Si vix Pacem, para bellum..

Inutile de te cacher jeune ami, cela était inévitable.

Nous sommes des prédateurs, notre survie dépend de notre aptitude à gérer les conflits.

Nous nous battons sans cesse, cela fait partie de notre nature.

Lis bien les conseils que je vais te donner, ils vont te servir à mieux appréhender tes prochains combats.

Car il y en aura d ’autres, alors autant te préparer...

Les phases

- Quand une action est bloquée, cela entraîne immédiatement un combat (sauf Obedience par exemple).
- Certaines cartes permettent d ’entrer en combat directement avec un minion d ’un adversaire (bum ’rush, haven uncovered parmi les plus jouées).
- Certains vampires possèdent la capacité intrinsèque d ’entrer en combat directement avec un minion adverse (exemple Enkidu, The Noah)
- Un combat se déroule en plusieurs rounds.
- Chaque round se décompose lui-même en plusieurs phases.

1 Before range (pré manœuvres)

2 Range (manoeuvres)

3 Before strike. (pré coup)

4 Strike : par défaut la force.

5 Résolution/ Prévention du strike primaire.

6 Additionnels. (chacun suivi de la phase résolution/prevention.)

7 Press

8 Effets de fin de round

Les protagonistes

Tu constateras assez souvent que les combats ne sont pas obligatoirement des affrontements sanglants dans lesquels, nous cherchons à nous entretuer.

Beaucoup préfèrent en rester à une simple baffe (le célèbre « pif pour 1»). Cela a pour effet de te faire perdre un point de sang.

Je te rappelle au passage que ton nombre de point de sang est égal à ta capacité à la base et que tous les vampires frappent pour 1 par défaut.

Cependant on gagne rarement des guerres à coup de lance-pierre, aussi avons-nous dans nos rangs de véritables « machines à tuer ».

Le duel

Pour l ’exemple prenons un combat entre Enkidu et Arika.

Enkidu est l ’acting minion et décide d ’entrer en combat (grâce à sa capacité spéciale) avec Arika.

Enkidu annonce ses effets en premier, Arika répond. Si Arika annonce un effet, Enkidu peut surenchérir.

Cependant si Arka ne répond pas, Enkidu ne peut plus surrenchérir et on passe alors à la phase suivante.

Pré manoeuvres

A ce stade on peut jouer toutes les cartes comportant le texte « only usable befor range », comme Torn Signpost par exemple.

Enkidu peut jouer plusieurs pré-manœuvres d ’un coup.

Ou bien Enkidu peut jouer une seule pré-manœuvre attendant une éventuelle réponse d ’Arika.

Cependant si Arika ne joue pas de pré-manœuvre, Enkidu ne peut plus en jouer.

Manœuvres

Par défaut un combat se déroule à portée courte (close range).

Si Arika décide de s ’éloigner (grâce à un swallowed by the night par exemple), Enkidu peut tenter de se rapprocher, jusqu ’à ce que la portée soit déterminée.

Attention ! Si Arika s ’éloigne grâce à la manœuvre optionnelle d ’un .44 magnum (par exemple) elle sera obligée d ’utiliser ce .44.

Before Strike

Dans les « Before stike » Enkidu peut jouer un Immortal Grapple si la portée est courte.

Attention ! Enkidu ne peut jouer qu ’un Immortal Grapple par round (c ’est écrit sur la carte), il est de bon ton pour se type de carte d ’attendre un délai raisonnable (disons 2 ou 3 secondes) au cas où Direct Intervention serait jouée.

Strike

Par défaut, un vampire strike pour 1.

Enkidu annonce « Pushing » en supérieur.

Enkidu possède +2 en force, grâce à son Torn Signpost sa force de base est passée à 5 (3 du Torn + 2 d ’Enkidu) grâce au Pushing, il infligerait 8 points de dommage à Arika.

Arika aurait bien voulu jouer Majesty pour mettre fin au Combat, mais Immortal Grapple lui impose de ne jouer que des « Hand Strike », donc en ce qui la concerne de frapper pour 1.

Prévention

Grâce à Superior Mettle joué en supérieur, Arika parvient à prévenir le premier Strike infligé par Enkidu

De son côté Enkidu perd 1 point de sang du « Pif pour 1 » infligé par Arika.

Si les deux combattants sont toujours ready, le combat continue.

Arika = 10 Points de Sang

Enkidu = 9 Points de Sang

Additionels

Grâce à un Pursuit, Enkidu possède 1 strike additionnel (toujours dans le premier round).

Chaque additionnel est résolu séparément (si il y a plusieurs additionnels grâce à Blur par exemple). Notons que Endiku frappe toujours à 5 au minimum pour cet additionnel

Arika de son côté parvient à jouer un Resilience ce qui lui permet de prévenir 3 des 5 points de dégâts infligés par Enkidu. Elle perd 2 points de sang.

Arika = 8 Points de Sang

Enkidu = 9 Points de Sang

VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

Press.

Les strikes ayant été résolus et les deux protagonistes étant toujours ready, on peut passer à la phase de Press.

Enkidu peut presser pour continuer le combat grâce à le presse optionnelle de l ’immortal grapple. Notons que si Enkidu ne l ’utilise pas ce round ci, il ne pourra pas l ’utiliser un autre round.

Arika de son côté, peut également utiliser une presse pour éviter la poursuite du combat.

VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

Fin de Round

Le round de combat s ’achève, quelques effets sont encore applicables.

Enkidu joue Taste of Vitae récuperant 2 points de sang de la blood bank correspondant au sang perdu par Arikasuite aux dommages infligés par Enkidu.

Enkidu ayant infligé plus de dommage qu ’Arika, il lui arrache les bras ce qui a pour effet d ’envoyer Arika en torpeur.

Arika n ’étant plus ready le combat s ’arrête (même s ’il y avait eu une press pour continuer le combat).

Les aggravés ?

Si Enkidu avait voulu frapper Arika en aggravé, il aurait pu jouer Wolf Claws à n ’importe quel moment depuis les pré-manœuvres, jusqu ’à avant la phase de prévention.

Les dégâts aggravés doivent être prévenus avant les dégâts « normaux ».

Quant on ne parvient pas à prévenir des dégâts aggravés, on va en torpeur.

On doit brûler un point de sang par dégâts aggravés que l ’on reçoit à partir du deuxième dégât aggravé.

Si on ne peut plus brûler de sang, le vampire brûle.

Le Long Range

Seuls les strikes (ou les armes) portant la mention « R damage » pourront infliger des dégâts si la portée est longue.

Notons qu ’il est possible de jouer des strikes à courte portée même s ’ils seront sans effet.

Par contre, les « dodges » ou les « combat ends » seront aussi efficaces à close qu ’à long range.

L ’Art du Combat

Ne crois pas que tu t ’en sortiras avec ces quelques mots, il te reste beaucoup à apprendre.

Il va te falloir encaisser bon nombre de coups et te relever très souvent. Nous sommes des prédateurs, pas des enfants de cœur.

Quand tu auras assimilé ces notions de base, tu pourras alors te mettre à la lecture de l ’Art du Combat.

En attendant rappelle toi que la meilleure façon de gérer un combat c ’est de l ’éviter.