

Vampire

The Eternal Struggle

RÉPERTOIRE DES PHASES

UNTAP PHASE

Dans cette phase, je commence tout d'abord par :

1. Remplacer les cartes qui ne sont pas remplacées « *until your untap phase* » :
 - *Wake with Evening's Freshness*
 - *Into Thin Air*
 - *Glancing Blow*
2. Détaper toutes mes cartes (*minions, masters, locations...*), à l'exception des cartes qui ne se détapent pas « *as normal* » :
 - Minions infernaux
 - Vampire avec *Mind Numb / Mind Rape / Serpent's Numbing Kiss*

Puis les effets suivants sont appliqués dans l'ordre que je choisis (qu'ils soient obligatoires ou non).

Effets obligatoires

Les effets de cartes en jeu les plus courants sont :

- Un vampire avec un *Fame* est en torpeur, je dois perdre 1 pool
- Un *Smiling Jack* ou *Constant Revolution* est en jeu avec des compteurs, je dois payer le montant dû
- Pour chaque *Anarch Revolt* en jeu, je dois perdre 1 pool si je ne contrôle pas un *ready anarch*
- Je possède des *locations*, je dois appliquer l'effet d'*Arika* de mon prédateur

Tous doivent avoir été résolus avant de pouvoir finir mon *untap phase*.

Effets non-obligatoires

Attention, si vous oubliez de faire un de ces effets, vous ne pourrez plus les utiliser dans les phases suivantes. Bien souvent, les effets non obligatoires vous sont bénéfiques et peuvent vous faire gagner une partie, soyez très vigilant.

Les effets non obligatoires les plus courants sont :

- Je possède l'*Edge*, je peux gagner 1 pool
- J'ai des vampires avec des *Vessel*, je peux leur prendre ou leur donner 1 sang
- J'ai des minions *infernaux*, je peux payer pour les détaper
- J'ai un *Hunting Ground*, je peux donner 1 sang à un de mes vampires *ready*
- J'ai *Jake Washington*, je peux le brûler pour donner 4 points de sang à un vampire vide et *ready* (que je contrôle ou non)
- Je demande du sang à *Owain Evans, The Wanderer*

MASTER PHASE

Dans cette phase, les effets sont appliqués dans l'ordre que je choisis.

Utiliser sa MASTER PHASE ACTION

Par défaut, vous ne disposez que d'une seule *Master Phase Action* (MPA).

Exemples de cartes changeant le nombre de MPA :

- *Anson*
- *Nana Buruku*
- *Huitzilopochtli*
- *Cybele*
- *The Parthenon*
- *Rumors of Gehenna*

Avec ma MPA, je peux :

- Jouer une *Master* de ma main
- Utiliser un effet d'une carte qui coûte une MPA, par exemple :
 - *Anthelios, the Red Star*
 - Toutes les *Master Investment*

Si j'ai joué une *Master: Trifle* pour la première fois ce tour et qu'elle n'est pas annulée, je gagne une MPA.

Gérer les effets non-obligatoires

Attention, si vous oubliez de faire un de ces effets, vous ne pourrez plus les utiliser dans les phases suivantes. Bien souvent, les effets non obligatoires vous sont bénéfiques et peuvent vous faire gagner une partie, soyez très vigilant.

Les effets non obligatoires les plus courants sont :

- Prendre ou donner 1 sang de mes vampires avec des *Blood Doll*
- Prendre le contrôle d'un vampire avec *Form of Corruption*
- Ajouter un compteur sur une de vos *Temptation*

MINION PHASE

Dans cette phase, le joueur peut faire agir tous ses minions détapés. Un minion qui entreprend une action est tapé quand il annonce l'action. Si l'un minion peut agir plus d'une fois pendant le tour, il ne peut pas faire plus d'une fois les actions suivantes (réussies ou non) :

- Bleed
- Action politique
- Action de carte (qu'elle soit jouée de la main ou permise par une carte en jeu)

Les autres actions ne sont pas soumises à cette règle de la *No Repeat Action* (NRA).

