

1 Phase d'Unlock

Vous :

- Redressez (unlock) toutes vos cartes, et gagnez 1 pool si vous avez l'Edge
- Appliquez / utilisez les effets "during [the] unlock phase" (ex : Vessel)

Les autres joueurs

Regardent.

2 Phase Master

Vous :

Jouez des cartes **Master** (1 seule par défaut)
Les cartes **Master Trifle** permettent de rejouer une carte Master (une seule fois)
Appliquez / utilisez les effets "during [the] master phase" (ex : Blood Doll)

Les autres joueurs

Annulent vos cartes Master avec certaines cartes (ex : Sudden Reversal ou Wash)

3 Phase Minion

Vous :

- Faites faire des **Actions** à vos minions (0 stealth par défaut)
Les actions obligatoires doivent être faites en premier (un vampire vide doit chasser)
Actions sans carte : Bleed, Chasse, Diablerie, Secourir de torpeur, Quitter la torpeur.
- Modifiez les actions de vos minions avec des **Modificateurs d'Actions** (ex : augmenter le bleed, le stealth)

Les autres joueurs

Tentent de **bloquer** vos Actions avec leurs minions
Annulent vos cartes avec certaines cartes (ex : Direct Intervention)
Jouent des cartes de **Réaction** (ex : augmenter l'intercept)

4 Phase d'Influence

Vous avez 4 transferts à utiliser

- 1 transfert : Déplacer 1 pool vers un de vos minions incontrôlés
- 2 transferts : Récupérer 1 pool depuis l'un de vos minions incontrôlés
- 4 transferts : Dépenser 1 pool pour piocher une nouvelle carte de crypte
- 4 transferts : Dépenser 1 pool pour merger un vampire (base / avancé)

Les autres joueurs

Regardent

5 Phase de discard

Vous :

Défaussez une carte Discard a card (1 seule par défaut)
Ou jouez une carte **Event** (1 seule par défaut)

Les autres joueurs

Annulent vos cartes **Event** avec certaines cartes (ex : Not to Be)

Déroulement du combat

Combat

Un minion entre en combat lorsqu'il est bloqué, ou par le biais de cartes telles que Bum's Rush.
Chacun des deux participants au combat peuvent jouer des cartes de **Combat** (habituellement rouges).
Par défaut, le minion qui agit joue ses cartes en premier dans chacune des étapes suivantes.

Jouer des cartes Before Range (joueur actif en premier)

A Déterminer le Range (joueur actif en premier)

Le range par défaut est "close" (on alterne entre "close range" et "long range")
On utilise des cartes de combat ou d'équipement pour **Manœuvrer**
À chaque fois qu'un joueur joue une manœuvre pour s'éloigner, l'autre joueur peut en jouer une pour se revenir à close (un joueur ne peut pas jouer deux manœuvres consécutivement pour cycler).

Jouer les cartes "Before Strikes" (joueur actif en premier)

B Choisir son strike (joueur actif en premier)

Chaque joueur choisit son **Strike**
Le strike par défaut est 1 hand damage, efficace uniquement à close range

Un minion ne peut jouer qu'un seul **Strike**.
Si un **Strike** "combat ends" est joué, aller en E.

C Résoudre les strikes

Les strikes sont résolus simultanément (sauf first strike).
Le vol de sang s'applique avant les dégâts.
Jouer des cartes de **Prévention**.

X dégâts : le vampire brûle X sang. S'il ne peut pas, il part en torpeur vide.
X+1 dégâts aggravés : le vampire brûle X sang et part en torpeur. S'il ne peut pas, il brûle (il va dans le ash heap).

Jouer des cartes sources d'Additional Strikes (1 source max)

D Presses (joueur actif en premier)

Par défaut, le combat s'arrête si aucune press n'est jouée.
À chaque fois qu'un joueur joue une press pour continuer le combat, l'autre joueur peut en jouer une pour l'arrêter.

E Fin du round

- Jouer des cartes "usable at the end of a round of combat" (joueur actif en premier).
- Le combat s'arrête s'il n'y a pas eu de press pour continuer.

Chaque joueur

Commence avec **30 compteurs de pool**
Commence avec **60 - 90 cartes de bibliothèque** (dos vert, pas de limite de nombre d'exemplaires de la même carte)
Commence avec un minimum de **12 cartes de crypte** (dos ambré, pas de limite de nombre d'exemplaires de la même carte)
Commence avec **7 cartes en main**, piochées de la bibliothèque
Commence avec **4 cartes dans sa région incontrôlée**, piochées de la crypte
Remplace immédiatement chaque carte jouée de sa main en piochant une nouvelle carte de la bibliothèque.

