

Bienvenu dans la famille

Le but du jeu est d'être le meilleur. 😊

Pour cela il va falloir éliminer ta proie (à gauche) tout en faisant attention à ton prédateur (à droite), qui lui aussi veut t'éliminer.

Pour y arriver tu as besoin d'un deck de 60 à 90 cartes et d'une crypte d'au moins 12 vampires.

Compromis, ruse, stratégie, coup bas, flatteries, démolition, politique, chantage, tous les moyens sont bons pour maîtriser le Jyhad.

Voici de quoi te permettre de t'initier au grand jeu.



Carte de crypte

Nom du vampire

Clan du vampire

Disciplines (carré niveau mineur,
losange niveau supérieur)

Capacité (nombre de transferts devant
être influencés pour que le vampire
entre en jeu)

Secte (ici **Sabbat**) et éventuellement
capacités spéciales



La Bibliothèque

Type de carte (ici modificateur).

Pré requis (ici la discipline dementation).

Coût en blood.

Texte de la carte : La version base (en clair) est accessible à tous les minions pouvant jouer des cartes de Dementation.

La version supérieure (en gras) n'est accessible qu'aux vampires possédant la disciplines Dementation en supérieur.



Les phases

- 1 **Untap** : je détappe mes cartes.
- 2 **Master** : je joue une master
- 3 **Minion phase** : je fais agir mes minions l'un après l'autre dans l'ordre que je souhaite.
Si l'un de mes vampires doit chasser (s'il n'a pas de sang sur lui), alors il chasse en premier.
- 4 **Influence** : j'influence jusqu'à 4 points de transferts sur un ou plusieurs vampires. A la fin de ma phase d'influence si le nombre de transfert est égal à la capacité de mon vampire alors il entre en jeu.

Ou bien, je paye 1 pool et utilise 4 points de transfert pour appeler un nouveau vampire dans ma région incontrôlée.
- 5 **Discard** : je défausse si je le souhaite une carte.

Untap

1. Je détappe toutes les cartes tappées
2. Je règle les effets de l'untap (during your untap phase....) dans l'ordre que je souhaite. Exemples d'effets : Point de l'Hunting Ground, point de l'Edge

Ce symbole indique qu'il faut que je possède un vampire ready du clan Tremere pour pouvoir jouer cette carte

Coût en pool de la carte



Master

Pendant la phase Master, je peux jouer une Master.

Par défaut je ne peux jouer qu'une Master par tour.

Je peux également appliquer les effets qui ont lieu « during ...master phase ».

Par exemple, je peux prendre 1 point de sang d'un vampire pour le rapatrier dans mon pool via une Blood Doll ou inversement.



Minion Phase

Durant la Minion Phase, je peux faire agir tout ou partie de mes minions les uns après les autres.

Pour faire agir mon minion (vampire ou allié) je dois le taper.

Si un de mes vampires n'a pas de sang sur lui il doit obligatoirement agir en premier pour récupérer un point de sang de la blood bank, c'est ce qu'on appelle « la chasse ».

Un vampire peut chasser même s'il n'est pas vidé de son sang.

La chasse est une action non dirigée à +1 Stealth.

Quand je chasse, je dois demander à ma proie si elle tente de me bloquer, puis dans la négative à mon prédateur.

Pour bloquer ma chasse, un minion doit « couvrir » ma discrétion par le biais d'une carte lui donnant +1 intercept.

Stealth versus Intercept

Je ne peux pas jouer plus de Stealth que nécessaire.

Si un minion tente de me bloquer je peux augmenter mon stealth.

De la même manière le minion qui tente de me bloquer peut augmenter son intercept.

Un minion n'a pas le droit de jouer 2 fois la même carte de modification  ou de réaction au  cours d'une même action.

La majorité des actions qui nécessitent une carte sont à +1 stealth.

La chasse est une action à +1 stealth.

Le bleed est une action à 0 stealth.



Le bleed

Tous les vampires peuvent bleeder leur proie de 1 par défaut.

Le bleed est une action dirigée contre sa proie et c'est donc elle qui doit tenter de bloquer cette action par défaut.

Un bleed est dit « successful » si on parvient à faire perdre au moins 1 pool à un autre joueur. Dans ce cas on récupère l'Edge.

Par contre si l'action est bloquée, un combat s'engage alors.



Le combat

Quand une action est bloquée cela entraîne un combat.

Tous les vampires ont une force de 1 par défaut.

Le combat est subdivisé en plusieurs étapes.

Le vampire qui agit a priorité pour annoncer ses effets de combat. Celui qui réagit peut lui répondre. L'acting peut riposter et ainsi de suite...

- 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 Additionaux. (chacun suivi de la phase résolution/prevention.)
- 7 Press
- 8 Effets de fin de round

La torpeur

Quand un vampire reçoit plus de dommages qu'il ne possède de points de vie, il va en torpeur.

Les points de vie d'un vampire sont égaux à sa capacité à la base.

Certains dommages sont « aggravés » et envoient directement l'adversaire en torpeur (sauf s'ils sont soignés).

Quand un vampire est en torpeur un autre vampire peut aller le secourir par le biais d'une action à +1 stealth (s'il s'agit d'un de ses propres vampires) qui coûte 2 points de sang à répartir entre les 2 protagonistes.

Il est possible également d'aller secourir le vampire d'un autre joueur.

Ou bien de le diableriser. C'est à dire de le brûler.

La diablerie est une action dirigée contre le contrôleur du vampire.

Quand un vampire est diablé, cela entraîne un référendum appelé « chasse au sang » pour déterminer si le diaboliste reste en vie ou non suite à son pêché.

La politique

Certains vampires ont une influence dans la prise des décisions politiques de la société caïnite. Cette influence se mesure au nombre de votes qu'ils possèdent. Par défaut un vampire n'a pas de votes.

Lors d'un referendum les vampires titrés doivent se prononcer pour ou contre le referendum ou s'abstenir. Le camp réunissant le plus de votes l'emporte.

Bishop/Primogen = 1 vote

Archevêque/Baron/Magaji/Prince = 2 votes

Cardinal/Justicar = 3 votes

Inner Circle/Regent = 4 votes

Priscus = 3 votes collégialement



Influence Phase

Durant mon influence je peux influencer de 0 à 4 points de transferts sur un vampire incontrôlé. Chaque point de transfert ainsi utilisé me coûte 1 point de sang.

Je peux également rétrotransférer 1 point de sang d'un vampire incontrôlé dans ma blood bank ce qui me coûte 2 transferts.

Enfin je peux utiliser mes 4 transferts et brûler 1 point de sang pour appeler un nouveau vampire.



Discard phase

Je peux défausser une carte de ma main et la remplacer.

Ou alors je peux mettre en jeu un Event.

Mon tour est terminé, place à ma proie.



L 'étreinte

Te voilà paré pour ton premier bain dans le jyhada.

J'ai essayé d 'aller à l 'essentiel, mais tu découvriras vite que le jeu possède de multitudes facettes toutes aussi intéressantes les unes que les autres.

Tout n'est qu 'affaire de style.
Si tu as besoin d 'aide n'oublie pas de me contacter.

inconnumonitor[at]yahoo[dot]fr

