

ANCIENT BLOOD

THE ORDER OF
VAMPIRE HUNTERS





CRÉDITS

Direction & conception du jeu: Filippo Chirico

Rédaction: Filippo Chirico, Luca Ruella, Tony Neville, Tracey Smart, Luigi Borriello

Direction artistique: Filippo Chirico

Conception des figurines et sculpture: Filip Cebotari

Sculpteur additionnel: Alessandro Depaoli, Pusca Dorian, Claudio Casini

Illustration couverture: Filip Cebotari

Illustration cartes: Ede Laszlo, Filippo Chirico

Autres Illustrations: Filip Cebotari

Conception graphique, livre de règles: Sergio Pérez Cruz

Responsable de production et producteur exécutif: Filippo Chirico

Testeurs: Luca Ruella, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Remerciements à scahtten, Deusend, Romchi, Afarle73, Vladi, Whiskyrat, Jackanory, Buntovnik, TheChapman, Emiliano Mancini, et tous nos soutiens sur Kickstarter, notamment ceux qui ont vu le matériel pré-production.

Version Française: Sam Thibaut, Yannick Hiryczuk

Version 2.1

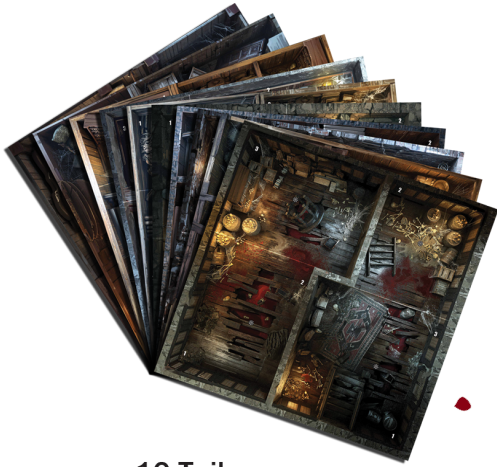


CONTENU

COMPOSANTS	5	Action ÉCHANGER	18
Plateaux des Chasseurs.....	7	Action RAMASSER	18
Cartes Compétences	7	Action DÉPOSER	19
Cartes Objets	7	Action ACHETER et VENDRE	19
Cartes Parchemins / Armes	8	Coffre	19
Cartes Munitions	8	Acheter	19
Cartes d'Attaques Combinées	8	Vendre	19
Cartes de référence des Ennemis	8	Action ASSEMBLER	20
Cartes Terreur	8	Conditions	20
Cartes Lieux	8	Assembler	20
Plateau de l'Ancien	9	Armes de Mêlée et Icône de Fragilité	20
Cartes Capacités de l'Ancien et		Armes à Distance et Munitions	20
Points de Vie de l'Ancien	9	Action SE DÉGAGER	21
Jetons	9	Action ATTAQUER	21
Tuiles de plateau et autres composants	10	Attaques de Mêlée et Attaques à Distance	21
INTRODUCTION.....	12	Résolution des Attaques	22
Composants Narratifs	12	Préparation optionnelle	22
Environnements	12	Lancer les dés d'Attaque	22
Les Villages	12	Ajouter les bonus d'Attaque	22
Le Périple	12	Vérifier la VAMR	22
Les Nids	12	Lancer les dés de Défense	22
La Tanière de l'Ancien	12	Ajouter les bonus de Défense	22
Objectif du Jeu	12	Comparer les valeurs	22
Les Chasseurs	12	Infliger des Blessures	23
LE PLATEAU DU CHASSEUR	13	Attaques à Distance : Portée et Ligne de Vue	23
Attributs du Chasseur	13	Portée	23
Traits de base	13	Ligne de Vue (LdV)	23
Traits physiques	13	Coups Critiques	24
Caractéristiques de Combat	13	Chasseurs	24
MISE EN PLACE	14	Ennemis	24
Préparation des Chasseurs	14	Attaques Spéciales	25
Préparation générale	14	Attaquer des Vampires Endormis	25
COMMENT JOUER	14	Attaques Combinées	25
Le Temps et les quatre Environnements	15	Chasseurs Inconscients et Chasseurs Corrompus ..	26
Ordre d'Activation	16	COMPÉTENCES	26
Jour	16	Sang Vampirique	26
Nuit	16	Activation des Compétences	27
ENVIRONNEMENTS	16	Combiner les cartes Compétence	27
Le Village	16	Attributs	27
Le Périple (Cartes Périple)	16	Utiliser une Compétence Active	28
Les Nids de Vampires	17	CARTES OBJET	32
La Tanière de l'Ancien	17	Objets avec effets spéciaux	32
ACTIONS DES CHASSEURS	17	Ail	32
Action SE DÉPLACER	17	Eau bénite	32
Déplacement dans un Village	17	Herbes	32
Déplacement dans les autres environnements ..	17	Vin et Nourriture	32
Action S'ÉCHAPPER	17	Limite de poids et Objets transportés	32
Action BATTRE EN RETRAITE	18	L'HORLOGE	33
		Phase de Crépuscule	33
		Phase de Réveil	33

Phase d'Aube	33	Comment jouer dans le Village	41
LES ENNEMIS	33	Événements de Lieu	41
Vampires	33	Quitter le Village	42
Vampires endormis	34	CARTES PÉRIPLÉ	42
Le Gantz	34	Rencontre	42
Créatures	34	Mise en place d'une rencontre	43
Activation des Ennemis	34	LE NID DE VAMPIRES	43
Phases d'Activation des Ennemis	34	Mise en place d'un Nid	43
Résoudre l'Instruction 1	34	Entrons dans les détails	44
Attaquer le Chasseur actif	34	Exploration du Nid	44
Résoudre l'Instruction 2	35	C'est parti !	44
Empêcher le déplacement d'un Ennemi	35	Résolution d'une carte Terreur	44
Effectuer un Test d'Agilité	35	Cadavre	44
À VOUS DE JOUER	37	Événement spécial	44
Modes de jeu	37	Pendant la phase de Réveil	45
Jouer une Aventure indépendante	37	Interaction avec les jetons	45
Jouer une Campagne	37	Couverts	45
Remarque	37	Tonneaux et Caisses	45
Pièces de départ et Coffre	38	Débris	45
Sauvegarder la partie	38	L'Extracteur	45
Progression de la Campagne	38	L'ANCIEN	47
IL EST TEMPS DE PLONGER DANS L'AVENTURE .	38	Mise en place	47
Préparer le paquet Périphe	38	Points de Vie	48
Boîte de Base	38	CONDITIONS DE VICTOIRE	49
La Glace	38	RÈGLES SPÉCIALES	49
La Peste	38	Jouer un Chasseur Corrompu	49
La Cité Forteresse	38	0 Points de Vie	50
Le Cloître Impie	38	Transfusion	50
Le Sable et le Sang	38	Jouer avec Deux Chasseurs	50
Les Cent Tours	38	Composition de l'Équipe	50
Clan Wallachian	38	Variantes de Composants	50
La Première Brèche	38	Cartes Terreur	50
Clan Khirnanian	38	Cartes de Référence des Créatures	51
L'Alliage Arcanique	38	Points d'Entrée dans les Nids de Vampires	51
Spikes and Fangs	39	L'Ancien	51
Milleterre	39	Mode Débutant et Mode Facile	51
Vlad	39	Mode Débutant	51
Vlad	39	Mode Facile	51
TESTS D'ATTRIBUT	39	RÉCAPITULATIF DES ICÔNES	52
Fonctionnement	39	INDEX	54
Jeton Bonus d'Attribut	39	RÉSUMÉ	56
Qui doit effectuer le test ?	39		
LE VILLAGE	40		
Mise en place du Village	40		
Église	40		
Maison	40		
Magasin	40		
Marché Noir	40		
Auberge	40		
Forge	40		

COMPOSANTS



10 Tuiles
recto-verso



1 Recueil d'Aventures
1 Registre des Tourments



Kurt



Giselle



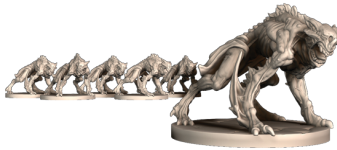
Ellie



Otto



Brenoir



Gantz x 6



Vasha x 6



Rukan x 6



Shibas x 6



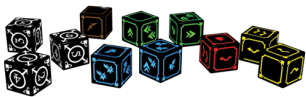
Clan Rakurnok



Clan Tebagur



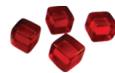
Clan Ruggok



11 Dés spéciaux



8 Anneaux
d'identification



4 Cubes en
plastique



Plateau des Capacités
de l'Ancien



Horloge



4 x Plateau de Chasseur



14 x Carte de Référence
d'un Ennemi



3 x Plateau de l'Ancien



48 x Carte Capacité
de l'Ancien



48 x Carte
Compétence



30 x Carte
Parchemin



24 x Carte
Compulsion



80 x Munitions/
Carte Objet



30 x Carte
Terreur



24 x Carte
d'Attaque
Combinée



6 x
Carte
Église



40 x
Carte
Marché Noir



40 x
Carte Forge



40 x
Carte
Magasin



40 x
Carte
Maison



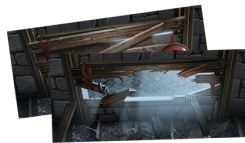
40 x
Carte
Auberge



40 x
Carte
Périple



18 x Jeton Porte



6 x Jeton
Fenêtre



66 x
Jeton
Blessure



10 x
Jeton Pièce
Inexplorée



61 x
Jeton Fiole
de Sang



1 x
Jeton
Harpon



2 x
Jeton Débris



4 x
Jeton Cadavre



4 x
Jeton
Objectif



7 x
Jeton
Créature



5 x
Jeton Couvert



1 x
Marqueur
de Manche



10 x
Jeton Bonus
d'Attribut

Plateaux des Chasseurs

1) Valeurs des Attributs.

- A. Foi
- B. Intelligence
- C. Agilité
- D. Persuasion
- E. Diplomatie
- F. Occulte

2) Symbole de Classe.