Minions (vampires et alliés)

Il faut **engager le minion** pour annoncer une action (avec ou sans carte)
Quand un minion **bloque avec succès**, il devient **engagé**
Pour réussir à bloquer, il faut que le bloqueur ait autant ou plus d'**intercept** que le **stealth** du minion actif
Seuls les minions ready et désengagés peuvent agir (sauf Quitter la torpeur si désengagé)
Seuls les minions ready et désengagés peuvent tenter de bloquer ou jouer des cartes de réaction (les cartes de wake permettent de le faire en étant engagé).
Un minion peut **agir plusieurs fois** s'il parvient à se désengager pendant le tour. Il ne peut cependant pas **bleeder**, faire une action politique ou utiliser une même carte d'action **plus d'une fois pas tour** (même à des niveaux de discipline différents).
Si une action est **annulée** avant sa résolution, elle n'est pas soumise à la limitation précédente.

Influence / Transferts

Lors du premier tour, le premier joueur a 1 transfert, le deuxième joueur a 2 transferts, le troisième joueur a 3 transferts. Par la suite, tous les joueurs ont **4 transferts** chaque tour.
Vous pouvez **déplacer du pool** entre votre réserve et vos cartes de crypte incontrôlées **en utilisant des transferts** (voir section Phase d'influence).
Les cartes de crypte dont la **capacité** est atteinte sont mise en jeu face visible dans la région ready et gardent le pool sur elles pour représenter leur **sang**.

Règles générales

Quand une **carte contredit les règles**, la carte prend le dessus.
Votre proie est à votre gauche - réduisez son pool à 0 pour gagner **1 Point de Victoire** et **6 pool**. Votre prédateur est à votre droite - empêchez-le de vous **ouster**. Une **action dirigée** (D) cible une autre joueur ou une carte qu'il contrôle.
Une action **non-dirigée** ne cible pas directement un autre joueur (ceci inclu les actions politiques). Seul le joueur ciblé par une **action dirigée** peut la bloquer. Seul votre proie ou votre prédateur (dans cet ordre) peuvent bloquer vos **actions non-dirigées**.
La partie prend fin quand il ne reste qu'un seul joueur ou que **2 heures** se sont écoulées.
Le dernier joueur en lice gagne un **Point de Victoire** supplémentaire.
Le vainqueur est le joueur avec le plus de Points de Victoire et au minimum 2 points, qu'il soit ousté ou non.

Types de carte

- | | |
|------------------|-----------------------|
| Action | Modificateur d'action |
| Action politique | Réaction |
| Équipement | Combat |
| Allié | Réflexe |
| Serveur | Événement |
| Pouvoir | Conviction |

Disciplines

- | | | |
|-------------|---------------|-------|
| Abombwe | Obtenebration | Blood |
| Animalism | Potence | Blood |
| Auspex | Presence | Blood |
| Celerity | Protean | Blood |
| Chimerstry | Quietus | Blood |
| Daimoinon | Sanguinus | Blood |
| Dementation | Serpentis | Blood |
| Dominate | Spiritus | Blood |
| Fortitude | Temporis | Blood |
| Melpominee | Thanatosis | Blood |
| Mytherceria | Thaumaturgy | Blood |
| Necromancy | Valeren | Blood |
| Obeah | Vicissitude | Blood |
| Obfuscate | Visceratika | Blood |

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| Coût en pool | Coût en blood |
| Coût en pool (ancien) | Coût en blood (ancien) |
| Mergé | Avancé |
| Capacité | Flight |
| Vie (imbued) | Action dirigée (typiquement) |

Exemple de zone de jeu

Ready Region (contrôlé et ready)

Vampire désengagé (unlocked)

Vampire engagé (locked)

Ally désengagé (unlocked)

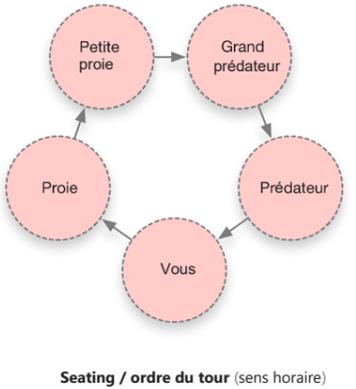
Torpeur

(contrôlé et non-ready)

Incontrôlé

(incontrôlé et non-ready)

(incontrôlé et non-ready)



Clans Camarilla

- | | |
|-----------|--------------------|
| Brujah | Tremere |
| Malkavian | Ventrue |
| Nosferatu | Caitiff (clanless) |
| Toreador | |

Clans Laibon

- | | |
|----------|----------|
| Akunanse | Ishtarri |
| Guruhi | Osebo |

Clans Sabbat

- | | |
|----------------------|---------------------|
| Ahrimanes | Nosferatu antitribu |
| Blood Brothers | Pander |
| Brujah antitribu | Salubri antitribu |
| Gangrel antitribu | Toreador antitribu |
| Harbingers of Skulls | Tremere antitribu |
| Klasyd | Tzimisce |
| Lasombra | Ventrue antitribu |
| Malkavian antitribu | |

Clans Indépendants

- | | |
|------------------------|-------------|
| Abomination | Giovanni |
| Assamite | Nagaraja |
| Baali | Ravnos |
| Daughters of Cacophony | Salubri |
| Followers of Set | Samedi |
| Gangrel | True Brujah |
| Gargoyle | |

Livre de règles

Le livre de règles complet se trouve en ligne : <http://vekn.net/rulebook>