

LA FUREUR DE DRACULA



Guide de Référence

Stop !

Ce Guide de Référence n'apprend pas comment jouer à *La Fureur de Dracula*. Nous recommandons aux joueurs de lire le Livret d'Apprentissage en premier, puis d'utiliser ce Guide de Référence lors des parties afin de répondre à une que

Utiliser ce Guide

Ce document sert de référence pour toutes les règles du jeu. À l'inverse du Livret d'Apprentissage, il n'explique pas aux joueurs comment jouer. C'est la raison pour laquelle nous conseillons aux joueurs de lire le Livret d'Apprentissage dans un premier temps et de se référer à ce Guide lorsqu'ils se posent une question au cours d'une partie. Ce document contient un glossaire où se trouvent les règles détaillées ainsi que des clarifications sur les cartes, le tout présenté par ordre alphabétique et par sujet.

Les Règles d'Or

Les règles d'or sont un concept fondamental sur lequel reposent toutes les autres règles.

- † Ce Guide de Référence est la source de toutes les informations concernant les règles. Si une information du Guide de Référence entre en contradiction avec un élément du Livret d'Apprentissage, c'est le Guide qui prévaut.
- † Si le texte d'une carte ou d'un élément de jeu entre en contradiction avec une information du Guide de Référence, c'est le texte de cet élément de jeu qui prévaut.
- † Si l'effet d'une carte comporte l'expression « ne peut pas », cet effet ne peut pas être outrepassé par d'autres effets de jeu.
- † Si l'effet d'une carte comporte le mot « peut », cet effet est optionnel.

Mise en Place Avancée

UNE fois que les joueurs ont terminé leur première partie de *La Fureur de Dracula*, ils sont prêts à jouer à la version avancée. Afin d'effectuer la mise en place avancée d'une partie, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. **Disposer le Plateau** : Dépliez le plateau et placez-le au centre de la zone de jeu afin qu'il soit 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 Jour Lundi de l'Échelle de Temps.
4. **Répartir les Rôles** : Un joueur choisit de contrôler Dracula ; il doit s'asseoir du côté du plateau où se trouve la Piste. Chacun des autres joueurs 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.
5. **Préparer les Cartes Chasseur** : Mélangez toutes les cartes Objet et placez-les face cachée à côté du plateau. Mélangez ensuite les cartes Événement Chasseur et les cartes Événement Dracula ensemble afin de ne constituer qu'un seul paquet, et placez-le à côté du paquet Objet. Triez les cartes Combat Chasseur par type et placez-les en trois piles distinctes à côté du paquet Objet.
6. **Préparer les Éléments Dracula** : Triez les cartes Rencontre et les cartes Combat Dracula en deux paquets distincts et mélangez-les séparément. Placez ensuite ces paquets face cachée du côté du plateau où se trouve le joueur Dracula. Rangez alors les cartes Lieu par ordre croissant et empilez-les sur les cartes Pouvoir Dracula afin de constituer le paquet Lieu. Placez celui-ci à côté des paquets Rencontre et Combat Dracula.
7. **Créer la Réserve de Pions** : Placez les pions Billet face cachée à côté du plateau et mélangez-les. Triez ensuite les autres pions par type et placez-les en pile à côté du plateau.
8. **Piocher les cartes Rencontre et prendre un pion Rumeur** : Dracula pioche cinq cartes Rencontre qui vont constituer sa main de départ. Il prend ensuite un pion Rumeur de la réserve de pions et le place dans sa zone de jeu.
9. **Choisir les Lieux de Départ des Chasseurs** : Chaque Chasseur place sa figurine sur une des villes du plateau.
10. **Choisir le Lieu de Départ de Dracula** : Dracula choisit un lieu de départ. Au lieu de placer sa figurine sur le plateau, il recherche dans son paquet Lieu la carte correspondant au lieu de départ souhaité. Il place ensuite cette carte, face cachée, sur la première case de La Piste. Dracula ne peut choisir comme lieu de départ ni une zone maritime, ni le Château de Dracula, ni une ville choisie par un Chasseur. Après avoir placé la carte Lieu, Dracula pose sa figurine sur le cercle rouge près de la première case de la Piste.

Glossaire

Le glossaire liste tous les termes et règles de jeu en détail. Si vous ne parvenez pas à trouver un sujet dans ce glossaire, référez-vous à l'index de la page 15.

Actions

Durant la phase Chasseur, chaque Chasseur effectue une action pendant le Jour et une action pendant la Nuit.

- † Lors de chaque Jour et chaque Nuit, les Chasseurs effectuent les actions dans l'ordre d'activation.
- † Les Chasseurs ne peuvent effectuer des actions Se Déplacer que durant le Jour.
- † Si un Chasseur occupe une zone maritime pendant le Jour, il doit Se Déplacer par la mer, il ne peut pas passer son tour.
- † Si un Chasseur occupe une zone maritime pendant la Nuit, il doit passer son tour, il ne peut pas effectuer d'action.
- † Si un Chasseur est retardé, il doit redresser sa figurine au lieu d'effectuer une action.
- † Un Chasseur peut renoncer à son action en décidant de passer.

Sujets Connexes : Déplacement, Échanger, Fouiller, Se Ravitailler, Réserver un Billet

Adjacent

Si une ville est reliée à une autre ville par une route, ces deux villes sont adjacentes l'une à l'autre. Si une zone maritime partage une bordure avec une autre zone maritime, ces deux zones maritimes sont adjacentes.

- † Une zone maritime ornée d'une icône Ancre est adjacente au port situé près de cette icône.
- † Les voies ferrées n'ont aucun effet sur l'adjacence.
- † Les pions Barrage bloquent le déplacement, mais n'ont aucun effet sur l'adjacence.

Sujet Connexe : Déplacement

Affaibli

Un Chasseur détenant au moins un pion Morsure est affaibli.

- † Un Chasseur affaibli doit jouer avec une de ses cartes Objet et une de ses cartes Événement révélées.
 - » La carte Objet révélée est placée face visible sur l'emplacement situé en haut de la fiche de Personnage du Chasseur. La carte Événement révélée est placée sur l'emplacement situé en bas de la fiche de Personnage du Chasseur.
 - » Un Chasseur peut changer ses cartes révélées à n'importe quel moment.
- † Mina est en permanence affaiblie. Elle est toujours considérée comme détenant un pion Morsure, même après avoir été vaincue.
 - » La case pion Morsure sur la fiche de Personnage de Mina est illustrée comme un pion Morsure afin de représenter cet état affaibli permanent.

- » Mina est vaincue à chaque fois qu'elle est mordue, car elle n'a pas de case Morsure vide sur sa fiche de Personnage.
- » Mina doit jouer en permanence avec une de ses cartes Objet et une de ses cartes Événement révélées (excepté lors du combat).

Sujets Connexes : Mordu, Révéler

Alliés

Certaines cartes Événement possèdent des effets « Allié » leur permettant d'être jouées en tant qu'Alliés. Les Alliés confèrent des capacités spéciales aux Chasseurs ou à Dracula.

- † Lorsqu'une carte Événement est jouée en tant qu'Allié, elle reste en jeu et produit un effet durable.
- † Lorsqu'un Chasseur joue une carte Événement en tant qu'Allié, il la place face visible sur l'emplacement Allié du plateau. Lorsque Dracula joue une carte Événement en tant qu'Allié, il la place face visible dans sa zone de jeu.
- † Les Chasseurs ne peuvent posséder qu'un seul Allié à la fois pour le groupe. S'il y a déjà un Allié Chasseur en jeu et qu'un Chasseur joue un autre Événement en tant qu'Allié, le nouvel Allié remplace l'ancien, qui est défaussé.
- † Dracula ne peut avoir qu'un seul Allié en jeu à la fois. S'il y a déjà un Allié Dracula en jeu et qu'il joue un autre événement Allié, le nouvel Allié remplace l'ancien, qui est défaussé.

Sujet Connexe : Cartes Événement

Annuler

Certains effets de jeu annulent des cartes.

- † Lorsqu'une carte Événement est annulée, les effets de cette carte sont ignorés et la carte est défaussée.
- † Lorsqu'une carte Combat est annulée, les effets de cette carte sont ignorés et la carte est retournée face cachée tout en restant dans la zone de jeu.

Sujets Connexes : Cartes Événement, Combat

Aube et Crépuscule

L'Aube se produit avant le Jour, et le Crépuscule avant la Nuit.

- † À l'Aube, le marqueur Temps est avancé de la case Nuit qu'il occupe à la case Jour suivante.
- † Au Crépuscule, le marqueur Temps est avancé de la case Jour qu'il occupe à la case Nuit suivante.
- † Lorsque le marqueur Temps avance de la Nuit de Dimanche au Jour de Lundi, placez un pion Désespoir sur la case située au centre de l'Échelle de Temps. Dracula gagne également un pion Rumeur.
- † Certaines cartes Événement peuvent être jouées à l'Aube ou au Crépuscule. Si un personnage choisit de jouer une de ces cartes, il le fait après que le marqueur Temps a été avancé.
- † Si un ou plusieurs Chasseurs se trouvent sur le même lieu que Dracula à l'Aube ou au Crépuscule, un combat se produit après que le marqueur Temps a été avancé.