Cette phase est la plus complexe du jeu, elle sera détaillée dans les pages suivantes en suivant ce plan :

Les Actions

- Actions obligatoires (« *mandatory* »)
- Actions non dirigées
- Actions dirigées

Les Tentatives de block

Le Combat

- Before Range
- Maneuvers
- Before Strike
- Strikes
- Additional Strikes
- Press

Les Actions

Actions obligatoires (« *mandatory* »)

Ce sont des actions que doivent effectuer les minions **avant toutes les autres actions**. Le joueur choisit l'ordre d'exécution des actions mandatory. Voici quelques exemples d'actions mandatory :

- Un vampire qui n'a plus de sang doit chasser
- Un vampire avec *Lunatic Eruption* doit entrer en combat

Actions non dirigées

Ces actions peuvent être bloquées par la proie ou le prédateur et sont généralement effectuées avec +1 *stealth* (furtivité) par défaut. Exemple d'actions non dirigées :

- Une chasse
- S'équiper
- Recruter un allié (« *recruit ally* »)
- Embaucher un serviteur (« *employ retainer* »)
- Voter (un vampire ne peut appeler qu'un seul vote par tour)
- Sortir de torpeur (« *leave torpor* »)
- Secourir un autre vampire en torpeur chez soi (« *rescue from torpor* »)
- Diaboliser un autre vampire en torpeur chez soi (par exemple pour détruire une *Fame*) (« *diablerize* »)

Actions dirigées

Ces actions ne peuvent être bloquées que par les minions du joueur ciblé par l'action. Exemple d'actions dirigées ① :

- Un bleed (action pouvant être effectuée sans jouer de carte)
- Une entrée en combat
- Une action offerte par une carte en jeu, comme par exemple :
 - *Pentex(TM) Subversion*
 - *Smiling Jack, The Anarch*
 - *Powerbase: Montreal*
- Secourir un vampire en torpeur d'un autre joueur
- Diaboliser un vampire en torpeur d'un autre joueur

Les Tentatives de block

Lorsqu'un minion agit, seuls certains minions ont le droit de bloquer.

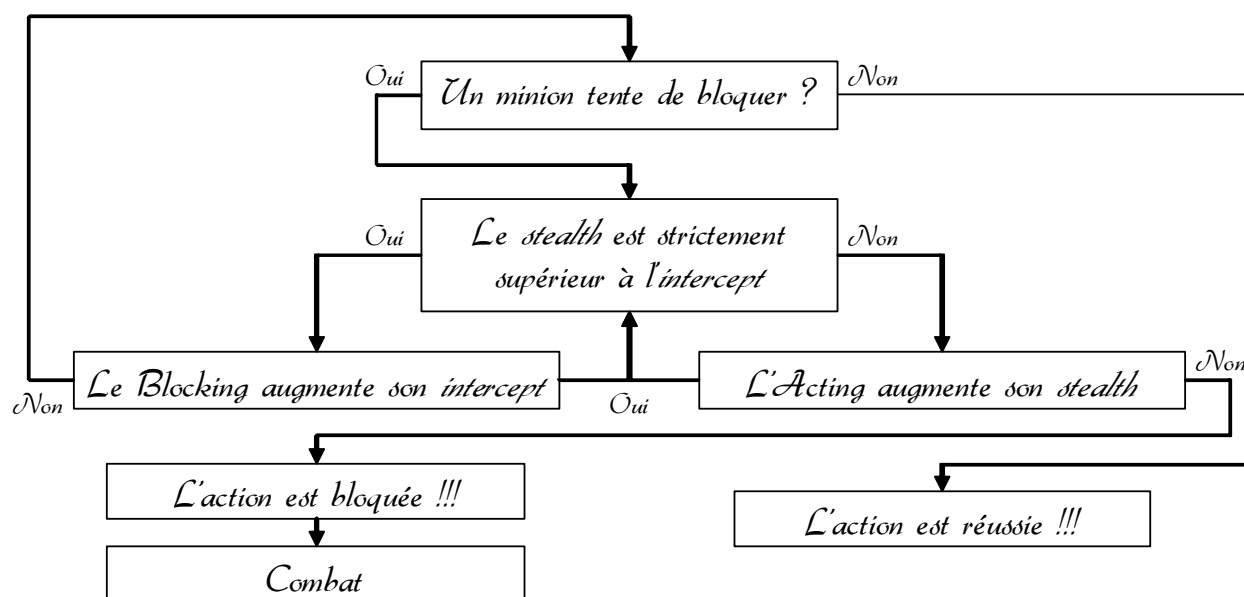
Lors d'une action non dirigée, on demande d'abord à la proie si l'un de ses minions tente de bloquer. Une fois qu'il a décliné le *block* (parce qu'il ne veut ou peut pas ou plus bloquer), on demande alors au prédateur.

