

TOUR

1/ UNTAP **O**
Détapper toutes ses cartes en jeu.

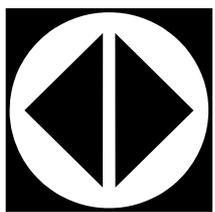
2/ MASTER **F**
Jouer 1 carte master (verte). La 1^{ère} **trifle** compte pour 0.

3/ MINION **O/F**
Effectuer (ou non) 1 action par minion (vampire ou allié), avec ou sans carte.
Un vampire qui n'aura pas agi pourra bloquer.
Un vampire vide de sang **DOIT** chasser (hunt).

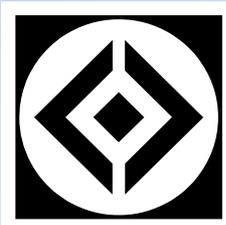
4/ INFLUENCE **F**
Déplacer jusqu'à 4 pool sur un total d'1 ou plusieurs vampires incontrôlés.

5/ DISCARD **F**
Défausser 1 carte de son choix pour en piocher 1 autre.

ACTION
(bleed, hunt)

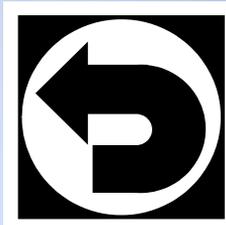


ACTION MODIFIER
(+X stealth)



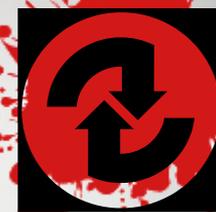
VS
(enchères)

REACTION
(+X intercept)

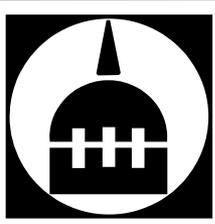


Si bloqué

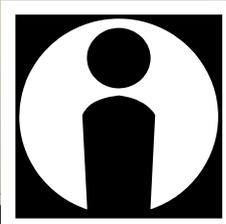
COMBAT



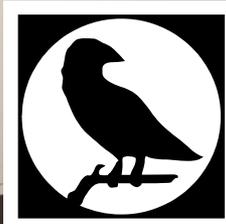
POLITICAL ACTION
(VOTE)
1 stealth



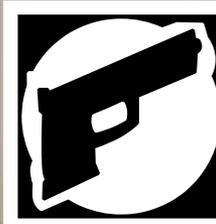
RECRUIT ALLY ACTION
(mis en jeu)
1 stealth



EMPLOY RETAINER ACTION
(sur le minion)
1 stealth



EQUIPMENT ACTION
(sur le minion)
1 stealth



1/ Manœuvre
(close ⇔ long)

2/ Strike
(hand strike)

3/ Press
(stop ⇔ continue)