Sujets Connexes : Combat, Pions Désespoir, Pions Rumeur

Bannières

Les bannières apparaissent sur la partie gauche des cartes Combat Chasseur ainsi que sur certaines cartes Objet. Les cartes disposant d'une bannière peuvent être utilisées durant les combats.

- † Lors d'un combat, lorsqu'un Chasseur choisit une carte de sa main, il doit choisir une carte disposant d'une bannière.
- † Chaque bannière affiche une ou plusieurs icônes Combat, surlignées en blanc. Les icônes Combat de la bannière annulent les cartes Combat Dracula, comme expliqué dans la section « Combat ».
- † « Coup de Poing », « Esquive », et « Fuite » disposent d'une bannière jaune les identifiant en tant que cartes Combat. Ces cartes ne sont pas des Objets, elles ne peuvent pas être défaussées et ne rentrent pas en compte dans la taille maximale de cartes Objet dans la main du Chasseur.
- † Les cartes Objet possédant une bannière rouge peuvent être utilisées lors des combats.

Sujet Connexe : Combat

Capacités

Chaque fiche de Personnage comporte au moins deux capacités. Certaines d'entre elles améliorent des actions spécifiques, d'autres produisent un effet permanent, et d'autres encore peuvent être utilisées lors d'une action spéciale.

Sujet Connexe : Actions

Cartes Événement

Les cartes Événement fournissent aux Chasseurs et à Dracula des Alliés et des capacités qui leur seront d'une grande utilité.

- † Chaque carte Événement dispose d'un texte qui explique à quel moment la carte peut être jouée.
- † Dracula et le Dr. John Seward peuvent détenir jusqu'à quatre cartes Événement dans leurs mains. Les autres Chasseurs ne peuvent détenir que jusqu'à trois cartes Événement dans leurs mains.
- † Lorsqu'un personnage reçoit une carte Événement, il doit lire le texte qui explique à quel moment la carte peut être jouée. S'il n'est pas précisé que la carte doit être jouée immédiatement, il la place dans sa main avec les autres cartes Événement.
- † Si un joueur pioche une carte Événement lui faisant dépasser sa taille maximale de main, il peut jouer une ou plusieurs cartes Événement en respectant les consignes qui expliquent à quel moment la carte peut être jouée. Il doit ensuite se défausser jusqu'à revenir à sa taille maximale de main.
- † Plusieurs cartes Événement ont un effet « Allié ». Les joueurs peuvent choisir de jouer ces cartes immédiatement pour leur effet ou en tant qu'Allié, lequel reste dans la zone de jeu et fournit un effet durable.
- † La pile de défausse des cartes Événement peut contenir des cartes face visible et face cachée, car les cartes Événement défaussées du dessus du paquet Événement de Dracula le sont face cachée.

- † Les cartes Événement jouées ou retirées de la main d'un joueur le sont face visible.
- † Les cartes Événement retirées du dessus du paquet Événement lors d'une action Se Ravitailler sont défaussées face cachée.
- † Plusieurs cartes Événement nécessitent une action pour être jouées. Pour ce faire, un Chasseur doit effectuer une action Événement pendant le Jour ou pendant la Nuit.

Sujets Connexes : Alliés, Information Secrète, Se Ravitailler

Cartes Pouvoir

Les cartes Pouvoir permettent à Dracula de se déplacer de façon unique, de récupérer de ses dégâts ou de piocher des cartes Rencontre supplémentaires.

- † Dracula dispose de cinq cartes Pouvoir qu'il peut placer sur la Piste à la place d'une carte Lieu lors de son étape Déplacement : « Sombre Appel », « Fourvoiemment », « Sustentation », « Dissimulation » et « Forme Lupine ». Deux de ces cartes, « Forme Lupine » et « Fourvoiemment », indiquent à Dracula de placer une carte Lieu.
- † Les cartes Pouvoir doivent être conservées avec les cartes Lieu afin d'en faciliter l'utilisation et de masquer le moment où Dracula utilise la carte « Dissimulation ».
- † Les cartes Pouvoir ne peuvent pas devenir des Repaires.
- † Durant la mise en place, Dracula ne peut pas choisir une carte Pouvoir à la place d'une carte Lieu.
- † Tout comme les cartes Lieu, les cartes Pouvoir ne peuvent pas être utilisées à nouveau tant qu'elles ne sont pas décalées au-delà de la sixième case de la Piste.

Sujets Connexes : La Piste, Refuges

Cartes Rencontre

Dracula utilise les cartes Rencontre pour gêner les Chasseurs ou faire avancer la Piste d'Influence.

- † Dracula place les cartes Rencontre sur la Piste lors de l'étape Rencontre de la phase Dracula.
- † Les cartes Rencontre ne peuvent pas être placées sur des zones maritimes, sur « Sombre Appel », « Sustentation » ou « Fourvoiemment ».
- † Les cartes Rencontre restent face cachée jusqu'à ce qu'elles soient révélées ou défaussées.
- † Toutes les cartes Rencontre disposent d'un effet, et certaines d'un effet d'Évolution.
 - » Dracula peut résoudre l'effet d'une carte Rencontre lorsqu'il tend une embuscade à un Chasseur.
 - » Si un Chasseur effectue une action Fouiller dans un Refuge ou un Repaire contenant une ou plusieurs cartes Rencontre, Dracula doit résoudre l'effet d'une carte Rencontre en ignorant l'effet d'Évolution. S'il y a plusieurs cartes Rencontre sur le Lieu, les Chasseurs choisissent l'ordre dans lequel elles sont résolues.

- » Lorsque Dracula fait évoluer un Refuge qui est décalé au-delà de la sixième case de la Piste, il peut résoudre l'effet d'Évolution de n'importe quelles cartes dans ce Refuge.
- » Si Dracula vient à avoir moins de cinq cartes Rencontre en main, il en pioche suffisamment dans son paquet Rencontre pour en avoir à nouveau cinq en main.
- » Dracula peut avoir plus de cinq cartes Rencontre en main.
- » Après qu'un Refuge a été converti en Repaire, Dracula place une carte Rencontre sur ce Repaire.
- » Un Refuge ou un Repaire peut contenir plusieurs cartes Rencontre.

Sujets Connexes : Embuscade, Évolution, Refuges, Rempoter la Partie, Rencontres Vampire

Château de Dracula

Le Château de Dracula est un lieu du plateau.

- † La carte Lieu Château de Dracula possède un dos unique permettant aux Chasseurs de savoir à quel moment Dracula s'est déplacé sur le Château de Dracula.
- † Lorsque Dracula place la carte « Château de Dracula » sur la Piste lors de son étape Déplacement, il récupère de cinq dégâts.
- † Les Chasseurs, tout comme Dracula, peuvent se déplacer vers le Château de Dracula.
- † Un Chasseur ne peut pas effectuer d'action Se Ravitailler ou Réserver un Billet lorsqu'il se trouve sur le Château de Dracula.

Sujets Connexes : Dégâts, Lieux

Combat

Un Chasseur peut participer à un combat contre Dracula ou contre les Vampires de Dracula. Si un Chasseur vainc Dracula lors d'un combat, les Chasseurs remportent la partie. Si un Chasseur vainc un Vampire lors d'un combat, ce Chasseur peut empêcher Dracula de résoudre l'effet d'Évolution des Vampires et d'avancer la Piste d'Influence.

- † Si un Chasseur se trouve sur le lieu actuel de Dracula à l'Aube ou au Crépuscule, il doit engager le combat contre Dracula.
 - » Si le combat se déroule au Crépuscule ou pendant la Nuit, Dracula résout les effets « Si c'est la Nuit » de ses cartes Combat.
- † Si une carte Rencontre indique à un Chasseur d'« affronter ce Vampire », il doit initier un combat contre ce Vampire.
- † Un combat contre un Vampire peut se produire lorsqu'un Chasseur résout une action Fouiller ou lorsque Dracula tend une embuscade à un Chasseur.
 - » Un combat contre un « Vampire Téméraire » ne peut se produire qu'avec un seul Chasseur, tandis qu'un combat contre un « Vampire Nouveau-Né » peut se produire avec plusieurs Chasseurs sur le même Lieu, si les autres choisissent d'être retardés.