3) Nom et illustration du personnage.

4) Points de vie.

5) Emplacement pour les Fioles de Sang Vampirique injectées.

6) Poids maximum supporté par le Chasseur.

7) Caractéristiques de l'Attaque de Mêlée.

8) Portée (mesurée en Zones).

9) Icône de Barricade (signifie que l'attaque peut détruire les fenêtres barricadées).

10) Bonus et dés pour l'Attaque de Mêlée.

11) Caractéristiques de l'Attaque à Distance.

12) Icône de bruit (signifie que l'attaque réveille tous les Vampires endormis dans la pièce).

13) Bonus et dés pour l'Attaque à Distance.

14) Vitesse d'Attaque Minimale Requise (VAMR).

15) Bonus de Défense.

16) Dés de Défense.



Cartes Compétences



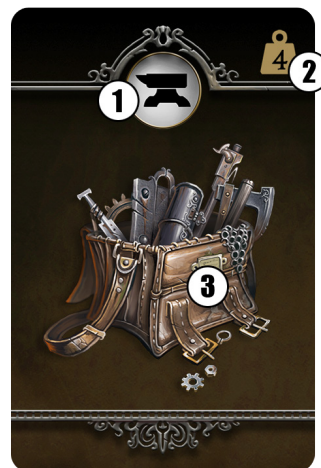
1) Équipement de départ.

2) Symboles d'Attributs.

3) Bonus procurés.

4) Sceaux d'activation.

Cartes Objets



1) Icône de type de l'Objet.

2) Poids.

3) Illustration.

Cartes Parchemins / Armes



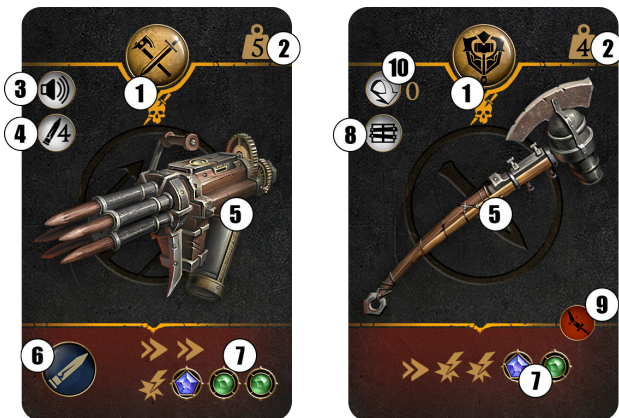
Carte côté «Parchemin»

- 1) Nom et illustration.
- 2) Icônes des éléments nécessaires à l'assemblage de l'Arme.

Cartes Munitions



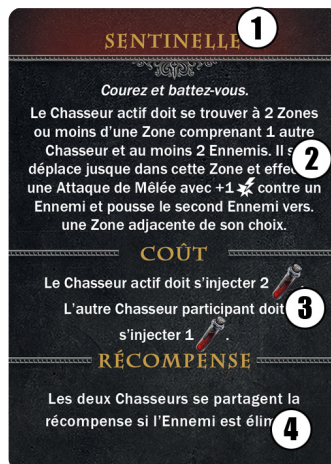
- 1) Illustration.
- 2) Poids.
- 3) Icône de Munition.
- 4) Portée (mesurée en Zones).



Cartes côté «Arme»

- 1) Symbole de Classe et symbole de Coup Critique.
- 2) Poids.
- 3) Icône de bruit.
- 4) Quantité de munitions pouvant être chargées.
- 5) Illustration de l'Arme.
- 6) Icône de Munition.
- 7) Bonus et dés d'Attaque de l'Arme.
- 8) Icône de Barricade (signifie que l'arme peut détruire les fenêtres barricadées).
- 9) Icône de Fragilité : le dé de Casse est ajouté au lancer de dés lors d'une attaque.
- 10) Portée de l'Arme.

Cartes d'Attaques Combinées



- 1) Nom de la carte.
- 2) Description et effet.
- 3) Coût à payer pour activer la carte.
- 4) Récompense en cas de succès.

Cartes de référence des Ennemis

- 1) Icône de Nuit.
- 2) Instructions de Déplacement.
- 3) Points de Vie.
- 4) Récompense obtenue après élimination.
- 5) Furie.
- 6) Initiative.
- 7) Portée (mesurée en Zones).
- 8) Symbole de Coup Critique.
- 9) Bonus et dés d'Attaque.
- 10) Vitesse d'Attaque Minimale Requisite (VAMR).
- 11) Bonus et dés de Défense.
- 12) Capacité Spéciale.
- 13) Icône de Jour.



Cartes Terreur



- 1) Types de Vampires ou jetons entrant en jeu.
- 2) Points d'apparition où les figurines/jetons sont placés.
- 3) Nombre de joueurs.

Cartes Lieux



- 1) Description de l'événement.
- 2) Nombre d'Objets disponibles dans ce lieu.
- 3) Type d'Objets disponibles dans ce lieu.
- 4) Coût d'achat des Objets.
- 5) Prix de vente des Objets.
- 6) Numéro d'Entrée.

Plateau de l'Ancien

- 1) Icône de Jour.
- 2) Instructions de Déplacement.
- 3) Nom et illustration.
- 4) Récompense obtenue après élimination de l'Ancien.
- 5) Furie.
- 6) Initiative.
- 7) Portée (mesurée en Zones).
- 8) Bonus et dés d'attaque.
- 9) Vitesse d'Attaque Minimale Requise (VAMR).
- 10) Bonus et dés de Défense.
- 11) Icône de Nuit.



Cartes Capacités de l'Ancien et Points de Vie de l'Ancien

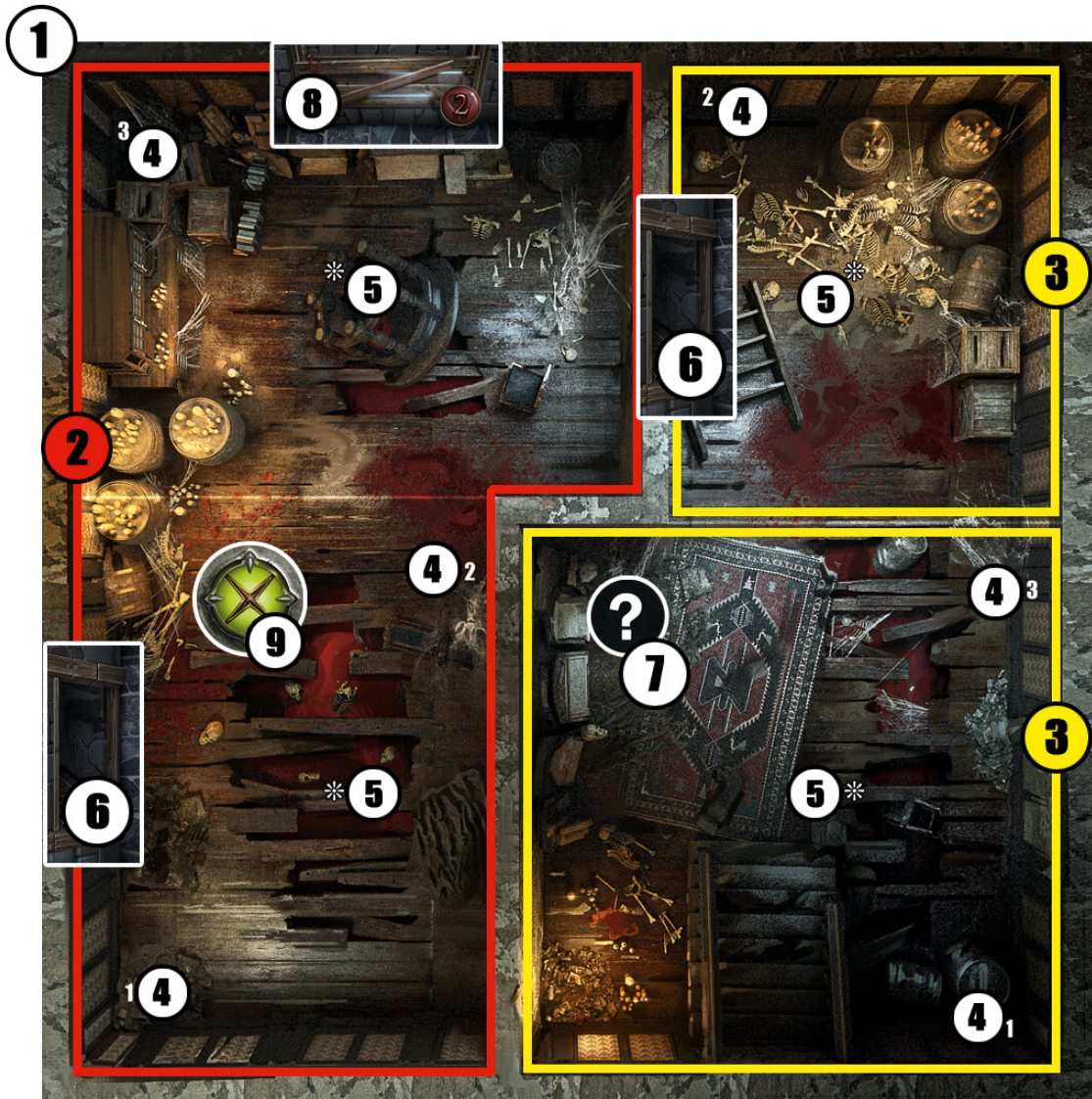


- 1) Capacité Spéciale liée à l'Attaque.
- 2) Effet de la carte.
- 3) Points de Vie.
- 4) Capacité Spéciale liée à la Défense.

Jetons



Tuiles de plateau et autres composants



- 1) Tuile de plateau.
- 2) Pièce. Note : les pièces comportent des points d'apparition.
- 3) Zones (sections à l'intérieur des pièces, définies par les lignes blanches).
- 4) Points d'apparition numérotés.
- 5) Symbole de Ligne de Vue.
- 6) Jeton de Porte ouverte.
- 7) Jeton de Pièce inexplorée.
- 8) Jeton de Fenêtre barricadée.
- 9) Jeton Objectif.





