capable de se déplacer vers ce lieu en suivant les restrictions de déplacement normales. Lorsque Dracula place le Repaire sur la Piste, il pose tout de même une autre carte Rencontre sur cette case comme s'il avait placé une carte Lieu de son paquet Lieu.

Dracula peut vider un Repaire à n'importe quel moment, et doit le faire si toutes les cartes Rencontre sont retirées de ce Repaire.

Un des bénéfices liés à l'usage des Repaires est qu'il génère davantage de Lieux contenant des cartes Rencontre, dont Dracula peut se servir pour tendre une embuscade aux Chasseurs. De plus, puisqu'une carte Rencontre supplémentaire est placée sur ce Repaire, cela lui permet d'en piocher davantage, augmentant ainsi la probabilité de piocher des cartes Rencontre Vampire.



Emplacements Repaire

Cartes Pouvoir

Dracula possède cinq cartes Pouvoir, incarnations de sa sombre puissance, qu'il peut utiliser lors de la phase Dracula pour induire en erreur et distraire les Chasseurs. Chaque carte Pouvoir contient un résumé de son effet.

Dracula utilise les cartes Pouvoir comme suit :

Sustentation : Cette carte permet à Dracula de récupérer de ses dégâts. Pour utiliser « Sustentation », Dracula place cette carte sur la première case de la Piste au lieu de se déplacer ; il ne pose pas de carte Rencontre par-dessus. Il récupère d'un maximum de trois dégâts.

Sombre Appel : Cette carte permet à Dracula de piocher davantage de cartes Rencontre. Pour utiliser « Sombre Appel », Dracula place cette carte sur la première case de la Piste au lieu de se déplacer ; il ne pose pas de carte Rencontre par-dessus. Il subit ensuite deux dégâts et pioche cinq cartes Rencontre. Il n'existe aucune limite au nombre de cartes Rencontre que Dracula peut avoir en main.

Forme Lupine : Cette carte modifie la façon dont Dracula peut se déplacer. Pour utiliser « Forme Lupine », Dracula place cette carte sur la première case de la Piste, ainsi qu'une carte Lieu face cachée piochée dans son paquet Lieu. Il subit ensuite un dégât. La carte Lieu que choisit Dracula peut se situer jusqu'à deux villes de son lieu actuel par la route, ce qui permet à Dracula de se déplacer plus loin et de traverser incognito une ville dans laquelle se trouve un Chasseur.

Fourvoisement : Cette carte permet à Dracula de vider un Refuge de la Piste. Pour utiliser « Fourvoisement », Dracula choisit un Refuge de la Piste et le vide. Il place ensuite « Fourvoisement » sur la case de la Piste qui a été vidée. Après avoir placé « Fourvoisement » sur la Piste, Dracula pose une carte (Lieu ou Pouvoir) sur la première case de la Piste, comme d'habitude. Dracula ne peut pas utiliser « Fourvoisement » pour vider un Refuge contenant une carte Pouvoir, Château de Dracula, son lieu actuel ou une carte Lieu associée à « Dissimulation » (voir ci-dessous).

Dissimulation : Cette carte possède le même dos que les cartes Lieu et permet à Dracula d'induire les Chasseurs en erreur en leur faisant croire qu'il se déplace alors qu'il reste sur le même Lieu. Pour utiliser « Dissimulation », Dracula la place **face cachée** sur la première case de la Piste et pose une carte Rencontre par-dessus. Dracula ne peut pas résoudre l'effet d'Évolution de cette carte Rencontre. « Dissimulation » est associée au lieu précédemment occupé par Dracula tant que celui-ci reste sur la Piste. De ce fait, si un Chasseur termine son déplacement sur un lieu associé à « Dissimulation », Dracula peut tendre une embuscade au Chasseur en utilisant des cartes Rencontre provenant de ce lieu comme de la carte « Dissimulation ». Si un lieu associé à « Dissimulation » est révélé, la carte Pouvoir « Dissimulation » est également révélée.



Recto



Verso



Pions Rumeur

Les pions Rumeur représentent les ragots, peut-être distillés par Dracula lui-même, issus des superstitions des habitants qui voient quelque chose ou quelqu'un qu'ils n'arrivent pas à expliquer. Dracula peut utiliser les pions Rumeur pour faire avancer plus rapidement la Piste d'Influence ou pour distraire les Chasseurs qui remontent un peu trop sa piste.