Le combat se déroule à travers une succession de rounds. Chaque round se déroule de la façon suivante :

1. **Choisir les Cartes Combat :** Chaque joueur participant au combat choisit une carte de sa main et la place face cachée devant lui.
 - † Dracula doit choisir une de ses cartes Combat.
 - † Les Chasseurs doivent choisir une carte possédant une bannière. Cela comprend les cartes Objet assorties d'une bannière rouge ou les cartes Combat (« Coup de Poing », « Esquive » et « Fuite ») ornées d'une bannière jaune.
2. **Choisir le Chasseur Engagé :** Dracula choisit un des Chasseurs participant au combat afin qu'il devienne le Chasseur Engagé. S'il n'y a qu'un seul Chasseur dans le combat, il est le Chasseur Engagé.
3. **Révéler les Cartes Combat :** Tous les personnages participant au combat retournent leurs cartes simultanément.
4. **Comparer les Icônes Combat :** Vérifiez si l'icône Combat sur la carte révélée par Dracula correspond à l'une des icônes Combat de la bannière de la carte du Chasseur Engagé. Si c'est le cas, l'effet de la carte Combat révélée par Dracula est annulé, et le combat se poursuit à l'étape 6. Sinon, le combat se poursuit à l'étape 5.
5. **Résoudre l'Effet Dracula :** Si la carte Combat révélée par Dracula n'a pas été annulée (voir étape 4), Dracula résout son effet. Il retourne ensuite face cachée cette carte Combat, qui reste dans la zone de jeu.
 - † Après que Dracula a résolu l'effet des cartes « Fuite sous Forme de Chiroptère » ou « Fuite sous Forme de Brume », le combat prend immédiatement fin. Notez que la capacité « Orgueil » indiquée sur la fiche de Personnage de Dracula limite les circonstances dans lesquelles ces cartes peuvent être résolues (voir les sections « Fuite sous Forme de Chiroptère » et « Fuite sous Forme de Brume » pour plus d'informations).
 - † Si tous les Chasseurs participant au combat sont vaincus après que Dracula a résolu l'effet de sa carte révélée, le combat prend immédiatement fin.
6. **Résoudre l'Effet Chasseur :** Chaque Chasseur participant au combat résout l'effet de la carte qu'il a révélée.
 - † Si l'effet d'une des cartes révélées par les Chasseurs vainc Dracula, les Chasseurs remportent immédiatement la partie.
 - † Si une carte Chasseur est annulée, elle est retournée face cachée et n'est pas résolue.
7. **Vérifier l'Avancement du Combat :** Si Dracula a joué six cartes Combat, le combat prend immédiatement fin.
8. **Restaurer les Mains :** Dracula et les Chasseurs restaurent leurs mains, puis commencent un nouveau round de combat.
 - † Dracula pioche la première carte de son paquet Combat et la place dans sa main.
 - † Les cartes Combat jouées lors de ce round restent devant le Chasseur qui les a jouées.
 - † Les cartes Combat Chasseur jouées lors du round précédent retournent dans la main de leur propriétaire.

Sujets Connexes : Bannières, Dégâts, Embuscade, Fouiller, Rempoter la Partie, Rencontres Vampire, Vaincu

Dégâts

Dracula, les Chasseurs et les Vampires subissent des dégâts principalement lors des combats, mais peuvent également en subir par d'autres effets de jeu.

- † Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il prend autant de pions Dégât dans la réserve que le total de dégâts subis et les place sur sa fiche de Personnage. Lorsqu'un Vampire d'une carte Rencontre subit des dégâts, ses pions Dégât sont placés sur la carte Rencontre.
- † Lorsqu'un personnage récupère de ses dégâts, il retire autant de pions Dégât de sa fiche de Personnage que le total soigné et les remet dans la réserve. Lorsqu'un Vampire d'une carte Rencontre récupère de ses dégâts, les pions Dégât sont retirés de la carte Rencontre.
- † S'il y a autant de pions Dégât sur une fiche de Personnage que la Valeur de Santé de ce personnage, celui-ci est vaincu. Lorsqu'un Vampire d'une carte Rencontre a subi autant de pions Dégât que sa Valeur de Santé, ce Vampire est vaincu et la carte est défaussée.
- † Plusieurs cartes Objet, Combat et Événement demandent à un « Vampire » de subir des dégâts. Si Dracula participe à un combat, « Vampire » fait référence à Dracula. Si un Vampire d'une carte Rencontre participe à un combat, « Vampire » fait référence à ce Vampire.
- † Les pions Dégât indiquant « 5 » représentent cinq pions Dégât unitaires. Les joueurs peuvent échanger un pion Dégât « 5 » contre cinq pions Dégât unitaires à n'importe quel moment.

Sujets Connexes : Combat, Rencontres Vampire, Vaincu

Déplacement

Le déplacement est la méthode par laquelle les Chasseurs et Dracula se rendent de lieu en lieu sur le plateau. Les Chasseurs peuvent se déplacer par route, voie ferrée ou mer. Dracula peut se déplacer par route ou par mer, mais pas par voie ferrée.

- † Le lieu actuel d'un Chasseur est l'endroit où se trouve sa figurine sur le plateau. Lorsque le Chasseur se déplace, il déplace physiquement sa figurine sur le nouveau lieu.
- † Le lieu actuel de Dracula est **la carte Lieu la plus à gauche** de la Piste, qui est typiquement le Refuge situé sur la première case de la Piste. Lorsque Dracula se déplace, il choisit secrètement une carte de son paquet Lieu qui correspond à un Lieu adjacent et la place face cachée sur la Piste.
- † La figurine de Dracula reste près de la première case de la Piste jusqu'à ce que le lieu actuel de Dracula soit révélé, auquel cas il place sa figurine sur ce lieu du plateau.
- † Les Chasseurs ne peuvent effectuer des actions Se Déplacer que durant le Jour.

Route

- † Pour se déplacer par la route, le personnage se déplace vers une ville adjacente.

Voie Ferrée

- † Pour se déplacer par voie ferrée, un Chasseur doit dépenser un pion Billet, le retirant de sa zone de jeu et le remplaçant face cachée dans la réserve avant de mélanger cette dernière.
- † Après avoir dépensé un pion Billet, le Chasseur peut se déplacer vers une ville se situant à autant de voies ferrées maximum que le nombre indiqué sur le pion Billet dépensé.
- † Les Billets de Train disposent des valeurs blanches et jaunes.
 - » Si un Chasseur se déplace en utilisant uniquement des voies ferrées blanches, il doit utiliser la valeur inscrite en blanc pour déterminer la distance maximale de son déplacement.
 - » Si un Chasseur se déplace en n'utilisant que des voies ferrées jaunes ou une combinaison des deux couleurs, il doit utiliser la valeur inscrite en jaune pour déterminer la distance maximale de son déplacement.
- † Lorsqu'un Chasseur se déplace par voie ferrée, il ne se déplace dans aucun des lieux qu'il traverse.

Zones Maritimes

- † Lorsqu'un personnage se déplace par la mer, il peut se déplacer d'un port vers une zone maritime adjacente, d'une zone maritime vers une zone maritime adjacente, ou d'une zone maritime vers un port adjacent.
- † Les villes situées le long des côtes possèdent une icône Ancre, les identifiant en tant que ports. Un port est adjacent à la zone maritime dans laquelle apparaît son icône Ancre.
- † Cagliari possède deux icônes Ancre, la rendant adjacente à la Mer Méditerranée et la Mer Tyrrhénienne.
- † Deux zones maritimes sont adjacentes si elles partagent une bordure commune.
- † Un Chasseur ne peut se déplacer par mer que durant le Jour.
- † Si un Chasseur occupe une zone maritime pendant le Jour, il doit se déplacer par la mer – il ne peut pas passer son tour.
- † Si un Chasseur occupe une zone maritime pendant la Nuit, il doit passer son tour – il ne peut pas effectuer d'action.
- † Si un Chasseur occupe une zone maritime qui est un Refuge, Dracula ne révèle pas cette carte Lieu.
- † Lorsque Dracula se déplace d'un port vers une zone maritime, il subit deux dégâts.
- † Lorsque Dracula se déplace d'une zone maritime vers une autre zone maritime, il subit un dégât.
- † Tant que le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, il ne peut pas jouer « Sustentation », « Sombre Appel » ou « Dissimulation ». Il peut jouer « Fourvoiement » normalement, et « Forme Lupine » afin de se déplacer vers un port adjacent ou vers une ville située à une route d'un port adjacent.
- † Tant que le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, il ne place pas de carte Rencontre lors de l'étape Rencontre.

Sujets Connexes : Adjacent, Déplacement, Lieux

Dissimulation

« Dissimulation » est l'une des cartes Pouvoir de Dracula ; elle lui permet de rester sur un lieu.

Lorsque « Dissimulation » est placée sur la Piste, elle est associée à la carte Lieu la plus à gauche de la Piste (bien souvent la deuxième case de la Piste). Ces deux cartes restent associées jusqu'à ce que la carte Lieu soit retirée de la Piste.