INTRODUCTION

Dans *Ancient Blood: L'Ordre des Chasseurs de Vampires*, vous et vos compagnons incarnez de courageux Chasseurs dont le but commun est d'éradiquer un mal ancien qui menace d'engloutir le monde. Ce jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs vous entraîne dans une campagne intense, proposant des histoires entremêlées, des choix difficiles, des combats tactiques et des moments d'exploration qui mettront à l'épreuve votre courage et votre ingéniosité.

Chaque histoire peut être jouée comme une aventure indépendante ou faisant partie d'une campagne épique introduite par l'Histoire 1, dévoilant peu à peu les mystères et menaces qui vous attendent tapis dans l'ombre.

Composants Narratifs

Votre expérience se déroulera à travers les pages de deux livres essentiels :

- Le *Recueil d'Aventures*, qui vous guidera pas à pas à travers le récit principal, ponctué d'embranchements scénaristiques et de choix qui façonneront votre destinée.
- Le *Registre des Tourments*, où se trouvent des rencontres, des surprises et des défis supplémentaires en fonction des cartes, des événements aléatoires et des trajets qui s'offrent à vous.

Environnements

Le voyage des Chasseurs les conduira à travers divers environnements, chacun avec ses propres dangers et opportunités, où vos actions auront une influence sur la suite :

Les Villages

Des refuges sûrs où vous pouvez explorer, acquérir des ressources, obtenir des informations et vous préparer pour votre prochaine mission.

Le Périple

Votre trajet d'un lieu à un autre, parsemé d'événements imprévisibles et de rencontres dangereuses.

Les Nids

Des antres sombres et infestés où vous devrez mettre à l'épreuve vos compétences, éliminer les créatures de la nuit et accomplir des objectifs essentiels à votre cause.

La Tanière de l'Ancien

La confrontation finale et décisive contre le puissant Ancien, qui menace tout ce qui vous est cher ou vous tient à cœur.

Objectif du Jeu

Votre mission est simple mais implacable : survivre à tous les dangers, unir vos forces et remporter l'affrontement final contre l'Ancien. Ce n'est qu'en restant soudés que vous pourrez espérer le vaincre et mettre un terme à son règne de terreur.

L'histoire de votre groupe s'achèvera soit par une victoire, soit par une défaite, mais chaque étape du voyage mettra à l'épreuve votre courage et votre détermination.

Les Chasseurs

Au cœur de *Ancient Blood* se tiennent les Chasseurs, héros inébranlables et téméraires, aguerris à affronter et détruire les créatures de la nuit. Ils représentent la dernière ligne de défense contre un mal ancestral, et sont prêts à se sacrifier pour anéantir les Anciens et sauver le monde.

Chaque Chasseur de la boîte de base représente une des quatre classes disponibles dans le jeu, chacune avec son propre style de combat, ses qualités et son rôle à jouer au sein du groupe. Au début de chaque partie, les joueurs choisissent la classe du Chasseur qu'ils souhaitent incarner. La classe choisie définit la manière dont vous ferez face aux menaces, les tactiques sur lesquelles vous pourrez vous appuyer et les compétences que vous développerez tout au long du jeu.

Classe	Rôle	Traits clés
Guerrier (Kurt)	Combattant de mêlée	Fort contre les ennemis lents et résistants, moins agile
Assassin (Giselle)	Attaquant à distance	Efficace contre les vampires rapides et agiles
Guérisseur (Ellie)	Soutien et attaques rapides	Peut soigner et frapper, très polyvalent
Tank (Otto)	Défenseur robuste et puissant	Absorbe les dégâts, idéal contre les ennemis puissants

Les extensions introduisent de nouveaux Chasseurs, offrant de nouvelles combinaisons pour créer votre groupe idéal et personnaliser votre style de jeu. Lors de la formation d'une équipe, vérifiez toujours les caractéristiques de combat des Chasseurs afin d'assurer un bon équilibre entre vitesse et puissance.

Pour votre première partie, il est conseillé de choisir les quatre Chasseurs inclus dans la boîte de base. Une fois que vous serez familiarisés avec les mécaniques du jeu, vous pourrez expérimenter avec différents Chasseurs et les combiner pour créer une équipe équilibrée.

Note : l'explication des règles dans ce livret est conçue pour des parties avec quatre Chasseurs. Si vous décidez de jouer avec deux ou trois Chasseurs, consultez aussi la section des règles spéciales : « Jouer avec Deux Chasseurs ».

LE PLATEAU DU CHASSEUR

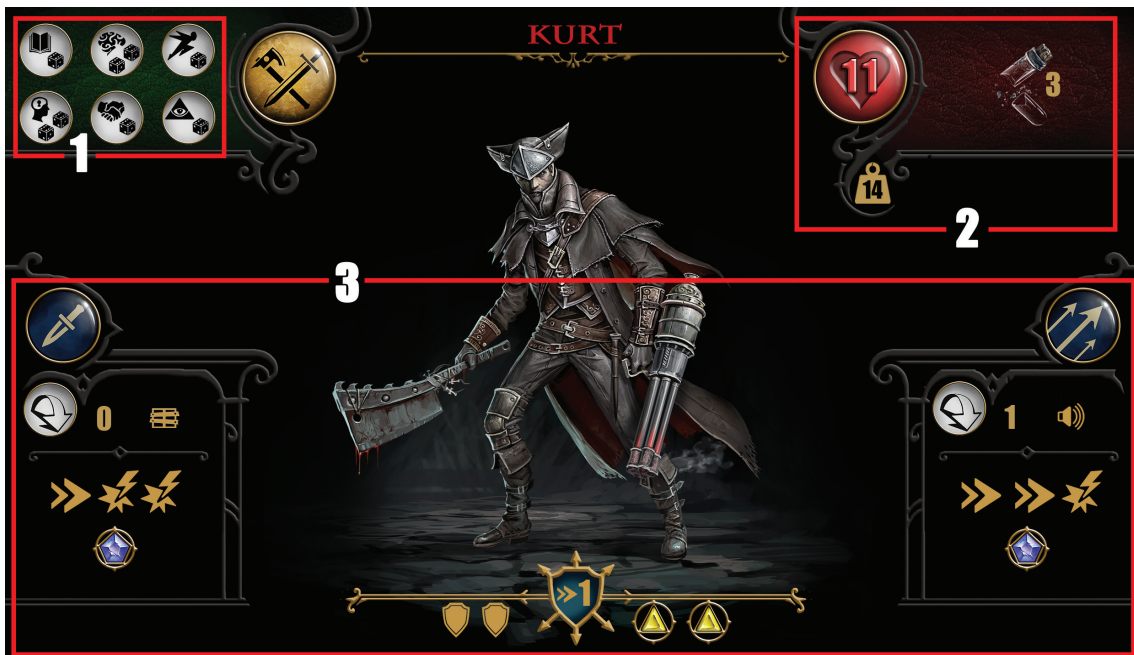


Figure 1.

Le Plateau du Chasseur est le noyau central de votre personnage, où vous trouverez toutes les informations essentielles pour survivre aux horreurs à venir. Il présente l'identité de votre Chasseur, sa classe, ses attributs et ses caractéristiques de combat, ainsi que le suivi de ses points de vie, de l'utilisation des fioles de sang et du poids transporté. Chaque Plateau est conçu spécifiquement pour sa Classe, reflétant les forces, les faiblesses et le style de combat du Chasseur. En vous référant à votre Plateau vous déterminerez le nombre de dés à lancer lors des tests, combien de dégâts vous pouvez encaisser avant d'être vaincu, ainsi que la puissance de vos armes. Considérez-le comme votre centre de commandement : gardez-le à portée de main et mettez-le à jour au fur et à mesure que votre bataille contre les ténèbres progresse.

Attributs du Chasseur

Les attributs sont divisés en trois catégories : Traits de base, Traits physiques, Caractéristiques de combat.

Traits de base (1)

Ces attributs sont utilisés pour effectuer les tests que vous devrez passer au cours de l'histoire et lors de divers événements. Réussir ou échouer à ces tests influence le déroulement du récit, changeant souvent le cours de votre aventure.

- **Foi** – Représente la force spirituelle, la conviction et la résistance à la peur ou à la corruption.
- **Intelligence** – Mesure le raisonnement, la mémoire et la capacité à résoudre des problèmes.
- **Agilité** – Reflète l'équilibre, les réflexes et la finesse.
- **Persuasion** – Détermine le charisme et la capacité à influencer les autres.

- **Diplomatie** – Gouverne l'empathie, le tact et la résolution des conflits.
- **Occulte** – Indique la connaissance de pouvoirs interdits, mystiques ou secrets.

Traits physiques (2)

Ces statistiques définissent la résilience du Chasseur au combat, la quantité d'équipement qu'il peut transporter et la dose de Sang Vampirique qu'il peut supporter avant de subir des blessures.

- **Points de Vie (PV)** – La quantité de blessures que votre Chasseur peut encaisser avant d'être vaincu.
- **Poids maximum** – Le poids total des objets que votre Chasseur peut transporter.
- **Fioles utilisées** – Le nombre de Fioles de Sang Vampirique que vous pouvez vous injecter avant de subir une blessure.

Caractéristiques de Combat (3)

Les caractéristiques de combat sont utilisées pour résoudre aussi bien les attaques de mêlée que les attaques à distance avec les armes de base de votre Chasseur, ainsi que pour bloquer ou esquiver les attaques ennemies. Ces caractéristiques combinent les valeurs des icônes bonus avec les résultats des jets de dés.

Icônes :

- **Vitesse** – Représente la rapidité et la précision de vos attaques.
- **Touche** – La puissance brute et l'impact de vos frappes.

- **Esquive** – Votre capacité à éviter les attaques ennemies.
- **Bouclier** – Représente votre résistance physique et votre capacité à absorber les dégâts.