Lors d'une action dirigée, seuls les minions du joueur ciblé peuvent tenter de bloquer.

Pour la suite, on nommera *Acting* le minion qui entreprend l'action et *Blocking* le minion qui tente de bloquer.

Phases d'une tentative de block

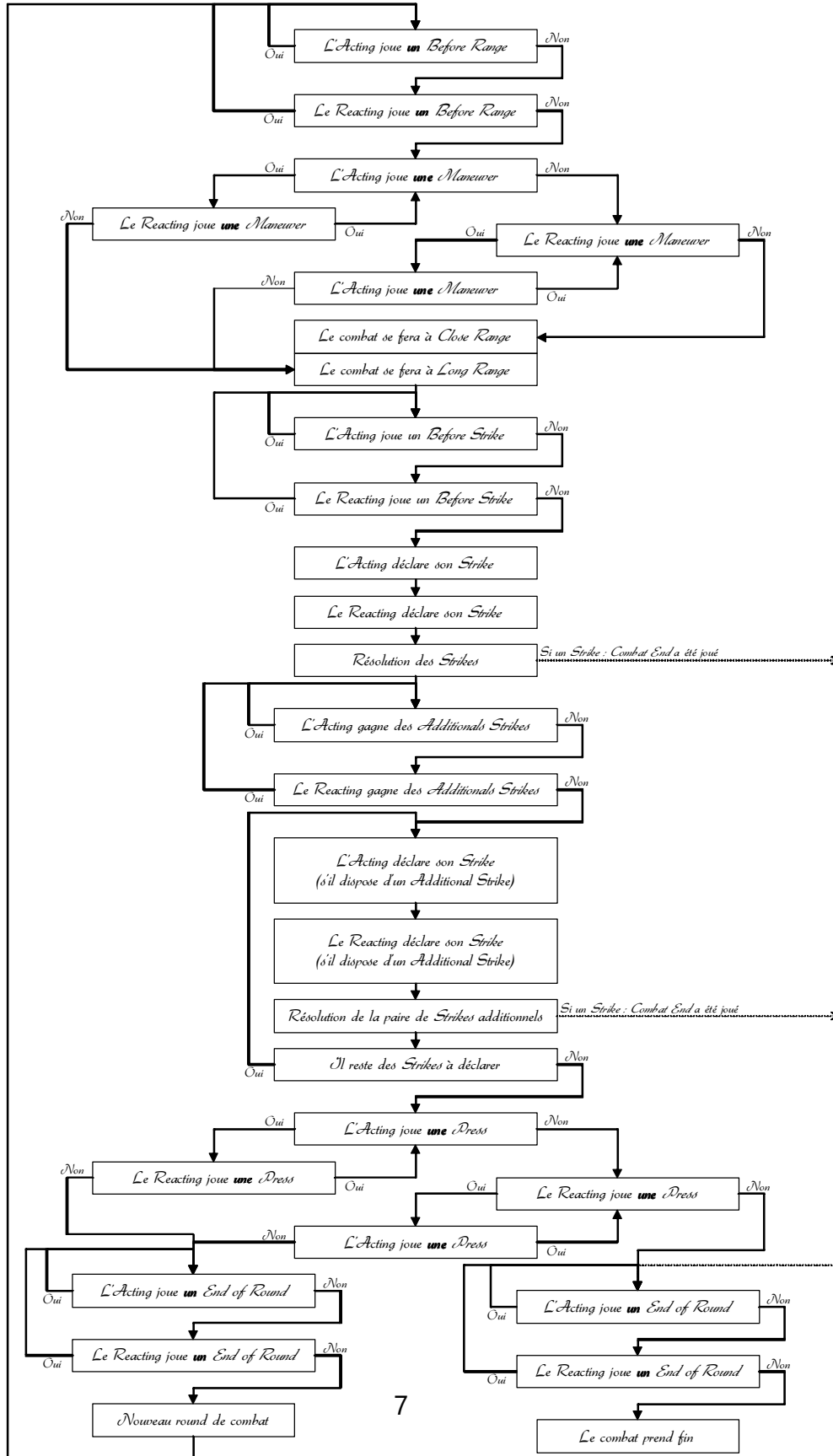
Les tentatives de *blocks* peuvent se schématiser ainsi :



