

Untap

Untap phase

A l'Untap Phase, je commence par détapper toutes mes cartes



Tappée

Untap phase

A l'Untap Phase,
je commence par
détapper toutes
mes cartes



Détappée

Compléter sa main

Je complète ma main en la remettant à niveau si nécessaire.



Prendre l 'Edge

Si je contrôle
l 'Edge, je peux
gagner 1 pool pendant
mon Untap.

Ce n 'est pas une
obligation.



Gérer l 'Untap Phase

J 'ordonne les effets de mon untap phase dans l 'ordre que je souhaite.

Exemples : Arika, Vessel, Smiling Jack, Mind Numb...



MASTER

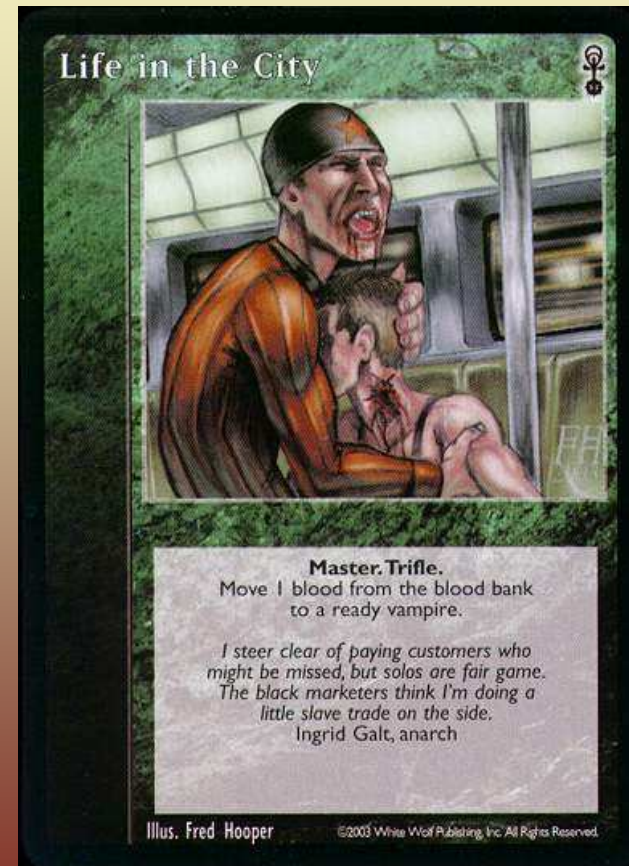
Master

Durant ma master phase je ne peux jouer qu'une seule master.



Trifle

Le mot-clé « Trifle » me permet de rejouer une master à la suite de la master « trifle » une fois par master phase.



Out of Turn

Une master Out-of-Turn peut être jouée en dehors de mon tour mais consomme une master phase action.



Multiplier les Masters Phases

Certaines cartes et vampires permettent d'avoir des masters phases en plus.

Chacune d'entre elles se résout séparément.



Gérer les effets

Il n'y a pas d'ordre pour gérer les effets applicables durant la master phase.

Un effet ne peut être appliqué qu'une fois par master phase.



Minion Phase

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

Quand un minion entreprend une action, il doit se taper.



Action Mandatoire

Si un vampire est à 0 point de sang il doit obligatoirement aller chasser en premier lieu.

La chasse doit intervenir avant tout autre action non mandatoire.



Actions non dirigées

Il y a de nombreuses actions non dirigées dont chasser, s'équiper, appeler un vote, ou recruter un serviteur.

La proie est prioritaire pour tenter de bloquer, puis le prédateur.

Un minion ne peut pas tenter deux fois la même action dans un tour.

Un vampire ne peut tenter qu'une action politique dans un même tour.

S'équiper

S'équiper est une action non dirigée à +1 Stealth.

Transférer de l'équipement entre 2 minions est une action non dirigée à +1 Stealth.



Embaucher un Serviteur

Recruter un serviteur est une action non dirigée à +1 Stealth.

L'usage d'un serviteur est obligatoire lorsque le vampire qui l'a recruté agit ou bloque.