Dés :

Les dés introduisent un élément de hasard aussi bien lors d'une attaque que d'une défense.

- **Dés d'Attaque :**
 - » **Dé bleu** – Axé sur la force (plus de Touches, moins de Vitesse).
 - » **Dé vert** – Axé sur l'agilité (plus de Vitesse, moins de Touches).
- **Dés de Défense :**
 - » **Dé rouge** – Axé sur la résistance (contient un Bouclier).
 - » **Dé jaune** – Axé sur l'esquive (plus d'Esquives).

Utilisez ces outils judicieusement : la combinaison des icônes bonus et des dés définit votre style de combat et vos chances de survie face aux ténèbres grandissantes.

Certains Ennemis sont lents mais puissants, nécessitant de la force brute et des armes lourdes pour les abattre. D'autres sont rapides et agiles, ce qui les rend difficile à toucher avec un équipement lourd et encombrant. Dans ces cas-là, une arme rapide et précise comme une arbalète est bien plus efficace.



MISE EN PLACE

Avant de commencer votre aventure, il est important de préparer l'aire de jeu et de distribuer les composants nécessaires à chaque joueur. Suivez ces étapes pour une mise en place rapide et organisée.

Préparation des Chasseurs

Chaque joueur choisit l'une des quatre classes et prépare son espace de jeu personnel en suivant ces étapes :

- Placez le Plateau du Chasseur avec la face « Humain » visible.
- Sélectionnez et placez les 2 cartes Compétence de départ de la classe choisie, identifiées par le coin rouge. Ensuite, prenez le nombre de Fioles de Sang Vampirique ou de jeton Bonus d'Attribut indiqué en haut de ces cartes.
- Prenez votre figurine de Chasseur, fixez l'anneau d'identification bleu à sa base, et placez-la à côté de votre Plateau.

Préparation générale

Procédez à la mise en place de l'aire de jeu commune :

- Placez les cartes de Référence des Ennemis à portée de main.
- Placez l'Horloge et le paquet de cartes Objets sur la table.
- Mélangez séparément et préparez les paquets suivants :
 - Paquet de cartes Périple.
 - Paquet de cartes Terreur.
 - Paquet de cartes Capacités de l'Ancien.
 - Paquet de cartes Parchemin.
- Mélangez séparément les 6 paquets de cartes Lieu et placez-les sur la table :
 - Maison.
 - Forge.
 - Auberge.
 - Magasin.
 - Marché Noir.
 - Église.
- Mélangez le paquet de cartes Attaque Combinée, piochez-en 4 et placez-les à côté de l'aire de jeu. Elles seront immédiatement disponibles pour les Chasseurs pendant la partie.
- Placez les dés à portée de tous les joueurs.
- Séparez et organisez tous les jetons par type.
- Gardez le *Registre des Tourments* à portée de main, et ouvrez le Recueil d'Aventures : il est temps de commencer votre voyage.



COMMENT JOUER

La partie commence par la lecture de l'introduction de l'histoire. Un joueur la lit à voix haute afin de mettre tout le monde dans l'ambiance.

À la fin de cette introduction, une entrée numérotée sera indiquée. Les entrées sont les fragments qui composent l'histoire, chacune décrivant un moment, un lieu ou un événement.

Au fur et à mesure de la lecture, chaque entrée vous mènera soit à l'étape suivante, soit à un choix. Dans ce cas, les joueurs décident ensemble du chemin à suivre. L'histoire se déroule pas à pas, suivant le fil tracé par les entrées.

Mais avant de plonger dans la partie, passons en revue les règles de base du jeu.

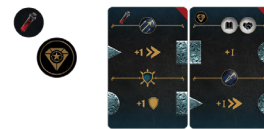


Figure 2.

Le Temps et les quatre Environnements

Tout au long de la partie, les Chasseurs exploreront quatre environnements principaux : le Village, le Périple, les Nids de Vampires et la Tanière de l'Ancien. Ces environnements seront expliqués plus loin, mais il est d'abord important de présenter un élément clé du jeu : le Temps, que vous pouvez suivre avec l'Horloge.

Pendant la lecture des scènes narratives dans le Recueil d'Aventures, le temps s'écoule librement et l'Horloge n'est pas utilisée.

Cependant, lorsque l'action se déplace vers l'un des quatre environnements principaux, le temps devient un élément concret et mesurable. L'Horloge entre alors en jeu, marquant les tours et régulant l'activation des Chasseurs et des Ennemis.

Dans ces phases d'action, le jeu utilise l'Horloge pour suivre le passage des manches. Chaque manche représente un cycle durant lequel les personnages effectuent leurs actions à tour de rôle.

L'Horloge est divisée en deux périodes principales : le Jour, lorsque les Chasseurs agissent en premier et que les ombres sont moins menaçantes, et la Nuit, lorsque les vampires s'éveillent et que le combat devient plus intense.

La transition du Jour vers la Nuit, et inversement, marque le début de phases spéciales appelées Crépuscule et Aube, des moments où le monde bascule et où les règles s'adaptent au nouvel équilibre des forces.

Dans les chapitres suivants, vous découvrirez comment ce rythme donne le tempo de chaque bataille et influence chacune de vos décisions tactiques.



Figure 3.



Lorsque l'Horloge est en jeu, chaque manche se déroule en alternant les activations des Chasseurs et des Ennemis.

La mise en place de chaque scénario indique aux joueurs de préparer l'Horloge en plaçant le marqueur de temps sur une heure spécifique. À la fin d'une manche, avancez le marqueur d'une position dans le sens horaire et commencez la manche suivante.

Le cycle est divisé en Jour et Nuit.

- Pendant le Jour, la lumière guide les Chasseurs, qui s'activent en premier. Ce n'est qu'ensuite que les Ennemis agissent, encore endormis ou cachés dans l'ombre.
- Pendant la Nuit, l'équilibre s'inverse. Les Ennemis agissent en premier, lançant des attaques féroces. Les Chasseurs doivent avancer prudemment, réagir aux actions ennemies et préparer leur contre-attaque.

Au cours de chaque manche, les joueurs décident ensemble de l'ordre dans lequel activer leurs Chasseurs. Chaque Chasseur effectue 3 actions successives par manche. Après l'activation de chaque Chasseur, tous les Ennemis s'activent.

Ce rythme d'activation crée une danse mortelle entre ombres et lumières, où chaque décision peut changer le cours de la bataille.

Ordre d'Activation

Comme mentionné, la partie se déroule en une série de manches structurées, où Chasseurs et Ennemis s'activent à tour de rôle.

Une exception est faite pour les phases se déroulant dans les Villages, où aucun Ennemi n'est présent. Dans ce cas, seuls les Chasseurs effectuent des actions.

Les activations se déroulent comme suit :

Jour

Pendant le jour, l'activation suit ce schéma :

1. Les joueurs choisissent un Chasseur à activer.
2. Une fois que ce Chasseur a terminé son tour, tous les Ennemis s'activent.
3. Les joueurs choisissent le deuxième Chasseur à activer.
4. À nouveau, une fois que ce Chasseur a terminé son tour, tous les Ennemis s'activent.
5. Le processus continue jusqu'à ce que tous les Chasseurs aient joué leur tour une fois.

L'ordre d'activation des Chasseurs est librement décidé par le groupe lors de chaque manche.

Nuit

La nuit, l'activation est inversée :

1. Les joueurs choisissent un Chasseur à activer.
2. Avant que ce Chasseur n'agisse, tous les Ennemis

s'activent en réponse. Les Ennemis se déplacent, attaquent ou réagissent en fonction de ce Chasseur.

3. Après l'activation des Ennemis, le Chasseur choisi joue son tour.
4. Les joueurs choisissent le Chasseur suivant à activer.
5. Les Ennemis s'activent à nouveau, cette fois en réponse au deuxième Chasseur choisi.
6. Après l'activation des Ennemis, le deuxième Chasseur joue son tour.
7. Ce schéma alterné continue jusqu'à ce que tous les Chasseurs aient joué leur tour une fois.

Même la nuit, l'ordre d'activation des Chasseurs est librement décidé par le groupe.



ENVIRONNEMENTS

Au cours de l'aventure, les Chasseurs évolueront dans différents environnements, chacun avec sa propre configuration. Il est important de comprendre comment l'espace de jeu est structuré dans chaque cadre, car de nombreuses actions, comme se déplacer, attaquer ou interagir, en dépendent.

Le Village

Dans un Village, l'environnement est composé d'une série de cartes Lieu disposées sur la table.

Chaque carte représente un endroit que les Chasseurs peuvent visiter, comme un Magasin, une Forge, une Auberge, une Église, etc.

- Les Chasseurs explorent le Village en se déplaçant d'un lieu à un autre.
- Il n'y a pas de tuiles ni de divisions en Zones.
- Aucun Ennemi n'est présent ; le Village est une zone sûre consacrée à la gestion, à l'exploration et à la préparation.

Le Périple (Cartes Périple)

Pendant la lecture de l'histoire, certaines entrées vous indiqueront de piocher une carte Périple.

Les cartes Périple représentent des événements, des obstacles ou des rencontres auxquels les Chasseurs seront confrontés en voyageant d'un lieu à un autre.

- Dans de nombreux cas, une carte Périple se résout simplement en lisant son texte.
- Cependant, certaines cartes Périple déclenchent une rencontre ; dans ce cas, une tuile est placée sur la table pour représenter physiquement le lieu de l'événement.

Les cartes Périple peuvent donc s'avérer être de simples événements narratifs aussi bien que de véritables affrontements tactiques.

Les Nids de Vampires

Les Nids sont des lieux sombres et dangereux, où les Vampires dorment pendant la journée et complotent sous couvert de l'obscurité la nuit. Ces environnements sont la manifestation même de l'horreur : manoirs en ruines, cryptes hantées ou maisons abandonnées où le silence n'est rompu que par le souffle infect des morts-vivants.

Chaque Nid est constitué d'un ensemble de tuiles interconnectées, formant un dédale de pièces.