Si l'action est bloquée, il y a combat entre l'*acting minion* et le *blocking minion*; sinon on résout l'action normalement.

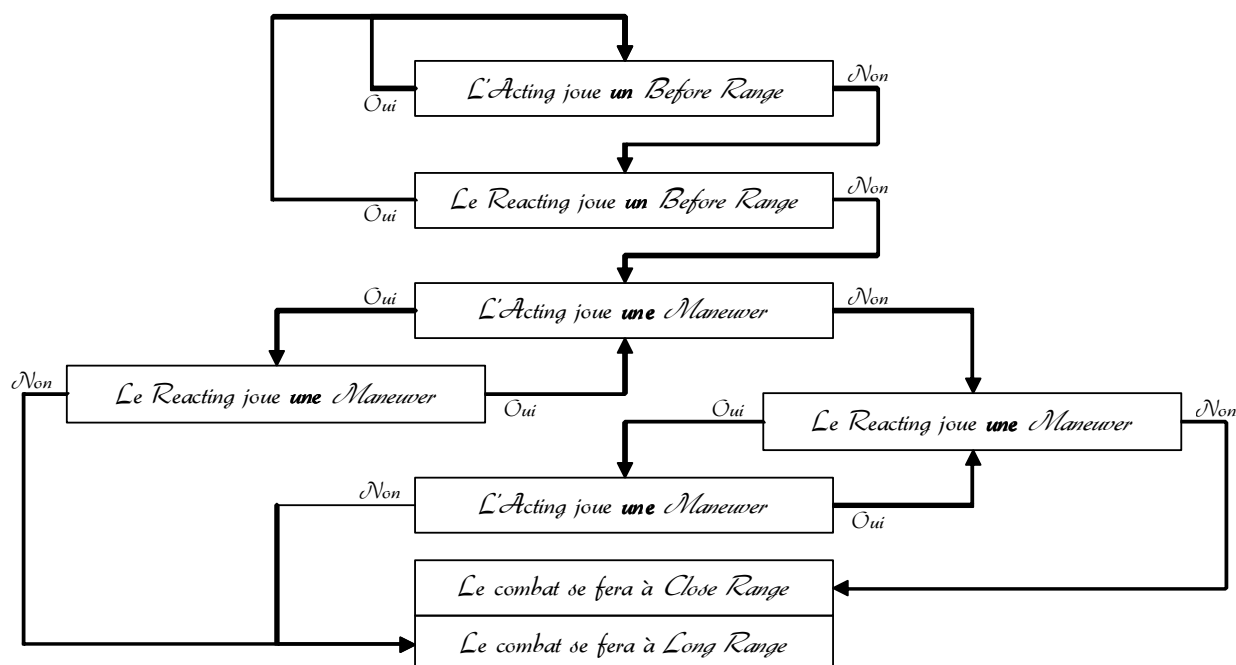
Les Combats

Schématisation d'un combat



Before Range & Maneuvers

Ici, nous allons un peu plus détailler la partie schématisée ci-dessous :



Before Range

L'*acting* joue autant de *Before Range* qu'il le souhaite avant de passer la main à l'autre joueur qui peut en jouer une en retour. Si ce dernier n'en joue pas, l'*acting* ne pourra plus en rejouer ; en revanche, si son adversaire joue une carte *Before Range*, l'*acting* aura à nouveau l'opportunité d'en rejouer. On procède ainsi jusqu'à ce que les deux joueurs décident de ne plus en jouer.