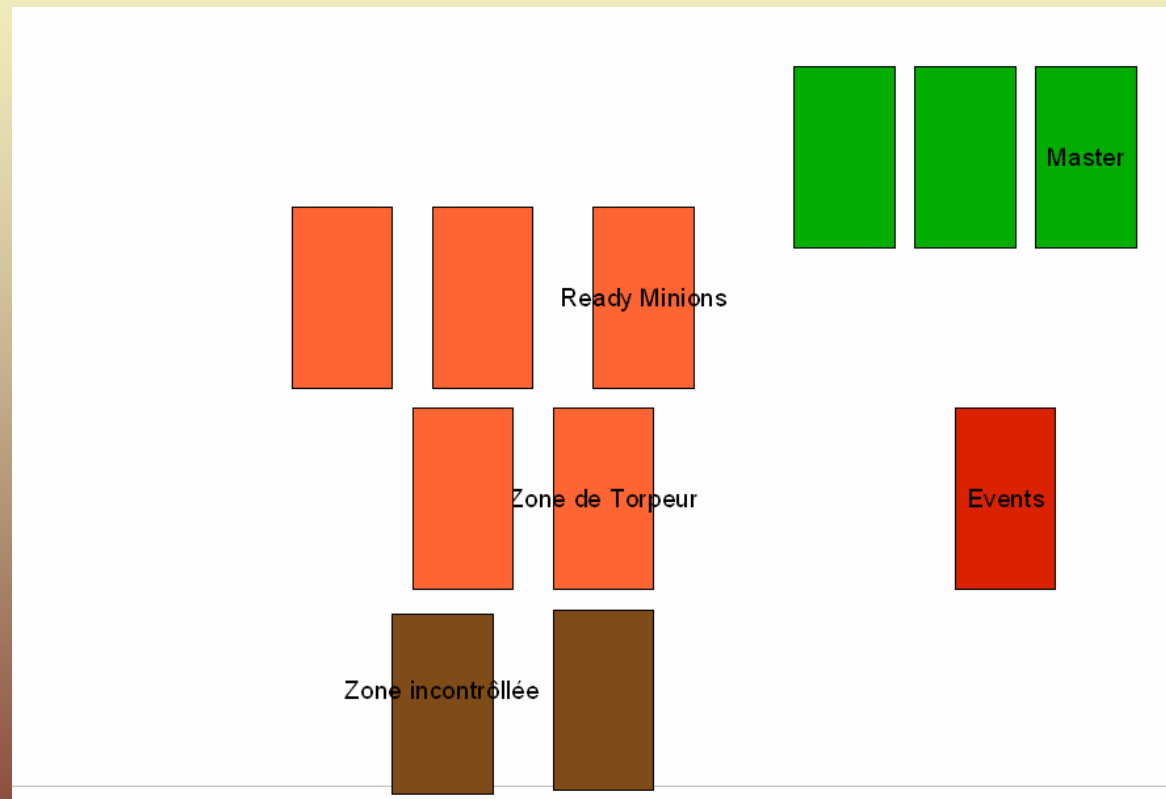
Recruter un Allié

Les Alliés peuvent agir et tenter de bloquer.

Quand un Allié est à 0 Life, il meurt et va dans le cimetière (Ash Heap).



Zones de Jeu



LE VOTE

Le vote

Les referendums sont des actions non dirigées à +1 en stealth.



Les termes

Pour éviter toute confusion, il est préférable d'annoncer clairement les termes du référendum.

Soit, après la tentative de bloquer l'action.



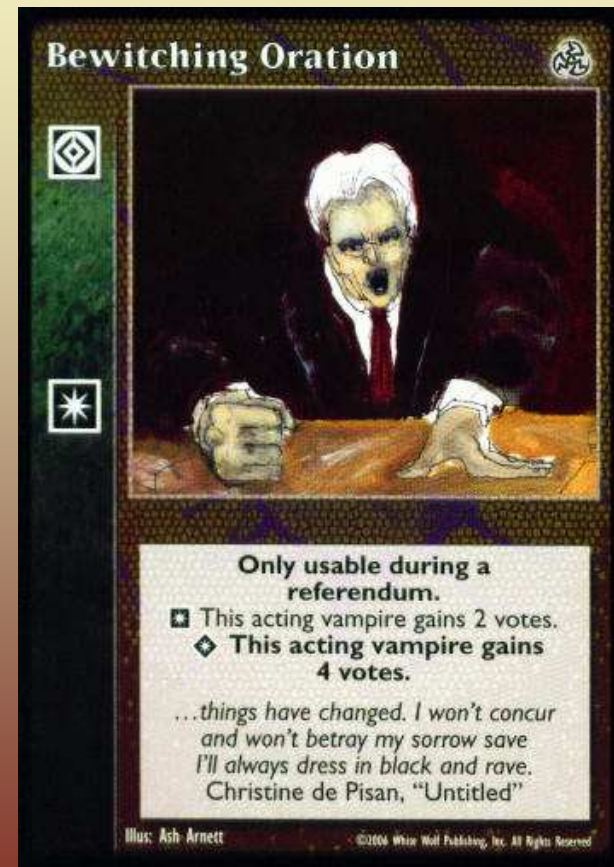
Modificateurs de votes

Inner Circle , Régent =
4 voix.

Justicar, Cardinal = 3
voix.

Prince, Archbishop,
Baron, Magaji = 2
voix.

Primogen, Bishop = 1
voix.



Delaying tactics ?