Les Chasseurs doivent progresser prudemment à travers les zones qui se trouvent à l'intérieur, explorer les pièces non révélées, affronter les Vampires et atteindre leur objectif.

La Tanière de l'Ancien

La Tanière de l'Ancien est le cœur même du Mal. C'est là qu'une intelligence sombre manigance, l'endroit où le sang ancien pulse encore, caché sous la surface du monde.

La Tanière est généralement représentée par une seule tuile. Son architecture est minimale, comme si l'espace lui-même se pliait à la volonté de l'Ancien. Ici aussi, le champ de bataille est divisé en zones, et les déplacements ainsi que la ligne de vue suivent les mêmes règles que dans les autres lieux.

Mais chaque pas dans la Tanière est un pas vers l'inconnu... et vers l'ultime, terrible affrontement.



ACTIONS DES CHASSEURS

Pendant son tour, chaque Chasseur peut effectuer jusqu'à 3 Actions. Le joueur est libre de choisir quelles actions réaliser et dans quel ordre. La même action peut être répétée plusieurs fois au cours d'un même tour, sauf indication contraire.

Les actions disponibles sont :

- Se Déplacer
- S'Échapper
- Battre en Retraite
- Échanger
- Ramasser
- Déposer
- Acheter et Vendre
- Assembler

- Se Dégager
- Attaquer

Voyons-les maintenant en détail.

Action SE DÉPLACER

Pendant son tour, un Chasseur peut se déplacer en dépensant 1 Action.

Déplacement dans un Village

Dans un Village, les Chasseurs se déplacent entre les lieux (cartes) disposés sur la table.

- En dépensant 1 Action, un Chasseur peut passer d'un lieu à un autre.
- Un Chasseur peut entrer dans un lieu qui contient déjà d'autres Chasseurs.
- Aucun Ennemi n'est présent dans le Village, le déplacement est donc toujours libre et ne nécessite aucun test.

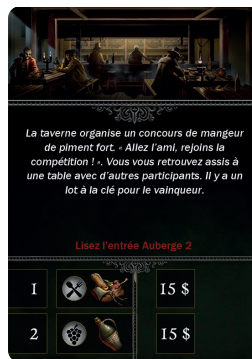


Figure 4.

Déplacement dans les autres environnements (voir aussi Rencontres, Nids, Tanière de l'Ancien)

Dans les autres environnements de jeu, les Chasseurs se déplacent entre les zones adjacentes d'une tuile.

- En dépensant 1 Action, un Chasseur peut se déplacer vers une zone adjacente.
- Dans les Nids, pour passer d'une pièce à une autre, il doit y avoir une porte ouverte reliant les deux zones.
- Les murs bloquent le déplacement et ne peuvent pas être traversés.
- Un Chasseur peut entrer dans une zone contenant d'autres Chasseurs ou des Ennemis.

Cependant, si un Chasseur désire quitter sa zone actuelle alors qu'un ou plusieurs Ennemis s'y trouvent, il doit d'abord leur Échapper.

Action S'ÉCHAPPER

Lorsqu'un Chasseur tente de quitter une zone occupée par un ou plusieurs Ennemis, il doit leur échapper afin d'éviter d'être retenu sur place.

Il existe trois manières de s'Échapper :

1. Test d'Agilité :

Les Chasseurs peuvent quitter une zone contenant des Ennemis en réussissant un Test d'Agilité.

La valeur cible à atteindre pour ce test correspond à la valeur de Furie la plus élevée parmi tous les Ennemis présents dans la zone.

Si le Chasseur échoue au test, il ne peut pas se déplacer, mais l'une de ses trois Actions est tout de même dépensée.

2. Utiliser de l'Ail :

Le Chasseur peut dépenser une action pour défausser une carte Objet Ail et se déplacer librement dans une zone adjacente. (Voir aussi « Cartes Objet » ci-dessous).

3. S'extirper de force :

Il existe une troisième manière de s'échapper, bien que ce soit la plus coûteuse. En dépensant une action, le Chasseur subit 1 Blessure pour chaque Ennemi présent dans sa zone, puis se déplace dans une zone adjacente.

Voyons un exemple des actions se Déplacer et s'Échapper.

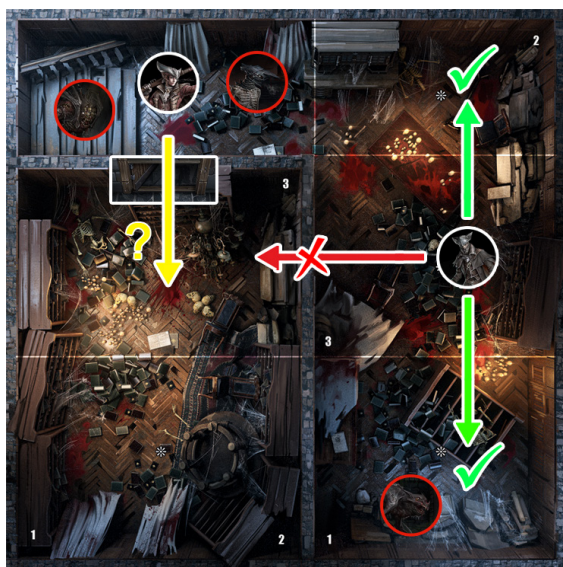


Figure 5.

Ici, dans la Figure 5, Kurt peut se déplacer dans les deux Zones indiquées par les flèches vertes. Les deux déplacements mènent vers des Zones adjacentes et la présence du Gantz n'empêche pas Kurt d'entrer dans la Zone du bas.

En revanche, il ne peut pas se déplacer dans la pièce suivante, car il n'y a pas de porte séparant les deux Zones : il s'agit d'un mur solide. La situation est différente pour Giselle, car elle se trouve près d'une porte ouverte, ce qui lui permet d'entrer dans la pièce.

Cependant, deux créatures ennemies sont présentes dans sa Zone de départ, elle ne peut donc pas simplement se déplacer, elle doit essayer de s'échapper.

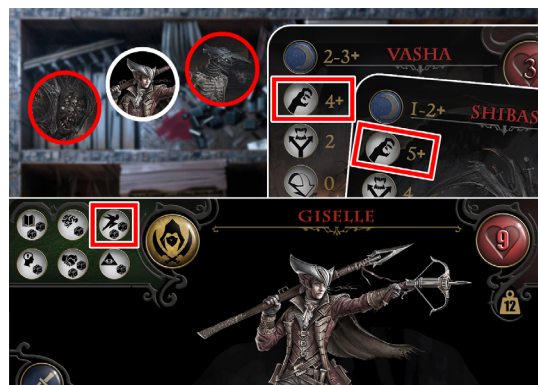


Figure 6.

Dans l'exemple montré dans la Figure 6, Giselle tente de s'échapper en lançant deux dés pour son Test d'Agilité, comme indiqué sur son Plateau. La valeur à atteindre est la valeur de Furie du Shibas, qui est plus élevée que celle du Vasha. Ainsi, pour pouvoir se déplacer, Giselle a besoin d'un résultat de 5+. Si elle réussit, elle peut se déplacer ; sinon, elle est bloquée par les vampires et l'Action est perdue.

Action BATTRE EN RETRAITE

Parfois, un combat peut devenir trop périlleux et les Chasseurs peuvent décider de Battre en Retraite afin de réorganiser leur stratégie. Cette action est disponible dans les Nids et dans la Tanière de l'Ancien.

Pour effectuer l'action Battre en Retraite, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le Chasseur actif doit se trouver dans une zone dotée d'une Porte donnant vers l'extérieur ou d'une Fenêtre ouverte.
- Le Chasseur dépense 1 Action pour Battre en Retraite.

Dès qu'un Chasseur effectue cette action, le groupe met fin à la rencontre et retourne au Recueil d'Aventures pour consulter les choix qui leurs sont disponibles quand l'objectif n'a pas été rempli.

Remarque : Battre en Retraite met fin à la rencontre pour tous les Chasseurs, pas seulement pour celui qui est actif.

Action ÉCHANGER

Un Chasseur actif peut dépenser 1 Action pour échanger des objets avec un autre Chasseur présent dans la même zone.

- Les deux Chasseurs peuvent échanger librement n'importe quel nombre de cartes Objet et de jetons, en respectant leur limite de poids.
- Les cartes Compétence ne peuvent pas être échangées.

Chaque action Échanger implique uniquement deux Chasseurs. Si le Chasseur actif souhaite échanger avec un troisième compagnon, il doit dépenser une action supplémentaire.

Action RAMASSER

Si le Chasseur actif se trouve dans une zone contenant un ou plusieurs jetons ou cartes, il peut dépenser 1 Action pour les ramasser tous et les ajouter à son Inventaire.

Action DÉPOSER

Le Chasseur actif peut dépenser 1 Action pour déposer des cartes ou des jetons depuis son Inventaire ; il peut en déposer autant qu'il le souhaite.

Les objets déposés sont placés dans la zone actuelle du Chasseur et peuvent être ramassés ensuite par d'autres Chasseurs.

- Les cartes Compétence ne peuvent pas être déposées.

Action ACHETER et VENDRE

Dans certaines situations, comme la visite d'un Village, les Chasseurs peuvent acheter et vendre des Objets.

Voici la liste des objets présents dans le jeu :



Figure 7.

Coffre

Les Chasseurs partagent un coffre commun pour stocker toutes les pièces gagnées au cours de leur aventure. Ils peuvent dépenser ces pièces pour acheter des Objets ou effectuer d'autres Actions.

Chaque fois que des pièces sont gagnées ou dépensées, mettez à jour le total du coffre. Les joueurs peuvent noter le montant contenu dans le coffre sur une feuille de papier.

Acheter

Lorsqu'un Chasseur achète quelque chose, diminuez le total du coffre de la valeur de l'Objet, puis piochez la carte Objet ou prenez le Jeton correspondant. Une Action = acheter une carte ou un Jeton.



Figure 8.