Maneuvers

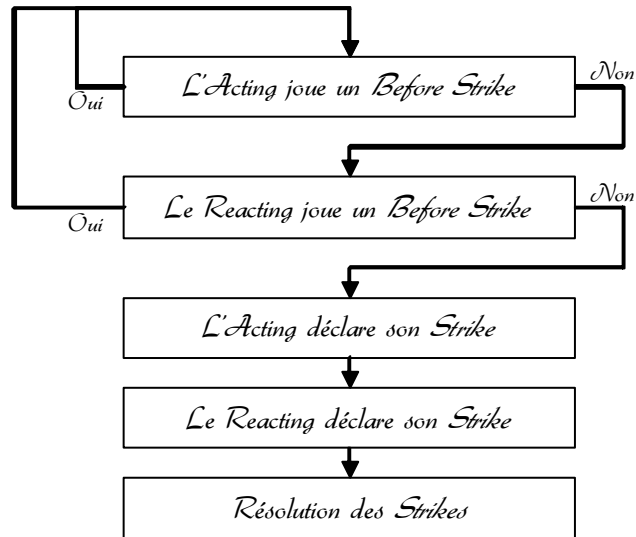
Les combats se jouent par défaut à *Close Range* (Corps à corps). Si l'un des deux joueurs veut que le combat se fasse à *Long Range* (Distance), il doit jouer une manœuvre et offre à l'adversaire l'opportunité de se rapprocher en jouant une manœuvre.

Un joueur ne peut pas jouer deux manœuvres consécutivement sans que son adversaire n'en ait jouée entre-temps.

Certains effets fixent la portée pour le round (« *set the range* ») : on ne peut alors jouer aucune *maneuver* ce round-ci.

Before Strike & Strike

Ici, nous allons un peu plus détailler la partie schématisée ci-dessous :



Before Strike

L'*acting* joue autant de *Before Strike* qu'il le souhaite avant de passer la main à l'autre joueur qui peut en jouer une en retour. Si ce dernier n'en joue pas, l'*acting* ne pourra plus en rejouer ; en revanche, si son adversaire joue une carte *Before Strike*, l'*acting* aura à nouveau l'opportunité d'en rejouer. On procède ainsi jusqu'à ce que les deux joueurs décident de ne plus en jouer.

Déclaration des Strikes

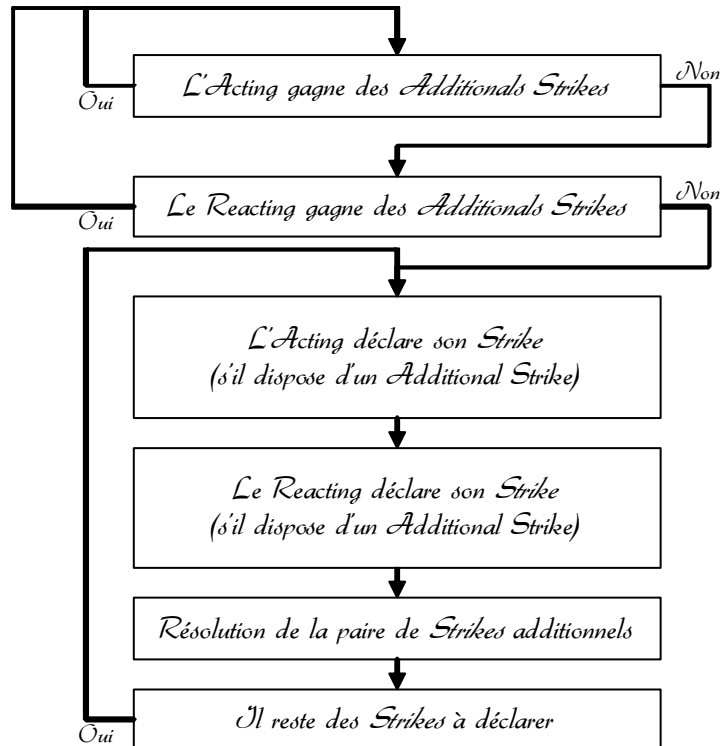
En commençant par l'*acting*, chaque joueur déclare son *Strike*. Le *strike* par défaut d'un minion est un *Hand Strike* qui n'a d'effet qu'à *Close Range* et qui inflige un montant de dégât égal à sa force (*Strength*, par défaut de 1). À *Long Range*, seuls les *Ranged Strike*, les *Dodge* et les *Combat Ends* sont effectifs, mais un *Ranged Strike* peut très bien (sauf indication contraire) être utilisé à *Close Range*.