- † Lorsqu'un Chasseur termine son déplacement sur le lieu associé ou qu'il révèle cette carte, « Dissimulation » est également révélée.
- † Lorsque « Dissimulation » est décalée au-delà de la sixième case de la Piste, Dracula ne peut résoudre l'effet d'Évolution d'aucune des cartes Rencontre qui s'y trouvent.
- † « Dissimulation » peut être utilisée avec « Forme Lupine ».
- † Un Chasseur occupant sur un lieu associé à « Dissimulation » peut être l'objet d'une embuscade tendue par n'importe quel nombre de cartes Rencontre situées à la fois dans le Refuge de ce lieu et dans le Refuge contenant « Dissimulation ».
- † Si la carte Lieu associée est retirée de la Piste, les cartes Rencontre situées dans un Refuge contenant « Dissimulation » ne peuvent pas être examinées et Dracula ne peut pas tendre une embuscade aux Chasseurs avec elles.
- † « Dissimulation » est placée sur la Piste au lieu de choisir une carte Lieu.
- † Lorsque Dracula joue « Dissimulation », il place une carte Rencontre lors de l'étape Rencontre comme s'il avait choisi une carte Lieu.
- † Tant que le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, il ne peut pas jouer « Dissimulation ».

Sujets Connexes : Cartes Pouvoir, Fourvoisement, La Piste

Échanger

L'action Échanger permet à deux Chasseurs d'échanger des cartes Objet et des pions Billet, ainsi que de partager des informations en privé.

- † Lorsqu'un Chasseur effectue une action Échanger, il choisit un autre Chasseur se trouvant dans la même ville que lui. Les deux Chasseurs peuvent alors se montrer leurs cartes Objet ainsi que leurs pions Billet, et les échanger librement entre eux.
 - » Lorsqu'un Chasseur effectue une action Échanger, lui et l'autre Chasseur concerné par cette action peuvent échanger des cartes en secret et communiquer en privé, sans que Dracula ne puisse voir ces cartes ou entendre la conversation.
 - » Un Chasseur ne peut pas effectuer d'action Échanger s'il occupe une zone maritime.
- † La capacité « Meneur » indiquée sur la fiche de Personnage de Van Helsing permet d'effectuer une action Échanger avec un Chasseur situé dans **n'importe quelle** ville.
 - » Lorsqu'il utilise sa capacité « Meneur », Van Helsing peut choisir d'échanger avec n'importe quel Chasseur sur le plateau. Les deux Chasseurs peuvent partager des

informations comme d'habitude ; toutefois, ils ne peuvent échanger que des cartes Événement. Ils ne peuvent pas échanger de cartes Objet ni de pions Billet.

Sujets Connexes : Actions, Cartes Événement, Information Secrète, Lieux

Embuscade

Dracula peut tendre une embuscade aux Chasseurs pour résoudre les effets de ses cartes Rencontre situées dans les Refuges ou les Repaires.

Après qu'un Chasseur s'est déplacé sur un Refuge ou un Repaire, Dracula révèle la carte Lieu située dans ce Refuge ou ce Repaire. Dracula peut ensuite choisir une carte Rencontre de ce Refuge ou de ce Repaire et tendre une embuscade avec. Il retourne la carte et résout le texte de cette carte Rencontre, sans tenir compte des éventuels effets d'Évolution.

- † Dracula peut tendre une embuscade avec une carte Rencontre déjà révélée.
- † Si un effet de jeu déplace un Chasseur vers un lieu qui est un Refuge ou un Repaire, Dracula peut tendre une embuscade à ce Chasseur.
- † Après avoir résolu l'effet de la carte Rencontre, Dracula doit défausser cette carte, sauf indication contraire.
- † Si un Refuge ou un Repaire contient plusieurs cartes Rencontre, Dracula peut tendre plusieurs embuscades au même Chasseur (une fois par carte), dans l'ordre de son choix.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, Évolution, Refuges, Repaires

Erreurs de Dracula

Si un joueur découvre que Dracula a commis une erreur (par exemple s'est déplacé entre deux villes qui ne sont pas reliées par une route, ou est incapable d'effectuer un déplacement légal lorsqu'il place une carte sur la Piste lors de la phase Dracula), Dracula subit une pénalité en suivant ces différentes étapes :

1. Dracula révèle son lieu actuel.
2. Dracula vide tous les Refuges de la Piste en laissant son lieu actuel sur la première case de cette dernière, si ce n'était déjà pas le cas.
3. Dracula subit 5 dégâts.

Sujets Connexes : Déplacement, Information Secrète, La Piste

Évolution

Lorsqu'un Refuge est décalé au-delà de la sixième case de la Piste, Dracula doit le faire évoluer ou le convertir en Repaire.

- † Lorsque Dracula fait évoluer un Refuge qui est décalé au-delà de la sixième case de la Piste, il révèle et résout l'effet d'Évolution de n'importe quelles cartes Rencontre situées dans un Refuge évolué. Toutes les cartes Rencontre de ce Refuge évolué sont ensuite défaussées.

† Après avoir résolu tous les effets d'Évolution, Dracula vide le Refuge. Il replace dans la réserve tout pion Dégât contenu dans ce Refuge, retire du jeu tout pion Rumeur présent, et replace toute carte Lieu ou Pouvoir du Refuge dans le paquet Lieu.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, La Piste, Refuges, Repaires

Force Considérable

« Force Considérable » est une carte Événement Chasseur.

† Si Dracula résout « Crocs » sur un Chasseur hypnotisé pendant la Nuit, « Force Considérable » permet au Chasseur d'éviter de gagner le pion Morsure et donc d'être vaincu. Cependant, la Piste d'Influence est malgré tout avancée.

† Lorsque des dégâts sont évités, aucun d'entre eux n'est subi.

Sujets Connexes : Dégâts, Cartes Événement, Mordu

Forme Lupine

« Forme Lupine » est l'une des cartes Pouvoir de Dracula ; elle lui permet de se transformer en loup et de se déplacer très rapidement à travers la campagne.

Lorsque « Forme Lupine » est placée sur la Piste, Dracula subit un dégât et se déplace vers une ville située jusqu'à deux routes de distance de son lieu actuel. « Forme Lupine » est placée le long de la Piste avec la carte Lieu de la ville sur laquelle il s'est déplacé.

† Si une carte Lieu associée à « Forme Lupine » devient un Repaire, « Forme Lupine » retourne dans le paquet Lieu.

† « Forme Lupine » peut être jouée avec « Dissimulation ».

† Lorsque Dracula joue « Forme Lupine », il place malgré tout une carte Rencontre lors de l'étape Rencontre.

† Tant que le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, il peut utiliser « Forme Lupine » pour se déplacer soit vers un port adjacent, soit vers une ville située à une route d'un port adjacent.

Sujets Connexes : Cartes Pouvoir, La Piste

Fouiller

L'action Fouiller permet à un Chasseur de révéler les cartes Rencontre de Dracula situées dans un Refuge ou un Repaire.

† Lorsqu'un Chasseur effectue une action Fouiller, Dracula doit révéler toute carte Rencontre n'ayant pas encore été révélée dans le Refuge ou le Repaire actuellement occupé par le Chasseur. Il résout ensuite, dans l'ordre choisi par le Chasseur, le texte de chaque carte Rencontre, en ignorant tous les effets d'Évolution.

† Un Chasseur ne peut pas effectuer fouiller de ville contenant un pion Brouillard.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, Pions Brouillard, Refuges, Repaires

Fourvoisement

« Fourvoisement » est l'une des cartes Pouvoir de Dracula ; elle lui permet de semer le doute sur la Piste.

Lorsque « Fourvoisement » est placée sur la Piste, Dracula choisit un Refuge de la Piste. Il vide ce Refuge et y pose à la place la carte « Fourvoisement ».

† Lorsque Dracula joue « Fourvoisement », le Refuge choisi ne peut contenir ni Château de Dracula, ni une carte Pouvoir, ni le Lieu associé à « Dissimulation ».

Sujet Connexe : Cartes Pouvoir

Fuite sous Forme de Brume

« Fuite sous Forme de Brume » est une carte Combat Dracula.

† Si Dracula joue « Fuite sous Forme de Brume » avant d'avoir joué un nombre de cartes Combat supérieur au nombre de pions Désespoir sur l'Échelle de Temps, la carte est annulée.

Sujets Connexes : Combat, Pions Désespoir, Rencontres Vampire

Fuite sous Forme de Chiroptère

« Fuite sous Forme de Chiroptère » est une carte Combat Dracula.

Lorsque « Fuite sous Forme de Chiroptère » est résolue, le combat prend immédiatement fin. Dracula peut ensuite choisir une carte Lieu d'une ville se trouvant à un maximum de deux routes de son lieu actuel. S'il le fait, il vide le Refuge et place la carte Lieu choisie et la carte « Fuite sous Forme de Chiroptère » sur la première case de la Piste. S'il ne le fait pas, il reste sur le même lieu.