La première colonne (a) indique le nombre d'objets disponibles. La deuxième colonne (b) indique le type d'objets. La troisième colonne (c) indique le coût pour acheter cet objet, tandis que la dernière colonne (d) indique le montant obtenu en le vendant.

Dans ce lieu, il y a : 1 objet en Argent, 2 Poudres Noires, 1 objet en Métal, 3 Herbes et 1 objet en Bois. Kurt dépense 1 Action pour acheter de la Poudre Noire. Il dépense 15 pièces. La valeur du coffre passe de $40 - 15 = 25$ pièces.

Remarque : si le prix d'un objet est « 0 », il suffit de dépenser une Action pour prendre l'objet sans dépenser d'argent.

Vendre

Les Chasseurs peuvent vendre des Objets. Lorsqu'un Objet ou un Jeton est vendu, ajoutez la valeur correspondante au coffre et défaussez la carte Objet ou le Jeton. Une Action = vendre une carte ou un Jeton.

En général, les Chasseurs peuvent vendre des objets dans un Village, et ils doivent se trouver dans un Lieu qui permet de vendre cet objet particulier. Les Chasseurs ne peuvent vendre que les objets indiqués sur cette carte Lieu.



Figure 9.

Kurt dépense 1 Action pour vendre la Poudre Noire. Le coffre, qui contenait 40 pièces, gagne 10 pièces grâce à la vente, portant le total à 50 pièces.

Action ASSEMBLER

Au cours de la partie, les Chasseurs peuvent obtenir des cartes Parchemin. Ces cartes représentent des plans permettant de forger des armes puissantes.

Lorsque vous piochez une carte Parchemin, vous la piochez toujours depuis le bas du paquet. Ces cartes peuvent être changées en armes puissantes.

Conditions

Pour construire une arme à partir d'un Parchemin, le Chasseur doit remplir toutes les conditions suivantes :

1. Posséder tous les matériaux indiqués sur le Parchemin (ex. : Bois, Argent).
2. Se trouver à la Forge d'un Village.
3. Pouvoir payer le coût pour Assembler l'arme, indiqué sur la carte Forge.

Assembler

Une fois toutes les conditions remplies, le Chasseur peut dépenser 1 Action pour transformer le Parchemin en Arme en suivant ces étapes :

- Défaussez les matériaux requis.
- Payez le coût en pièces indiqué.
- Retournez la carte Parchemin sur son côté Arme assemblée.



Figure 10.

L'arme est maintenant prête à être utilisée.

Remarque : lorsqu'un Chasseur attaque avec une arme forgée à partir d'un Parchemin, ses caractéristiques remplacent celles indiquées sur le Plateau du Chasseur. Vous pouvez toutefois appliquer les bonus provenant des cartes Compétence.

Il existe 2 types d'armes que vous pouvez fabriquer : les Armes de Mêlée et les Armes à Distance.

Armes de Mêlée et Icône de Fragilité

Les armes de mêlée sont utilisées contre les ennemis présents dans la même zone que le Chasseur.

Ces armes portent l'icône de Fragilité, indiquant qu'elles peuvent se briser à l'usage.

Fonctionnement :



Icône de Fragilité

Chaque arme portant l'icône de Fragilité possède 3 Points d'Intégrité.

- Chaque fois que l'arme est utilisée pour attaquer, le joueur doit aussi lancer le dé de Casse.
- Si le symbole de Casse apparaît sur le dé, placez 1 jeton Blessure sur la carte de l'arme.
- Lorsqu'une arme accumule 3 jetons Blessure, elle se brise. Les dégâts de l'attaque en cours sont appliqués normalement, puis la carte est défaussée et retirée du jeu ; elle ne peut plus être utilisée pour le reste de l'Histoire.

Armes à Distance et Munitions

Contrairement aux armes de mêlée, les armes à distance ne peuvent pas être utilisées immédiatement après leur fabrication, car elles nécessitent des munitions pour fonctionner.

Les Chasseurs peuvent acheter des munitions telles que des Balles en Argent ou des Pieux en Bois à la Forge.

Chaque type d'arme utilise un type de munition spécifique, indiqué par une icône en bas de la carte de l'arme.

Lorsqu'un Chasseur fabrique une arme à distance, celle-ci est vide de munition. Pour la rendre utilisable, le joueur doit la charger en plaçant une ou plusieurs cartes Munition compatibles en dessous, jusqu'au maximum autorisé, également indiqué par une icône sur la carte de l'arme.

Charger une arme ne consomme pas d'Action.

La Portée de l'arme n'est pas imprimée sur la carte de l'arme mais sur la carte Munition elle-même.

Lorsqu'un joueur effectue une attaque avec une arme à distance, il doit défausser une carte Munition chargée. Si l'arme est vide de munition, elle ne peut pas être utilisée tant qu'elle n'a pas été rechargée. La capacité de munition d'une arme est indiquée par le nombre figurant à côté de la petite icône de munition.



Figure 11.

La Figure 11 montre comment charger une arme et le nombre de cartes Munition qu'elle peut accepter.

Action SE DÉGAGER

Lors des rencontres dans les Nids de Vampires, des structures en ruine peuvent s'effondrer, piégeant les Chasseurs sous des Débris. (Voir aussi Nids de Vampires).

Un Chasseur coincé sous des Débris doit se dégager pour pouvoir continuer le combat. Pour ce faire, il existe deux options :

- Le Chasseur piégé peut dépenser 1 Action pour se dégager lui-même.
- Un autre Chasseur actif présent dans la même zone peut dépenser 1 Action pour le libérer.

Une fois le Chasseur libéré, le jeton Débris est retiré du jeu.

Remarque : un Chasseur piégé sous des Débris ne peut pas se défendre. S'il est attaqué, chaque Touche lui inflige automatiquement une Blessure.



Figure 12.

Action ATTAQUER

Le combat est un processus en deux étapes où le personnage actif effectue une attaque et la cible se défend. Les deux étapes impliquent des lancers de dés auxquels s'ajoutent des bonus. Si l'Attaque réussit, elle inflige un certain nombre de Blessures.

Attaques de Mêlée et Attaques à Distance

Chaque Chasseur possède deux armes de base intégrées à son Plateau : une pour les attaques de Mêlée et une pour les attaques à Distance. Au fil de la partie, les Chasseurs peuvent fabriquer de nouvelles armes en utilisant des cartes Parchemin (voir aussi « Action Assembler »).

Les armes de base pour les attaques de Mêlée et les attaques à Distance sont indiquées séparément sur le Plateau du Chasseur et possèdent des bonus et des dés différents.

- **Attaques de Mêlée (1)**
 - » Ne peuvent être effectuées que contre des personnages se trouvant dans la même zone que l'attaquant.
- **Attaques à Distance (2)**
 - » Certains personnages disposent d'Armes ou de Compétences leur permettant d'effectuer des attaques à Distance.
 - » La procédure est la même que pour les attaques de Mêlée, mais la Portée et la Ligne de Vue sont utilisées pour sélectionner une cible valide.



Figure 13.

Résolution des Attaques

Les étapes d'un combat sont les suivantes :

- Préparation optionnelle.
- Lancer les dés d'Attaque.
- Ajouter les bonus et compétences au jet d'Attaque.
- Vérifier la VAMR du Défenseur pour déterminer si l'Attaque est valide.
- Si l'Attaque est valide, le Défenseur lance ses dés de Défense.
- Ajouter les bonus et compétences au jet de Défense.
- Comparer les valeurs finales d'Attaque et de Défense.
- Si l'Attaque est réussie, infliger les Blessures.

Voici l'explication de chaque phase.

Préparation optionnelle

- Avant l'Attaque, le Chasseur peut défausser autant de cartes Objet Eau bénite qu'il le souhaite pour assurer son efficacité. Chaque carte défaussée ajoute un bonus de +1 Touche. (Voir Cartes Objet ci-dessous.)
- Avant l'Attaque, le Chasseur peut puiser dans ses limites et subir 1 Blessure pour ajouter +1 Vitesse sur son attaque. Cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois par attaque.

Lancer les dés d'Attaque

Lancez le nombre et le type de dés indiqués sur le Plateau du Chasseur lorsque vous attaquez avec un Chasseur, ou sur la carte de Référence lorsque vous attaquez avec une Créature ou un Vampire.

Les dés sont représentés par des gemmes colorées (bleues ou vertes) dans la section Mêlée ou à Distance.

Lancez un dé de la couleur correspondante pour chaque gemme indiquée.

Exemple :

- Une gemme bleue = lancez un dé bleu.
- Une gemme bleue et une gemme verte = lancez un dé bleu et un dé vert.

Les dés d'Attaque n'ont pas de chiffres mais des symboles, représentant deux valeurs d'Attaque différentes :

- Vitesse représente la rapidité de l'attaque.
- Touche représente la précision de l'attaque.

Ajouter les bonus d'Attaque

Les bonus sont indiqués par les symboles de Vitesse et de Touche figurant sur le plateau ou sur la carte de l'Attaquant ainsi que sur certaines cartes Compétence.

Pour chaque symbole, ajoutez +1 au résultat correspondant du lancer de dés.

Exemple : si l'Attaquant bénéficie d'une icône de Vitesse et deux icônes de Touche en bonus, ajoutez +1 Vitesse et +2 Touches au résultat du lancer de dés.

Vérifier la VAMR

Chaque personnage (Chasseur ou Ennemi) possède une valeur de VAMR, qui signifie *Vitesse d'Attaque Minimale Requise*. Cette valeur représente la Vitesse minimale nécessaire pour réussir à toucher ce personnage.

Elle est représentée par un nombre à côté d'un symbole de Vitesse, affiché à l'intérieur d'une icône de bouclier.



Figure 14.

Pour qu'une Attaque soit valide, la Vitesse totale générée par l'Attaque doit être égale ou supérieure à la VAMR de la cible.

Si la Vitesse de l'Attaque est inférieure à la VAMR du Défenseur, l'Attaque échoue automatiquement et l'Action est perdue.

Exemple : VAMR 3 signifie que l'Attaque doit obtenir 3 symboles de Vitesse ou plus.