On attend souvent le dernier moment (juste avant la fenêtre de Voter Captivation) pour jouer Delaying Tactics.



Voter Captivation

C 'est souvent la carte qui marque la fin d 'un referendum.



Actions dirigées

Certaines actions sont dirigées et comportent le symbole .

La cible de l'action dirigée est prioritaire pour bloquer l'action dirigée contre elle.



Actions dirigées

Les actions dirigées ne peuvent être bloquées que par l'un des minions du joueur cible.

Diabler un vampire adverse (ou aller le secourir) est également une action dirigée.

Le bleed est une action dirigée vers sa proie.

LE BLEED

Le bleed

Le bleed est par défaut une action dirigée vers sa proie.

Sauf mention contraire sur la carte, on ne peut bleeder que sa proie.



Capacité de bleed

Tous les vampires ont une capacité de bleed égale à 1 au minimum.

Bleeder pour 1 est une action qui ne nécessite pas de carte d'action.



Modificateur de Bleed

La puissance de bleed peut être affectée par des modificateurs de bleed.

Un modificateur ne peut être utilisé qu'une fois au cours d'une action de bleed.



Redirection du bleed

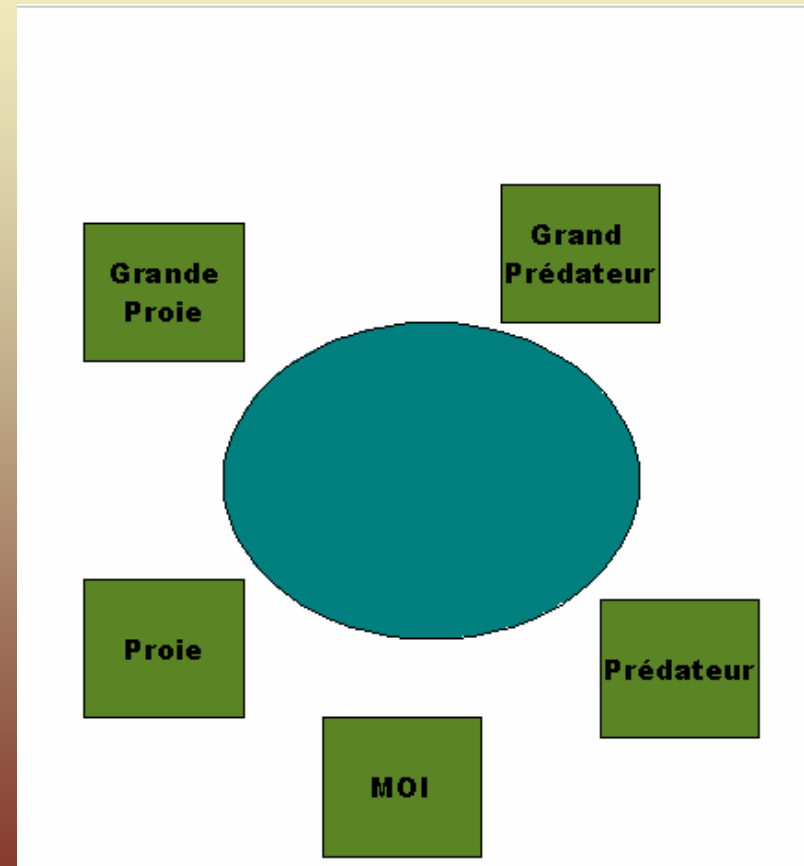
Si un bleed est redirigé cela implique que sa cible de base a décliné la tentative de blocage de l'action.



TENTATIVE DE BLOC

Tentative de Bloque

Quand j 'entreprends un action non dirigée, je dois demander si ma proie tente de me bloquer, puis mon prédateur, puis les autres joueurs de la table.



Stealth

Pour éviter d'être bloqué, le minion qui agit peut ajouter du stealth.

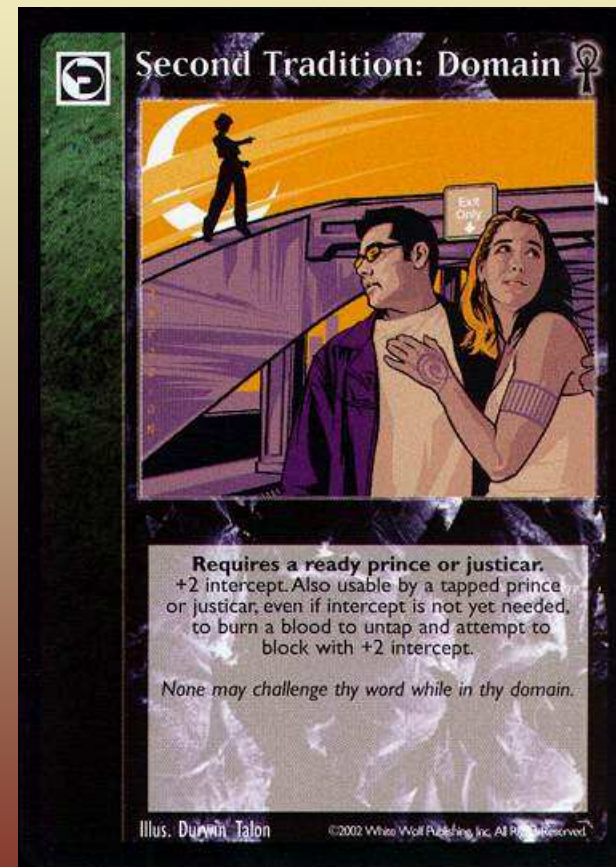
On ne peut pas jouer deux fois le même modifier pour la même action.