† Les routes reliant le lieu actuel de Dracula au lieu choisi ne doivent pas être reliées à une ville contenant un pion Terre Consacrée ou Sainte Hostie.

† Si Dracula joue « Fuite sous Forme de Chiroptère » avant d'avoir joué un nombre de cartes Combat supérieur au nombre de pions Désespoir sur l'Échelle de Temps, la carte est annulée.

† Si Dracula joue « Fuite sous Forme de Chiroptère » lors d'une Rencontre Vampire, le combat prend fin mais ni Dracula ni la carte Rencontre Vampire ne sont déplacés.

† Tant que « Fuite sous Forme de Chiroptère » est dans un Refuge, la carte n'a aucun effet. Elle ne sert qu'à se rappeler qu'elle a été jouée afin de se déplacer vers ce lieu, et réduit le nombre de cartes « Fuite sous Forme de Chiroptère » dans le paquet Combat de Dracula jusqu'à ce que le Refuge soit vide ou décalé au-delà de la sixième case de la Piste.

Sujets Connexes : Combat, Pions Désespoir, Rencontres Vampire

Hôpitaux

Il existe trois hôpitaux sur le plateau. Chaque hôpital est rattaché à l'une des villes suivantes : Madrid, Rome ou Budapest.

- † Les personnages ne peuvent pas se déplacer vers une case Hôpital.
- † Lorsqu'un Chasseur est vaincu, il est placé dans l'Hôpital le plus proche lors de la prochaine Aube.
- † Lorsqu'il occupe une case Hôpital, les seules actions qu'un Chasseur peut effectuer sont des versions modifiées des actions Se Déplacer ou Se Ravitailler, comme suit :
 - » **Se Ravitailler** : Le Chasseur peut effectuer une action Se Ravitailler pour piocher une carte Objet. Il peut piocher une carte Objet, mais jamais une carte Événement.
 - » **Se Déplacer** : Le Chasseur peut se déplacer de l'hôpital vers la ville qui lui est rattachée.
- † En termes de règles de jeu et d'effets, si un Chasseur occupe une case Hôpital, il est adjacent à et **non** dans le lieu rattaché à l'hôpital.
 - » Un Chasseur sur une case Hôpital ne peut pas participer à un combat ni être affecté par des cartes Rencontre ou Événement de la ville rattachée.
 - » Si un Chasseur occupe une case Hôpital, il n'est pas dans la ville et ne peut donc pas participer aux actions Échanger, ni faire l'objet de la capacité « Lien Psychique » de Mina ou de l'effet des cartes Événement « Transfusion Sanguine » ou « Envoûtement ».
 - » Si un Chasseur occupe une case Hôpital rattachée à un Refuge ou un Repaire, Dracula ne révèle pas cette carte Lieu.

Sujets Connexes : Actions, Adjacent, Lieux, Vaincu

Hypnose

« Hypnose » est une carte Combat Dracula.

- † Si Dracula est impliqué dans un combat avec plusieurs Chasseurs, seul le Chasseur Engagé est hypnotisé et le reste jusqu'à la fin du combat.
- † Si un Chasseur est hypnotisé plus d'une fois, il ne subit aucun effet supplémentaire.

Sujet Connexe : Combat

Information Secrète

La Fureur de Dracula est un jeu dont les concepts principaux sont le jeu en équipe, la duperie et les informations secrètes. Il est recommandé aux Chasseurs de discuter stratégie et de partager les informations, en respectant les règles suivantes :

- † Tous les joueurs peuvent examiner toutes les piles de défausse à n'importe quel moment. Cependant, les cartes Événement face cachée dans la pile de défausse Événement ne peuvent pas être retournées face visible et doivent rester cachées.
- † Lorsque l'effet d'Évolution de la carte Rencontre « Fausse Piste » est résolu, Dracula peut regarder toutes les cartes Événement face cachée de la pile de défausse.

† Les Chasseurs peuvent discuter librement et partager des informations à propos de leurs cartes. Cependant, Dracula doit être en mesure d'entendre ces discussions, et toute information partagée entre les Chasseurs doit également l'être avec Dracula.

† Tous les joueurs participant à une action Échanger ou utilisant la capacité « Meneur » de Van Helsing peuvent discuter stratégie, partager des informations et regarder les cartes des autres en privé, sans que Dracula entende ou voie quoi que ce soit.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, Erreurs de Dracula

La Piste

La Piste, constituée de six cases représentées sur le plateau, est utilisée par Dracula pour suivre ses déplacements et placer des cartes Rencontre. Certaines règles et effets de cartes font référence aux cases de la Piste par un chiffre. Les cases sont référencées de un à six, en partant de la case la plus à gauche.



Sujets Connexes : Déplacement, Évolution, Refuges, Repaires

Lieux

Chaque ville et zone maritime du plateau est un lieu. Les cartes Lieu sur la Piste et sur les emplacements Repaire sont associées à des villes et des zones maritimes du plateau.

- † Le Château de Dracula est un lieu qui fonctionne de la même façon qu'une ville en termes de déplacement.
- † Les hôpitaux font partie de ces lieux, mais ne sont pas traités comme tels en termes de règles de jeu et d'effets.
- † Si un Chasseur se trouve sur un lieu qui correspond à une carte Lieu d'un Refuge ou d'un Repaire, on considère que ce Chasseur est sur le même lieu que tous les pions et cartes de ce Refuge ou de ce Repaire.
- † Un Chasseur se trouve « sur un lieu accompagné d'une carte Rencontre » si cette carte Rencontre occupe un Refuge ou un Repaire avec une carte Lieu correspondant au lieu qu'occupe le Chasseur.

Sujets Connexes : Château de Dracula, Hôpitaux, Régions

Lieu Actuel de Dracula

Le lieu actuel de Dracula fait référence au lieu du plateau occupé par Dracula.

- † La carte Lieu la plus à gauche de la Piste est le lieu actuel de Dracula. Il s'agit typiquement du Refuge situé sur la première case de la Piste. Les cartes Pouvoir « Dissimulation », « Sombre Appel » et « Sustentation » ne sont pas prises en compte lorsqu'on détermine le lieu actuel de Dracula.
- † Tant que le lieu actuel de Dracula n'est pas révélé, la figurine de Dracula est placée sur la case située au-dessus de la première case de la Piste.

† Lorsque le lieu actuel de Dracula est révélé, la figurine de Dracula est placée sur le lieu correspondant du plateau.

Sujets Connexes : La Piste, Révéler

Mordu

Les Chasseurs peuvent être mordus lors des combats ou à cause de la carte Événement « Séduction ».

† Lorsqu'un Chasseur est mordu, il subit un pion Morsure en le prenant dans la réserve et en le plaçant sur une case Morsure vide de sa fiche de Personnage.

† Lorsqu'un Chasseur possède un ou plusieurs pions Morsure, il est affaibli.

† Si un Chasseur est mordu et qu'il n'y a plus de case Morsure vide sur sa fiche de Personnage, il est vaincu.

Sujets Connexes : Affaibli, Combat, Vaincu

Ordre d'Activation

Durant la phase Chasseur, les Chasseurs effectuent leurs actions dans l'ordre d'activation. Chaque fiche de Personnage dispose du sien propre, indiqué dans le coin supérieur gauche. L'ordre d'activation est le suivant :

1. Lord Godalming
2. Dr. John Seward
3. Van Helsing
4. Mina Harker

Sujet Connexe : Actions

Phase Dracula

La phase Dracula a lieu après que tous les Chasseurs ont eu l'opportunité d'effectuer leurs actions durant la Nuit. La phase Dracula est composée d'une étape Déplacement et d'une étape Rencontre.

Étape Déplacement

Dracula résout son étape Déplacement de la manière suivante :

1. **Décaler les Refuges :** Dracula décale tous les Refuges d'une case le long de la Piste en suivant les flèches.

» Lorsqu'un Refuge est décalé au-delà de la sixième case de la Piste, Dracula doit le faire évoluer ou le convertir en Repaire.

2. **Choisir une Carte :** Dracula choisit secrètement une carte Lieu ou une carte Pouvoir dans son paquet Lieu et la place sur la Piste.

† Si Dracula choisit une carte Lieu, il doit être capable de se déplacer vers le lieu correspondant à la carte choisie, tout en respectant les règles de déplacement par la route ou par la mer.

» Si le lieu actuel de Dracula est une ville, il peut choisir une carte Lieu d'une ville adjacente.

» Si le lieu actuel de Dracula est un port, il peut également choisir une carte Lieu d'une zone maritime adjacente.

» Si le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, il peut choisir une carte Lieu d'une zone maritime adjacente ou d'un port adjacent.

† Si Dracula choisit une ville occupée par un ou plusieurs Chasseurs, il joue la carte face visible et ne place pas de rencontre lors de l'étape Rencontre.

† Si Dracula choisit une carte Pouvoir, il suit les instructions spécifiques de cette carte.