Lancer les dés de Défense

Si l'Attaque est valide, le Défenseur lance les dés indiqués dans la section Défense du Plateau (pour les Chasseurs) ou sur la carte de Référence de la Créature/Vampire, en utilisant le même système de gemmes colorées décrit pour le lancer d'Attaque :

- Gemme rouge >> dé rouge
- Gemme jaune >> dé jaune

Comme les dés d'Attaque, les dés de Défense n'ont pas de chiffres. À la place, ils montrent deux symboles de Défense différents :

- Esquive représente l'agilité et la capacité à éviter les attaques.
- Bouclier représente la robustesse et la résistance aux coups directs.

Ajouter les bonus de Défense

Ajoutez tous les bonus indiqués sur le plateau ou la carte du Défenseur et les cartes Compétence, comme pour le jet d'Attaque.

Par exemple, si le Défenseur bénéficie d'un symbole d'Esquive et deux symboles de Bouclier, ajoutez +1 Esquive et +2 Boucliers au résultat du lancer de dés.

Comparer les valeurs

Une fois l'Attaque et la Défense résolues, vous obtenez :

- Les valeurs de Vitesse et de Touche (de l'Attaquant)
- Les valeurs d'Esquive et de Bouclier (du Défenseur)

Ensuite, déterminez le résultat de l'attaque en suivant cet ordre précis :

1. Pour chaque Vitesse, le Défenseur défausse une Esquive.
2. Pour chaque Esquive restante, l'Attaquant défausse une Touche.
3. Pour chaque Bouclier, l'Attaquant défausse une Touche.
4. Les Touches restantes infligent des Blessures.

Infliger des Blessures

Infligez 1 Blessure au Défenseur pour chaque Touche qui n'est pas annulée. S'il ne reste aucune Touche, le Défenseur ne subit aucune Blessure.

Remarque : si l'Attaque est réussie, elle inflige un certain nombre de Blessures. Lorsqu'une Touche inflige une Blessure, placez sur la cible un jeton Blessure pour chaque Touche. Les personnages peuvent accumuler autant de jetons Blessure que leur nombre de Points de Vie. Pour les figurines uniques, comme les Chasseurs et les Anciens, vous pouvez placer les jetons Blessure sur leur plateau. Pour les autres figurines, il est préférable de placer les jetons Blessure à côté de la figurine elle-même.



Figure 15.

Dans la Figure 15, la VAMR du Défenseur est de 1. Le jet d'Attaque a généré deux Vitesses, l'Attaque est donc valide. L'Attaquant obtient deux Touches et deux Vitesses sur les dés, auxquelles s'ajoutent deux Touches en bonus, comme indiqué sur son Plateau. La valeur de son Attaque est donc de deux Vitesses et quatre Touches. Le Défenseur obtient deux Esquives et dispose de deux Boucliers en bonus. La valeur de sa Défense est donc de deux Esquives et deux Boucliers.

- Les deux Vitesses annulent les deux Esquives.
- Les deux Boucliers bloquent deux Touches.
- Les deux Touches restantes infligent deux Blessures au Défenseur.



Attaques à Distance : Portée et Ligne de Vue

Pour effectuer une Attaque à Distance, deux conditions doivent être remplies :

1. La cible doit se trouver à Portée de l'arme.
2. Il doit y avoir une Ligne de Vue entre l'attaquant et la cible.

Portée

Chaque arme à Distance dispose d'une portée minimale et d'une portée maximale, mesurées en zones. La distance est calculée en suivant le chemin le plus court, sans compter la zone où se trouve l'attaquant.

Par exemple, si la cible se trouve dans une zone adjacente, la distance est de 1. Si l'arme a une portée de « 1-2 », elle peut atteindre des cibles à une distance de 1 ou 2, mais ne peut pas toucher un ennemi dans la même zone que le Chasseur (qui est à une distance de 0).

Si l'arme indique un seul nombre, comme « 3 », cela signifie qu'elle ne peut que toucher une cible située exactement à 3 zones de distance.

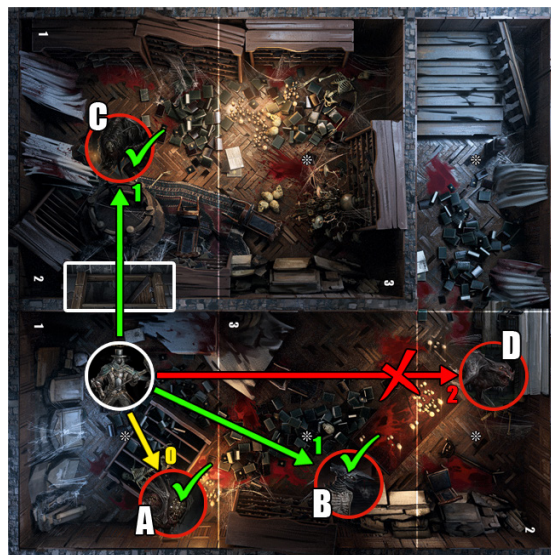


Figure 16.

Dans la Figure 16, Otto est entouré de Vampires. Il possède deux armes : une arme de Mêlée avec une Portée de 0 et une arme à Distance avec une Portée de 1. Le Shibas (a) est dans la même zone qu'Otto, donc la distance est de 0 : il peut l'attaquer avec son arme de Mêlée. Le Vasha (b) et le Rukan (c) sont tous deux à une distance de 1, Otto peut donc les attaquer avec son arme à Distance. Le Gantz (d), en revanche, se trouve à deux zones de distance, trop loin pour l'arme à Distance d'Otto. Il ne peut donc pas attaquer le Gantz (d).

Ligne de Vue (LdV)

L'Attaquant doit pouvoir voir sa cible. Cependant, dans le chaos de la bataille, les Chasseurs et les Vampires sont en mouvement constant, et il est difficile de se cacher. Seuls les murs bloquent la LdV : aucun autre objet ne la bloque, y compris les autres figurines et les jetons.

Tracez une ligne droite entre les points de LdV situés au centre des deux zones contenant l'Attaquant et sa cible. Si cette ligne traverse un mur, il n'y a pas de LdV et la cible ne peut pas être attaquée. Si la ligne n'est pas interrompue, l'Attaquant a une LdV valide.

Portes ouvertes : les portes ouvertes restreignent la LdV. La LdV ne s'étend qu'à la zone située immédiatement de l'autre côté d'une porte ouverte.

Les jetons Porte peuvent glisser légèrement au cours de la partie. Assurez-vous que le jeton soit bien centré sur la section du mur avant de vérifier la LdV.

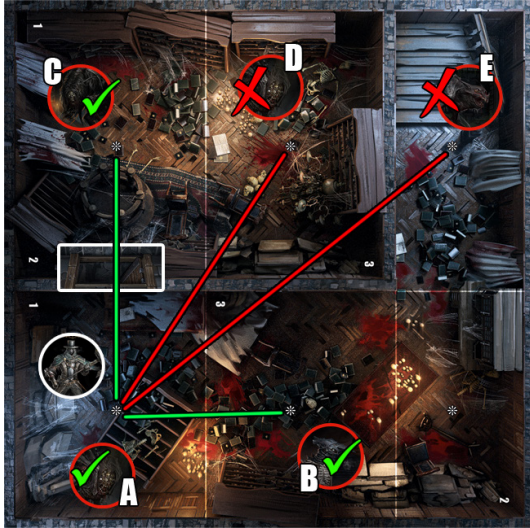


Figure 17.

La Figure 17 montre les lignes tracées entre les points de LdV pour toutes les zones contenant des Vampires qu'Otto pourrait vouloir attaquer. L'Attaquant a toujours une LdV sur les cibles présentes dans sa propre zone, Otto a donc bien une LdV sur le Shibas (a) à ses côtés. Dans la même pièce, il a également une LdV sur le Vasha (b). Il n'y a clairement aucun obstacle sur la ligne verte horizontale tracée entre les deux points de LdV. Otto peut tirer à travers la Porte ouverte sur le Rukan (c) dans la pièce voisine. La ligne verte verticale passe par la Porte ouverte.

En revanche, le Shibas (d) dans la pièce suivante et le Gantz (e) dans l'escalier ne peuvent pas être pris pour cibles. Les lignes rouges traversent clairement un mur. Rappelez-vous que la LdV ne s'étend qu'à une seule zone immédiatement de l'autre côté d'une Porte ouverte. Même si la ligne entre les points de LdV était ininterrompue et que la Portée était valide, Otto n'aurait pas de LdV sur le dernier Shibas (d) dans la pièce adjacente, car il est trop loin de la Porte.

Coups Critiques

Un Coup Critique représente une attaque particulièrement réussie qui inflige toujours des Blessures et ne peut pas être défendue. Sa résolution diffère légèrement si l'attaquant est un Chasseur ou si c'est un Ennemi.

Chasseurs

Les Coups Critiques infligent toujours une Blessure au Défenseur. Ils sont obtenus avec le dé bleu, mais certaines conditions doivent être respectées pour les activer :

Un Chasseur ne peut réussir un Coup Critique que lorsqu'il attaque avec une carte Arme (Parchemin) correspondant à sa classe. Obtenir le symbole de Coup Critique avec l'arme de base indiquée sur son plateau ou avec une arme d'une autre classe n'a aucun effet.



Figure 18.

Dans la Figure 18, Kurt est équipé d'une carte Arme correspondant à sa classe. Par conséquent, tout Coup Critique obtenu lors d'une attaque avec cette arme est valide.

Ennemis

Un Ennemi peut infliger un Coup Critique uniquement si :

- Sa carte de Référence affiche le symbole de Coup Critique (1), ou
- Une carte Capacité lui confère un Coup Critique (2).

Dans les deux cas, obtenir le symbole de Coup Critique compte comme un Coup Critique valide.

Remarque : le symbole de Coup Critique peut également apparaître dans les caractéristiques d'Attaque de certains Ennemis (3). Dans ce cas, cet Ennemi inflige automatiquement 1 Blessure peu importe le résultat des dés.