Intercept

De son côté le minion qui tente de bloquer doit jouer de l'intercept pour voir le minion qui stealth.

On ne peut pas jouer deux fois la même réaction pour la même action.



Stealth contre Intercept.

- On ne peut pas jouer plus de stealth que nécessaire.
- On ne peut pas jouer deux fois le même modifier ni deux fois la même réaction au cours d'une action.
- Si le nombre d'intercept est égal (ou supérieur) au nombre de stealth, l'action est bloquée et un combat s'engage.

LE COMBAT

L 'Art de Combat

Quand une action est bloquée cela entraîne un combat.

Tous les vampires ont une force frappe de 1.



« Points de vie »

Le nombre de points de vie d'un vampire est égal à sa capacité.
Quand un vampire encaisse un dégât il perd un point de vie.



Déroulement

Un combat est divisé
en plusieurs phases.

Pré Manœuvre

Manœuvre

Pré Strike

Strike

Prevent

(Additionnels Strike)

Press

Fin de round.

Pré manoeuvres

Le minion qui agît a priorité pour jouer tout ou partie de ses pré manoeuvres.

Il passe la main au reacting qui peut à son tour jouer des pré-manoevres.



Manœuvres

Par défaut un combat se joue à portée courte.

Il est possible de s'éloigner ou de se rapprocher.



Manœuvre dans le strike

Si un minion manœuvre grâce à une arme ou un strike, il doit obligatoirement utiliser cette arme ou ce strike.



Before Strike

Quelques cartes se jouent avant le strike et ont souvent pour effet de limiter les strikes possibles.



Strike

Les strikes sont annoncés.



Prévention

Certaines cartes permettent de limiter la puissance des coups portés.

Les vampires perdent 1 point de sang par point de dégâts non soigné.



Torpeur

Si un vampire ne possède pas assez de point de vie pour soigner ses dégâts il part en torpeur avec 0 point de vie.

Additionnels

Si les deux combattants sont toujours ready ils peuvent jouer des additionnels.

Chaque additionnel est résolu séparément

On ne peut jouer qu 'un type d 'additionnel par round.



Press.

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

Il est possible d'utiliser un press pour éviter la poursuite du combat.



Fin de Round

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



Les aggravés ?

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

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

On brûle 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.



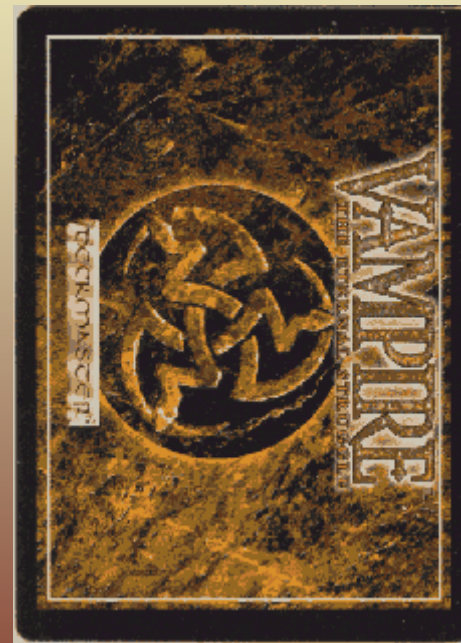
INFLUENCE

Influence

- Durant sa phase d'influence, il est possible de dépenser 4 points de transferts et 1 pool pour amener un nouveau vampire dans sa région incontrôlée

Il est possible de dépenser de 1 à 4 pools pour effectuer de 1 à 4 transferts sur un vampire incontrôlé.

Retrotransférer 1 pool vers sa blood bank coûte 2 points de transfert.



DISCARD

Défausse

- Pendant la phase de défausse, il est possible de défausser une carte de sa main.
- En ce cas, la remplacer par la première carte de sa bibliothèque.

Events

- On peut utiliser sa phase de défausse pour jouer un Event.
- On ne peut jouer qu'un Event par phase de défausse.



JOUEUR SUIVANT