† Si Dracula ne peut pas jouer de carte, il a commis une erreur et subit une pénalité.

Étape Rencontre

Dracula résout l'étape Rencontre de la manière suivante :

1. **Placer une carte Rencontre :** Dracula choisit une carte Rencontre de sa main et la place face cachée au-dessus du Refuge de la première case de la Piste.

2. **Placer un pion Rumeur :** Dracula peut placer un pion Rumeur sur l'une des cartes Rencontre situées sur les trois premières cases de la Piste.

† Dracula ne peut pas résoudre l'étape Rencontre s'il a joué une carte Lieu Zone Maritime, une carte Lieu Ville occupée par un ou plusieurs Chasseurs, la carte Pouvoir « Sombre Appel » ou la carte Pouvoir « Sustentation » lors de son étape Déplacement.

Sujets Connexes : Adjacent, Cartes Rencontre, Erreurs de Dracula, La Piste, Pions Rumeur, Refuges

Pions Barrage

La carte Événement « Barrage » et la carte Rencontre « Saboteur » de Dracula lui permettent de placer des pions Barrage sur le plateau, empêchant les Chasseurs d'utiliser certaines routes ou voies ferrées.

† Chaque pion Barrage a deux faces. Le recto est utilisé pour bloquer les routes, et le verso est utilisé pour bloquer les voies ferrées.

† Les Chasseurs ne peuvent pas se déplacer sur une route ou une voie ferrée assortie d'un pion Barrage.

† À la fin du Crépuscule, Dracula doit retirer un pion Barrage de son choix du plateau.

† Lorsque Dracula place un pion Barrage, ce dernier est posé sur une seule route ou voie ferrée.

† Lorsqu'il place plusieurs pions Barrage en même temps, Dracula peut les répartir comme il le souhaite entre routes et voies ferrées.

Sujets Connexes : Adjacent, Cartes Événement, Déplacement, Lieux

Pions Brouillard

La carte Rencontre « Brouillard » de Dracula peut lui permettre de placer un ou deux pions Brouillard sur le plateau.

- † Dracula doit placer les pions Brouillard sur une ville et, s'il en place deux, ils doivent se trouver tous deux dans la même ville.
- † À l'Aube ou au Crépuscule, s'il occupe une ville contenant un Chasseur et un pion Brouillard, Dracula peut choisir de ne pas initier de combat contre ce Chasseur.
- † Un Chasseur ne peut pas se déplacer sur ou depuis une ville contenant un pion Brouillard.
- † Un Chasseur ne peut pas effectuer d'action Fouiller dans une ville contenant un pion Brouillard.
- † À la fin du Crépuscule, Dracula doit retirer un pion Brouillard de chacune des villes du plateau qui en contient au moins un.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, Lieux

Pions Chauves-Souris

La carte Rencontre « Chauves-Souris » de Dracula lui permet de placer un pion Chauves-Souris sous la figurine d'un Chasseur sur le plateau.

- † Le pion Chauves-Souris fait office de pense-bête, rappelant à Dracula qu'il a la possibilité de déplacer ce Chasseur sur une ville adjacente lors de la prochaine action de ce Chasseur.
- † Lorsque Dracula déplace un Chasseur en utilisant sa carte « Chauves-Souris », il le fait au lieu que ce Chasseur effectue son action normalement.
 - » Si un Chasseur dont la figurine surmonte un pion Chauves-Souris est retardé, il redresse sa figurine normalement lors de sa prochaine action. Dracula déplacera ensuite ce Chasseur sur une ville adjacente lors de l'action suivante de ce dernier, une fois qu'il ne sera plus retardé.
 - » Si un Chasseur dont la figurine surmonte un pion Chauves-Souris ne peut pas se déplacer parce qu'il se trouve dans une ville disposant d'un ou plusieurs pions Brouillard, Dracula déplacera ce Chasseur sur une ville adjacente dès que ce dernier pourra se déplacer.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, Déplacement, Pions Brouillard

Pions Désespoir

Les pions Désespoir gardent la trace des semaines écoulées lors d'une partie. De plus, le nombre de pions présents induit différents effets de jeu.

- † Après qu'un Chasseur a été vaincu, la Piste d'Influence est avancée de deux plus le nombre de pions Désespoir sur l'Échelle de Temps.
- † Si Dracula joue « Fuite sous Forme de Chiroptère » ou « Fuite sous Forme de Brume » avant d'avoir joué un nombre de cartes Combat supérieur au nombre de pions Désespoir sur l'Échelle de Temps, la carte est annulée.

† Lorsque le marqueur Temps avance de la Nuit de Dimanche au Jour Lundi, placez un pion Désespoir sur la case située au centre de l'Échelle de Temps. Dracula gagne également un pion Rumeur.

† Si les trois pions Désespoir sont sur l'Échelle de Temps lorsque Dracula choisit une carte Lieu Ville, avancez la Piste d'Influence de trois.

Sujets Connexes : Combat, Pions Rumeur, Vaincu

Pions Rumeur

Les pions Rumeur permettent à Dracula d'augmenter l'Influence qu'il gagne lorsqu'il fait évoluer une carte Rencontre Vampire.

- † Dracula commence la partie avec un pion Rumeur.
- † À chaque fois qu'un pion Désespoir est placé sur le plateau, Dracula gagne un pion Rumeur.
- † Lors de l'étape Rencontre Dracula, après que Dracula a placé une carte, il peut poser un pion Rumeur dans un Refuge situé **sur une des trois premières cases** de la Piste.

» Chaque Refuge ou Repaire ne peut contenir qu'un seul pion Rumeur.

† Si Dracula résout l'effet d'Évolution d'une carte Rencontre Vampire et que le Refuge contient un pion Rumeur, la Piste d'Influence est avancée de trois cases supplémentaires.

† Après qu'un Refuge a été vidé ou un Repaire défaussé, le pion Rumeur se trouvant dessus retourne dans la réserve de pions.

Sujets Connexes : Évolution, La Piste, Pions Désespoir, Rencontres Vampire, Refuges

Pions Tempête

La carte Événement « Invoquer les Tempêtes » de Dracula lui permet de placer jusqu'à trois pions Tempête sur le plateau.

- † Dracula doit placer chacun des pions Tempête sur des zones maritimes différentes.
- † Un Chasseur ne peut pas se déplacer sur une zone maritime contenant un pion Tempête, mais Dracula le peut.
- † À la fin du Crépuscule, Dracula doit retirer un pion Tempête de son choix du plateau.

Sujets Connexes : Cartes Événement, Déplacement

Ravitailer (Se)

Lorsqu'un Chasseur effectue une action Se Ravitailler, il pioche une carte Événement et éventuellement une carte Objet.

† Si le Chasseur se trouve dans une grande ville, il pioche une carte Objet du dessus du paquet Objet et la met dans sa main de cartes Objet.

† Pendant le Jour, si la première carte du paquet Événement possède une icône Chasseur, il la pioche. Si la première carte du paquet Événement possède une icône Dracula, elle est défaussée face cachée.

- † Pendant la Nuit, il prend la carte du fond du paquet Événement. Si celle-ci possède une icône Chasseur, il la pioche ; si elle possède une icône Dracula, c'est Dracula qui la pioche.
- † Certaines cartes Événement ont des effets devant être joués immédiatement. Aussi, lorsqu'un joueur pioche une carte Événement, il doit la lire.

Sujets Connexes : Actions, Cartes Événement

Refuges

Un Refuge est constitué des cartes et pions occupant une seule et même case de la Piste.

- † Lorsque Dracula place une carte Lieu ou une carte Pouvoir sur une case vide de la Piste, il crée un Refuge.
- † Lorsqu'un Refuge est décalé le long de la Piste lors de la phase Dracula, toutes les cartes et les pions qui composent ce Refuge sont décalés ensemble.
- † Dracula peut regarder les cartes d'un Refuge à n'importe quel moment.
- † Une fois que des cartes d'un Refuge sont révélées, elles restent face visible jusqu'à ce qu'elles retournent dans un paquet ou en main.
- † Après qu'un Chasseur s'est déplacé sur un Refuge, Dracula révèle la carte Lieu de ce Refuge et peut tendre une embuscade au Chasseur.
- † Lors de l'étape Déplacement de la phase Dracula, lorsqu'un Refuge est décalé au-delà de la sixième case de la Piste, Dracula doit le faire évoluer ou le convertir en Repaire.
- † Si un Refuge est vidé, la carte Lieu est remplacée dans le paquet Lieu, les cartes Rencontre défaussées et, s'il un pion Rumeur s'y trouvait, il est remis dans la réserve de pions.

Sujets Connexes : Embuscade, Évolution, La Piste, Repaires, Révéler

Régions

Une région est un regroupement de villes contiguës occupant la même section colorée de la mappemonde sur le plateau. Certains effets de jeu, comme la capacité « Lien Psychique » de Mina, font référence aux régions.