Résolution des Strikes

On résout les *strikes* dans cet ordre : *Dodge*, *Combat Ends*, *First Strike* et enfin les autres *strikes* (dits « normaux »).

Additional Strikes

Ici, nous allons un peu plus détailler la partie schématisée ci-dessous :



Sources d'Additional Strikes

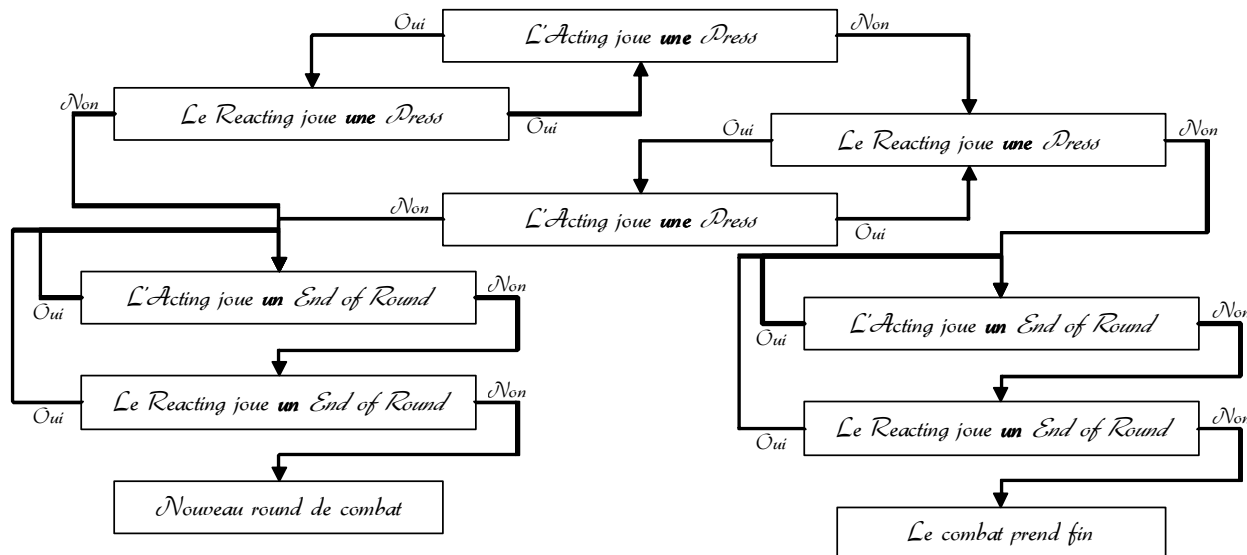
En commençant par l'*acting*, chaque joueur déclare s'il gagne des *strikes* additionnels. Chaque minion est limité à une seule source de *strikes* additionnels par round (par exemple, un *Blur* qui donne 1 ou 2 *additional strikes*).

Déclaration et résolution des strikes additionnels

La déclaration et la résolution des *strikes* additionnels se fait de la même manière qu'auparavant sauf qu'il peut arriver que seul un minion possède une source d'*additional strikes*. On déclare et résout les *strikes* additionnels par paire (*acting/reacting*) autant que faire se peut. Si l'un des minions dispose de plus de *strikes* additionnels que son adversaire, il sera le seul à déclarer et à résoudre ses *strikes* en plus.