Pion Rumeur

Dracula commence la partie avec un pion Rumeur (voir « Mise en Place Avancée » en page 2 du Guide de Référence), et il gagne un pion Rumeur supplémentaire à chaque fois qu'un pion Désespoir est placé sur l'Échelle de Temps (voir « Aube et Crépuscule » en page 10).

Après que Dracula a placé une carte Rencontre lors de la phase Dracula, il peut placer un pion Rumeur sur un des Refuges situés sur l'une des trois premières cases de la Piste. Si Dracula fait évoluer une carte Rencontre Vampire d'un Refuge contenant un pion Rumeur, il avance la Piste d'Influence de trois cases supplémentaires.

Un pion Rumeur fait partie d'un Refuge ou d'un Repaire jusqu'à ce la carte Lieu associée ne contienne plus de carte Rencontre ou qu'elle retourne dans le paquet Lieu de Dracula. Lorsqu'un pion Rumeur est retiré d'un lieu ou d'un Refuge, il est remis dans la réserve de pions.

Crédits

Conception originale du jeu : Stephen Hand

Développement de la troisième édition : Franck Brooks

Développement de la seconde édition : Kevin Wilson

Producteur : Derrick Fuchs

Rédaction technique : Adam Baker

Corrections techniques : Jonathan H. Keith

Relecture : Allan Kennedy et Christopher Meyer

Conception graphique : Chris Beck et Sam Shimota

Directeur de la conception graphique : Brian Schomburg

Rédaction fictionnelle : Daniel Lovat Clark

Illustration de couverture : Sebastian Ciaffaglione et Anders Finer

Illustrations intérieures : Arden Beckwith, Joshua Cairós, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Nick Deligaris, Martin de Diego Sádaba, Dleoblack, Sam Lamont, Antonio De Luca, Anders Finer, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Rafał Hryniewicz, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Adam Lane, Antonio José Manzanedo, Christine Mitzuk, Smirtouille, Beth Sobel, Alex Stone, Crystal Sully, Andreia Ugrai, et Brian Valenzuela.

Direction artistique : Taylor Ingvarsson

Superviseur de la direction artistique : Andy Christensen

Coordination du contrôle qualité : Zach Tewalthomas

Spécialiste d'octroi de licence FFG : Amanda Greenhart

Direction de la production : Megan Duehn et Simone Elliott

Coordination de la production : John Britton, Jason Glawe et Johanna Whiting

Direction jeu de plateau : Steven Kimball

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Elisha Arata, Samuel Bailey, Mike Beers, Nick Beers, Nayt Brookes, Kara Centell-Dunk, Ryan Christensen, Robert Crandall, Nick Cyr, Alex Davy, Kyle Dekker, Andrea Dell'Agnes & Julia Faeta, Tim Dolgos, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, David Fortner, Jason Glawe, Rodney Harris, Tim Huckelbery, Stewart Hunt, Justin Kemppainen, Mark Krueger, Lukas Litzsinger, Philip McNeill, Todd Michlitsch, Darren Nakamura, Rebecca Olene, Jack Peterson, Zoë Robinson, Mark Slabinski, Carlos St. Germain, Trevor St. Germain, Damon Stone, Chris Tannhauser, Zach Tewalthomas, Darron Tong, Darrell Ulm, Emily Ulm, Sean Vayda, Stuart Wilson, et Paul Winchester

Traduction : Philippe Pinon

Relecture : Nelow, Coral Beach et Grouik

Responsable éditorial pour Edge : Stéphane Bogard

Et, comme toujours, un grand merci à tout le personnel de

Games Workshop

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR



international.hobbyworld.ru

EDGE



www.games-workshop.com

La Fureur de Dracula est © copyright de Games Workshop Limited 2018. La Fureur de Dracula, GW, Games Workshop, et tous les logos associés, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnage et tout ce qui leur est assimilé sont ® ou ™, et/ou © de Games Workshop Limited, déposés dans le monde entier et utilisés sous licence. Cette édition est publiée sous licence octroyée à Hobby World LLC. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Russie. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.