Les régions sont basées sur la situation géopolitique de 1898, et sont les suivantes :



- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1. Grande-Bretagne | 5. Italie |
| 2. Péninsule Ibérique | 6. Empire Austro-Hongrois |
| 3. France-Benelux | 7. Balkans |
| 4. Empire Germanique | |

Sujet Connexe : Lieux

Remporter la Partie

Les joueurs remportent la partie de différentes façons :

- † Dracula remporte la partie en avançant la Piste d'Influence sur la case « 13 ».
 - » Si Dracula est vaincu à l'instant même où il devrait avancer la Piste d'Influence sur la case « 13 », les Chasseurs remportent la partie.
 - » Lors d'un combat contre plusieurs Chasseurs, si la Piste d'Influence est avancée sur la case « 13 » et que Dracula devrait être vaincu pendant une étape ultérieure du combat, Dracula remporte la partie.
- † Dracula peut avancer la Piste d'Influence de différentes façons, comme indiqué ci-après :
 - » L'évolution d'une carte Rencontre Vampire fait avancer la piste d'un nombre de cases spécifié 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 pour chaque pion Désespoir sur le plateau.

Sujets Connexes : Combat, Dégâts, Pions Désespoir, Vaincu

Rencontres Vampire

Un combat contre un Vampire peut se produire par le biais des cartes Rencontre « Vampire Nouveau-Né » et « Vampire Téméraire » de Dracula. Les règles de cette section ne s'appliquent qu'aux Rencontres Vampire ; lorsque le mot « Dracula » est utilisé, il fait référence au joueur incarnant Dracula.

- † Si un Chasseur résout une action Fouiller ou est l'objet d'une embuscade dans un Refuge ou un Repaire et qu'une carte Rencontre indiquant « affrontez ce Vampire » est révélée, un combat se produit.
- † Le combat contre les Vampires suit les mêmes règles qu'un combat contre Dracula, avec les exceptions suivantes :
 - » Les cartes Rencontre « Vampire Nouveau-Né » et « Vampire Téméraire » possèdent leurs propres Valeurs de Santé. Lorsqu'un de ces Vampires subit des dégâts, ils sont reportés sur la carte par l'utilisation de pions Dégât. Si un Vampire a accumulé au moins autant de pions Dégât sur sa carte que sa Valeur de Santé, ce Vampire est vaincu.
 - » Lorsqu'un Vampire est vaincu, sa carte Rencontre est défaussée. Si le combat s'achève sans que le Vampire soit vaincu, les dégâts subis restent sur la carte.
- † Si Dracula joue « Fuite sous Forme de Brume » ou « Fuite sous Forme de Chiroptère » avant d'avoir joué trois cartes Combat, la carte est annulée.

- » Si Dracula résout « Fuite sous Forme de Chiroptère », le combat s'achève mais ni Dracula ni le Vampire ne sont déplacés de leurs lieux actuels.

Sujets Connexes : Cartes Rencontre, Combat

Repairs

Un Repaire est constitué des cartes et des pions se trouvant sur l'un des trois emplacements Repaire à côté de la Piste.

- † Lorsqu'un Refuge est décalé au-delà de la sixième case de la Piste, Dracula doit le faire évoluer ou le convertir en Repaire.
 - » Pour convertir un Refuge en Repaire, Dracula place ce Refuge sur l'un des trois emplacements Repaire du plateau.
 - » S'il existe déjà trois Repaires, Dracula peut vider un Repaire afin de faire de la place pour un nouveau.
 - » Les Repaires ne sont créés qu'à partir de Refuges qui se sont décalés au-delà de la sixième case de la Piste.
 - » Lorsqu'un Refuge est converti en Repaire, Dracula place une carte Rencontre face cachée de sa main sur ce Repaire.
- † Après qu'un Chasseur s'est déplacé sur un Repaire, Dracula révèle la carte Lieu de ce Repaire et peut tendre une embuscade au Chasseur.
 - » Si un Repaire ne contient aucune carte Rencontre, Dracula vide ce Repaire.
- † Lors de l'étape Déplacement de la phase Dracula, Dracula peut se déplacer vers un Repaire en suivant les règles de déplacement normales.
 - » Si Dracula se déplace vers un Repaire, il convertit ce Repaire en Refuge en le retirant de l'emplacement Repaire et en le plaçant sur la première case de la Piste. (Dracula agit ainsi au lieu de placer une carte Lieu de son paquet Lieu sur la Piste).
 - » Après avoir converti un Repaire en Refuge, Dracula résout malgré tout son étape Rencontre en plaçant une carte Rencontre face cachée de sa main sur ce Refuge.
- † Lorsque Dracula vide un Repaire, il place toutes les cartes Rencontre de ce Repaire dans la pile de défausse Rencontre. Il remet ensuite les pions Dégât et Rumeur dans la réserve de pions et replace les cartes Lieu dans le paquet Lieu.

Sujets Connexes : La Piste, Refuges

Reposer (Se)

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

- † Si un Chasseur effectue une action Se Reposer dans la même ville que le Dr. John Seward, il récupère de deux dégâts à la place d'un.
- † Le Dr. John Seward récupère toujours de deux dégâts lorsqu'il effectue une action Se Reposer.

Sujets Connexes : Actions, Dégâts

Réserver un Billet

En tant qu'action, un Chasseur peut Réserver un Billet. Pour ce faire, il pioche un des pions Billet face cachée de la réserve, le regarde et le place dans sa zone de jeu.

- † Un Chasseur a besoin d'un Billet pour se déplacer par voie ferrée.
- † Un Chasseur peut regarder la face cachée de ses pions Billet à n'importe quel moment.
- † Après avoir pioché un pion Billet, un Chasseur peut décider de le conserver ou de le défausser.
- † Chaque Chasseur ne peut avoir que deux pions Billet maximum à la fois.
 - » Si un Chasseur possède déjà deux pions Billet et qu'il effectue une action Réserver un Billet, il doit d'abord défausser l'un de ses pions Billet avant d'en piocher un autre.

Sujets Connexes : Actions, Déplacement, Échanger

Retardé

Plusieurs effets de jeu peuvent retarder un Chasseur. Lorsqu'un Chasseur est retardé, sa figurine est couchée sur le côté.

- † Un Chasseur retardé doit redresser sa figurine au lieu d'effectuer son action suivante. Il n'est ensuite plus retardé.
- † Si un Chasseur retardé se trouve sur le lieu actuel de Dracula, il participe au combat.
- † Si un Chasseur retardé est censé être retardé une seconde fois, il ne subit aucun effet supplémentaire.
- † Si l'effet d'une carte permet à un Chasseur de choisir s'il souhaite être retardé, un Chasseur déjà retardé ne peut pas résoudre cet effet.

Révéler

Certains effets de jeu révèlent des cartes à tous les joueurs.

- † Lorsqu'une carte dans un Refuge ou un Repaire est révélée, cette carte reste face visible jusqu'à ce que ce Refuge ou ce Repaire soit vidé ou évolué.
- † Lorsqu'une carte est révélée depuis la main d'un joueur, elle est montrée à tous les joueurs avant de retourner dans la main de son propriétaire.
- † Un Chasseur affaibli doit jouer avec **une carte Événement** et **une carte Objet** révélées en permanence (exception faite des combats).
 - » La carte Objet révélée est posée sur l'emplacement situé en haut de la fiche de Personnage du Chasseur. La carte Événement révélée est posée sur l'emplacement situé au bas de la fiche de Personnage du Chasseur.
 - » Un Chasseur peut changer ses cartes révélées à n'importe quel moment.
 - » Si un Chasseur est invité à révéler une carte pour un effet, il peut utiliser la carte révélée à cause de son état affaibli.

Sujets Connexes : Affaibli, Repaires, Combat, Lieu Actuel de Dracula, Refuges

Sainte Hostie

Voir « Terre Consacrée ».

Sombre Appel

« Sombre Appel » est l'une des cartes Pouvoir de Dracula.

Lorsque « Sombre Appel » est placée sur la Piste, Dracula subit deux dégâts et pioche cinq cartes Rencontre.

† Puisque Dracula n'a pas de taille de main maximale, il ne défausse pas de cartes Rencontre après avoir joué « Sombre Appel ».

† « Sombre Appel » est placée sur la Piste au lieu de choisir une carte Lieu.

† Aucune carte Rencontre ne peut être placée sur « Sombre Appel ».

† Tant que le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, il ne peut pas jouer « Sombre Appel ».

Sujets Connexes : Cartes Pouvoir, Dégâts, La Piste

Sustentation

« Sustentation » est l'une des cartes Pouvoir de Dracula.

Lorsque « Sustentation » est placée sur la Piste, Dracula récupère de trois dégâts.

† « Sustentation » est placée sur la Piste au lieu de choisir une carte Lieu.