Press

Ici, nous allons un peu plus détailler la partie schématisée ci-dessous :



Press

Par défaut il n'y a qu'un seul round de combat. Si l'un des deux joueurs veut que le combat continue, il doit jouer une *press* et offre à l'adversaire l'opportunité d'en jouer une aussi pour que le combat s'arrête.

Un joueur ne peut pas jouer deux *press* consécutivement sans que son adversaire n'en ait jouée entre-temps.

Fin de round, fin de combat

Une fois que toutes les *press* ont été jouées, on considère que le round est terminé. Certaines cartes se jouent à ce moment :

- *Taste of Vitae*
- *Disarm*

Si le combat a été terminé prématurément (avant la phase de *press* avec un *Combat Ends* par exemple), on peut quand même jouer ces cartes de combat.

Certaines cartes permettent de continuer le combat ou de commencer un nouveau combat quand le précédent se termine :

- *Psyche!* (commence un nouveau combat, les effets du combat précédent sont perdus)
- *Telepathic Tracking* (commence un nouveau round, les effets du combat précédent sont toujours actifs)

INFLUENCE PHASE

Si aucune carte en jeu ne stipule le contraire, vous avez 4 points de transfert durant votre phase d'influence.

Voici quelques exemples de cartes changeant le nombre de point d'influence :

- *Information Highway*
- *Ingrid Rossler*
- *Tarbaby Jack*

Utiliser ses points de transfert

Durant mon influence phase, je peux dépenser mes points de transfert de plusieurs façons :

- 1 point pour déplacer 1 de vos pool sur un vampire de votre région incontrôlée
- 2 points pour déplacer 1 compteur d'un vampire de votre région incontrôlée vers votre pool
- 4 points + la dépense d'1 pool pour mettre le vampire du dessus de votre crypte dans votre région incontrôlée
- Utiliser des cartes en jeu qui demande de payer des points de transfert, comme :
 - *Inconnu Tutelage*
 - *Wider View*

Mise en jeu des vampires

À la fin de mon influence phase, tous les vampires de ma région incontrôlée qui possèdent autant de compteurs que sa capacité (voire plus, mais ceux-ci seront perdus), il est déplacé face visible dans ma *Ready Region*.

Attention, ceci se fait uniquement à la fin de la phase, ce qui signifie que vous ne pouvez plus dépenser de points de transfert s'il vous en reste. Pensez donc à bien tout dépenser avant.

DISCARD PHASE

Dans cette phase, je commence tout d'abord par remplacer les cartes qui ne sont pas remplacées « *until your (next) discard phase* » :

- De nombreux *Event* (*Unmasking...*)
- *Liquidation*
- *Mirror Walk*

Puis les effets suivants sont appliqués dans l'ordre que je choisis (qu'ils soient obligatoires ou non).

Utiliser sa DISCARD PHASE ACTION

Par défaut, vous ne disposez que d'une seule Discard Phase Action (DPA).

Exemples de cartes changeant le nombre de DPA :

- *Powerbase: Los Angeles*
- *Unmada*

Avec ma DPA, je peux :

- Défausser une carte de ma main pour en repiocher une
- Jouer une carte *Event* (1 seule fois par tour, quel que soit le nombre de DPA)
- Faire un effet qui demande la dépense d'une DPA, comme :
 - Le pouvoir de *Josef von Bauren*
 - Le pouvoir de *Lady Constancia*

Effets obligatoires

Les effets de cartes en jeu les plus courants sont :

- Perdre du pool à cause d'un *Dragonbound*
- Infliger 1 dégât aux Kyasids qui n'ont pas bleedé alors qu'il y avait *Son of Pan*

Tous doivent avoir été résolus avant de pouvoir finir ma *discard phase*.

Effets non-obligatoires

Attention, si vous oubliez de faire un de ces effets, vous ne pourrez plus les utiliser dans les phases suivantes. Bien souvent, les effets non obligatoires vous sont bénéfiques et peuvent vous faire gagner une partie, soyez très vigilant.

Les effets non obligatoires les plus courants sont :

- Je peux détaper un Vampire qui a joué *Fiendish Tongue*
- Je peux payer 1 blood pour détaper *Antonio Veradas*