† Aucune carte Rencontre ne peut être placée sur « Sustentation ».

† Tant que le lieu actuel de Dracula est une zone maritime, Dracula ne peut pas jouer « Sustentation ».

Sujets Connexes : Cartes Pouvoir, Dégâts, La Piste

Terre Consacrée

La carte Événement « Terre Consacrée » place des pions Terre Consacrée et Sainte Hostie sur les villes.

† Dracula ne peut pas entrer dans une ville contenant un pion Terre Consacrée ou Sainte Hostie.

† Si le lieu actuel de Dracula contient un pion Terre Consacrée ou Sainte Hostie, il ne peut pas jouer « Sustentation », « Sombre Appel » ou « Dissimulation ».

† Lorsqu'il utilise « Forme Lupine », Dracula ne peut pas choisir de lieu qui nécessiterait l'usage de routes reliées à une ville contenant un pion Terre Consacrée ou Sainte Hostie.

† À la fin de l'Aube suivant celle où un pion Sainte Hostie a été joué, défaussez tous les pions Sainte Hostie. Les pions Terre Consacrée restent sur le plateau jusqu'à ce qu'ils soient défaussés par un effet de carte.

Sujets Connexes : Cartes Événement, Cartes Pouvoir

Vaincu

Dracula, les Chasseurs et les Vampires peuvent être vaincus.

† S'il y a autant de pions Dégât sur la fiche de Personnage de Dracula que sa Valeur de Santé, il est vaincu et les Chasseurs remportent immédiatement la partie.

† Un Chasseur est vaincu s'il y a au moins autant de pions Dégât sur sa fiche de Personnage que sa Valeur de Santé, ou s'il est mordu et qu'il ne reste plus de cases Morsure vides sur sa fiche de Personnage.

† Lorsqu'un Chasseur est vaincu, la piste d'Influence est avancée de deux plus le nombre de pions Désespoir sur l'Échelle de Temps.

† Lorsqu'un Chasseur est vaincu, il détermine l'hôpital le plus proche – celui qui compte le moins de route depuis à son lieu actuel. La figurine de ce Chasseur est ensuite retirée du plateau.

» Si plusieurs hôpitaux sont à égale distance du lieu où le Chasseur a été vaincu, c'est Dracula qui choisit l'hôpital sur lequel placer le Chasseur.

» L'hôpital le plus proche pour les Chasseurs vaincus au Royaume-Uni se trouve à Madrid, et celui pour les Chasseurs vaincus à Cagliari est à Rome.

† Lorsqu'un Vampire d'une carte Rencontre est vaincu, la carte Rencontre est défaussée.

† Lors de l'Aube suivant celle où un Chasseur a été vaincu, placez ce dernier dans l'hôpital le plus proche.

† Lorsqu'un Chasseur est placé dans un hôpital après avoir été vaincu, il retire tous les pions Dégât et Morsure de sa fiche de Personnage et défausse toutes ses cartes Objet et Événement.

Sujets Connexes : Combat, Dégât, Hôpitaux, Mordu, Régions, Remporter la Partie

Index



A			
Actions	3	Lieu Actuel de Dracula	9
Adjacent	3	Lieux	9
Affaibli	3	M	
Alliés	3	Mordu	10
Annuler	3	O	
Aube et Crépuscule	3	Ordre d'Activation	10
B		P	
Bannières	4	Phase Dracula	10
C		Pions Barrage	10
Capacités	4	Pions Brouillard	11
Cartes Événement	4	Pions Chauves-Souris	11
Cartes Pouvoir	4	Pions Désespoir	11
Cartes Rencontre	4	Pions Rumeur	11
Château de Dracula	5	Pions Tempête	11
Combat	5	Piste d'Influence	Voir Remporter la partie
Crépuscule	Voir Aube et Crépuscule	R	
D		Ravitailer (Se)	11
Dégâts	6	Refuges	12
Déplacement	6	Régions	12
Dissimulation	7	Remporter la Partie	12
E		Rencontres Vampire	12
Échanger	Voir Information Secrète	Repaires	13
Embuscade	7	Reposer (Se)	13
Erreurs de Dracula	7	Réserver un Billet	13
Évolution	7	Retardé	13
F		Révéler	13
Force Considérable	8	Route	Voir Déplacement
Forme Lupine	8	S	
Fouiller	8	Sainte Hostie	14
Fourvoisement	8	Sombre Appel	14
Fuite sous Forme de Brume	8	Sustentation	14
Fuite sous Forme de Chiroptère	8	T	
H		Terre Consacrée	14
Hôpitaux	9	V	
Hypnose	9	Vaincu	1
I		Vider	Voir Refuges
Information Secrète	9	Voie Ferrée	Voir Déplacement
L		Z	
La Piste	9	Zones Maritimes	Voir Déplacement

Référence Rapide



Actions des Chasseurs

- † **Se Déplacer** : Déplacez-vous par route, par voie ferrée ou par mer.
 - » Déplacez-vous par la route d'une ville vers une ville adjacente.
 - » Déplacez-vous par la voie ferrée en dépensant un pion Billet et en vous déplaçant sur une ville, en utilisant le chiffre blanc si vous n'utilisez que des voies ferrées blanches, et le chiffre jaune si vous utilisez des voies ferrées jaunes ou une combinaison des deux couleurs.
 - » Déplacez-vous par la mer en allant d'un port à une zone maritime, ou d'une zone maritime à une zone maritime adjacente ou à un port adjacent.
- † **Échanger** : Choisissez un Chasseur occupant le même lieu. Vous pouvez alors échanger en secret des cartes Objet et des pions Billet.
- † **Fouiller** : Si vous occupez un Refuge ou un Repaire, révéléz et résolvez toutes les cartes Rencontre qui s'y trouvent.
- † **Se Ravitailler** : Si c'est le Jour, piochez une carte Événement Chasseur ou défaussez une carte Événement Dracula du dessus du paquet Événement. Si c'est la Nuit, prenez la carte du fond du paquet Événement et piochez-la ou donnez-la à Dracula, selon son icône. Si vous vous trouvez dans une grande ville, piochez une carte Objet avant de piocher une carte Événement.
- † **Se Reposer** : Récupérez d'un dégât.
- † **Réserver un Billet** : Piochez un pion Billet de la réserve de pions. Un Chasseur peut posséder jusqu'à deux billets.
- † **Spéciale** : Résolvez l'effet d'une carte Événement ou une capacité d'une fiche de Personnage devant être jouée en tant qu'action.

Résumé du Round

Phase Chasseur

1. **Aube** : Le marqueur Temps avance sur l'Échelle de Temps et un combat se produit si au moins un Chasseur occupe le même lieu que Dracula.
2. **Jour** : Chaque Chasseur accomplit une action en suivant l'ordre d'activation.
3. **Crépuscule** : Le marqueur Temps avance sur l'Échelle de Temps et un combat se produit si au moins un Chasseur occupe le même lieu que Dracula.
4. **Nuit** : Chaque Chasseur accomplit une action dans l'ordre d'activation. Les Chasseurs ne peuvent pas accomplir d'action Se Déplacer durant la Nuit.

Phase Dracula

1. **Étape Déplacement** : Dracula décale toutes les cartes de la Piste. Il choisit et joue ensuite une carte Lieu ou une carte Pouvoir de son paquet Lieu.
2. **Étape Rencontre** : Dracula place une carte Rencontre sur la première case de la Piste.

Round de Combat

Un combat est résolu à travers une succession de rounds. Chaque round est composé de huit étapes qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. **Choisir les Cartes Combat** : Tous les joueurs participant au combat choisissent les cartes à jouer.
2. **Choisir le Chasseur Engagé** : Si plusieurs Chasseurs participent à un combat, Dracula en choisit un qui devient le Chasseur Engagé.
3. **Révélér les Cartes Combat** : Toutes les cartes choisies sont révélées.
4. **Comparer les Icônes de Combat** : Si l'icône de combat de la carte choisie par Dracula correspond à l'icône Combat de la carte choisie par le Chasseur Engagé, la carte choisie par Dracula est annulée.
5. **Résoudre l'Effet Dracula** : Si la carte choisie par Dracula n'est pas annulée, il en résout l'effet.
6. **Résoudre l'Effet Chasseur** : Résolvez l'effet de chacune des cartes Chasseur choisies.
7. **Vérifier l'Avancement du Combat** : Vérifiez si le combat prend fin.
8. **Restaurer les Mains** : Dracula et les Chasseurs restaurent leurs mains afin de se préparer pour le prochain round de combat.

Icônes de Combat

Il existe sept icônes de combat apparaissant sur les cartes Combat et les cartes Objet. Chaque icône correspond thématiquement à l'effet de la carte sur laquelle elle apparaît. Les sept icônes de combat sont :



Crocs



Complot



Force



Fuite sous Forme de Chiroptère



Griffes



Fuite sous Forme de Brume



Hypnose