Figure 19.



Attaques Spéciales

Certaines armes ont des icônes spéciales qui modifient le comportement d'une attaque ou produisent des effets sur l'environnement.



Bruit

Les armes portant cette icône génèrent du bruit et réveillent automatiquement tous les Vampires endormis dans la pièce lorsqu'elles sont utilisées.

- Si l'attaque est effectuée à travers une Porte ouverte, les Vampires de la pièce adjacente sont également réveillés (voir aussi Vampires Endormis).



Fenêtre Barricadée

Les armes portant cette icône peuvent être utilisées pour détruire les barricades installées sur les fenêtres, inondant ainsi la pièce de la lumière du soleil s'il fait jour. Les Fenêtres Barricadées ont 1 Bouclier et 1 Blessure, comme indiqué sur leur jeton, elles nécessitent donc au moins 2 Touches pour être détruites.

- Lorsqu'une attaque détruit une Fenêtre Barricadée, retournez son jeton sur le côté Fenêtre ouverte.
- Pendant le Jour, tous les Vampires dans la pièce sont détruits par la lumière du soleil, mais aucune Fiole de Sang Vampirique n'est gagnée pour l'élimination de ces Vampires.
- Laissez le jeton Fenêtre ouverte sur le plateau. Tant qu'il fait jour, les Vampires ne peuvent pas entrer dans les pièces ensoleillées.

Remarque : si une tentative de destruction d'une Fenêtre Barricadée échoue, tous les Vampires endormis dans cette pièce se réveillent.

Attaquer des Vampires Endormis

Pendant le jour, les Vampires sont endormis (voir aussi le Nid de Vampires).

Lorsque les Chasseurs parviennent à surprendre un Vampire endormi, ils bénéficient d'un avantage stratégique.

Un Vampire endormi ne peut pas se défendre : il ne lance pas de dés de Défense et n'applique aucun bonus. Cependant, son ouïe reste active et il peut se réveiller s'il est dérangé.

Pour éliminer un Vampire endormi en un seul coup, l'attaque doit remplir les deux conditions suivantes :

1. La valeur de Vitesse de l'Attaque doit être égale ou supérieure à la VAMR du Vampire.
2. Le nombre de Touches obtenues doit être égal ou supérieur à ses Points de Vie.

Si les deux conditions sont remplies, le Vampire est tué sans aucune possibilité de se défendre.

Si l'une des conditions n'est pas remplie, le Vampire se réveille en hurlant, réveillant tous les autres Vampires dans la pièce.

- Dans ce cas, placez des jetons Blessure à côté de la figurine pour garder le compte des dégâts infligés.
- L'attaque n'a pas d'effet immédiat, mais les Vampires sont désormais éveillés et prêts à réagir au prochain tour.

Attaques Combinées

Les Chasseurs peuvent unir leurs forces pour frapper un ennemi d'un coup dévastateur. Ces attaques sont représentées par des cartes Attaque Combinée, chacune avec ses propres conditions et effets.



Figure 20.

1. Chaque carte Attaque Combinée décrit les conditions nécessaires pour effectuer l'attaque, en particulier la position des Chasseurs et de la cible. Par exemple, certaines attaques exigent que tous les Chasseurs participants soient dans la même zone, tandis que d'autres nécessitent qu'ils soient dans des zones différentes. Si les conditions spécifiées ne sont pas remplies, la carte ne peut pas être utilisée.
 - Le Chasseur actif dépense 1 Action pour initier l'Attaque Combinée.
 - Tous les autres Chasseurs participants ne dépensent pas d'Actions, mais doivent confirmer leur participation et respecter les conditions de la carte.
 - L'attaque suit les règles normales de combat, mais peut comporter des restrictions (par exemple, uniquement mêlée ou uniquement à distance).
2. La carte précise combien de Fiole de Sang ou Objets doivent être dépensés et par quels Chasseurs. Si un participant ne peut pas ou ne souhaite pas payer le coût requis, l'attaque ne peut pas être exécutée.
3. Certaines Attaques Combinées offrent de meilleures récompenses qu'une attaque normale. Les récompenses sont indiquées dans la section « Récompense » de la carte.

Chasseurs Inconscients et Chasseurs Corrompus

Comme indiqué précédemment, les attaques peuvent infliger des Blessures. Lorsqu'un personnage accumule un nombre de jetons Blessure égal à ses Points de Vie, il est vaincu.

Suivez ces étapes :

- Pour un Ennemi :
 - » Retirez simplement sa figurine du plateau.
- Pour un Chasseur :
 - » Règles de base : Un Chasseur qui tombe à 0 Point de Vie perd connaissance et est retiré de la rencontre. Il est secouru et réanimé lorsque le groupe retourne à une Église, mais doit y rester pendant toute la durée du séjour du groupe au Village, tandis que les autres explorent les lieux.
 - » Règles avancées : Un Chasseur à 0 Point de Vie devient Corrompu et se transforme à la place en Vampire (voir « Jouer un Chasseur Corrompu »).

Les Chasseurs peuvent soigner leurs Blessures en utilisant certaines cartes Objet comme les Herbes, le Vin ou la Nourriture, ou par le biais de certains Événements.



COMPÉTENCES

Les cartes Compétence, qui représentent des capacités uniques ou des techniques acquises au cours des batailles contre les Vampires, augmentent la puissance de votre Chasseur. Ces cartes jouent un rôle clé dans l'expérience de jeu et sont utilisées souvent. Assurez-vous de lire soigneusement les règles suivantes, car elles font partie intégrante des outils à disposition de votre Chasseur.

Chaque Chasseur dispose de son propre paquet de 10 cartes Compétence, lié à sa classe. Au début du jeu, chaque Chasseur sélectionne les deux cartes Compétence correspondantes à sa classe marquées par un coin rouge.

Ces cartes sont ses Compétences de départ.

Ces cartes indiquent aussi l'équipement de départ, qui doit être reçu durant la préparation de la partie. Cet équipement inclut généralement des Fioles de Sang Vampirique ou des jetons Bonus d'Attribut. L'équipement de départ est indiqué en haut des cartes Compétence, et est obtenu uniquement durant la mise en place. (Voir Figure 21)



Figure 21.

À la fin de chaque Histoire, après avoir vaincu l'Ancien, les Chasseurs gagnent une nouvelle carte Compétence, piochée au hasard depuis le paquet correspondant à leur classe.

Remarque : un Chasseur peut avoir un maximum de 5 cartes Compétence en réserve. Avant de commencer une nouvelle Histoire, chaque joueur doit choisir jusqu'à 5 cartes Compétence parmi toutes celles qu'il a débloquées. Les cartes non sélectionnées sont mises de côté et ne peuvent pas être utilisées pendant cette Histoire.

Pour activer ses Compétences, un Chasseur doit s'injecter une Fiole de Sang Vampirique.

Remarque : chaque Compétence ne peut être activée qu'une seule fois par Action. Cela signifie que vous ne pouvez pas vous injecter plusieurs Fioles pour activer la même Compétence plus d'une fois au cours d'une même Action.

Sang Vampirique

Le Sang Vampirique est une substance puissante mais dangereuse.

Son injection peut déclencher des capacités extraordinaires... mais un usage excessif peut transformer le Chasseur en ce qu'il s'est juré de détruire.

Au cours de la partie, les Chasseurs collectent et utilisent des Fioles de Sang Vampirique.

Remarque : utilisez les jetons dédiés pour garder le compte des Fioles possédées par chaque Chasseur.

Les Chasseurs peuvent obtenir des Fioles de deux manières principales :

1. En éliminant des Ennemis : le nombre de Fioles indiqué sur la carte de Référence de l'Ennemi vaincu est gagné par le Chasseur qui a porté le coup final.
2. Lors d'Événements ou dans des Lieux : certaines cartes Événement ou cartes Lieu offrent une possibilité aux Chasseurs d'obtenir ou d'acheter des Fioles.

Activation des Compétences

Lors de l'activation d'un Chasseur, avant d'effectuer sa première Action, le joueur peut organiser ses cartes Compétence librement. Cette étape ne consomme aucune Action.

Remarque : Pendant la phase narrative, lorsqu'un Chasseur doit effectuer un Test d'Attribut, il peut organiser ses cartes Compétence et choisir d'en utiliser une avant de lancer les dés.

Combiner les cartes Compétence

Combiner des cartes Compétence consiste à déplacer et à attacher des cartes entre elles en connectant les symboles situés sur leurs bordures.



Figure 22.

Lorsque deux symboles correspondent parfaitement, les cartes sont combinées, et les icônes d'Attribut dans les deux emplacements connectés sont activées.



Figure 23.

Seules les Compétences possédant un symbole correctement connecté sont considérées actives. Les deux Compétences actives sont celles sur la même ligne et directement adjacentes au symbole connecté, l'une à gauche et l'autre à droite.

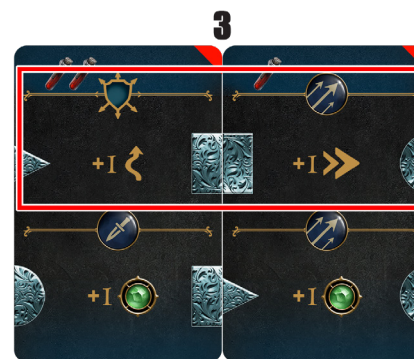


Figure 24.

Attributs

Chaque carte Compétence affiche un ensemble d'icônes d'Attribut, Touche, Bouclier, Esquive, Relance, et autres.

Lorsque la Compétence est active, toutes les icônes visibles dans la ligne connectée sont considérées comme des bonus disponibles qui peuvent être utilisés par le Chasseur.





Figure 25.

L'image ci-dessus montre une combinaison de quatre cartes Compétence. Disposées de cette façon, trois connexions valides apparaissent, activant cinq Compétences différentes. Sur la première ligne, +1 Esquive, +1 Vitesse et +1 à un Test d'Occulte sont activés ; sur la ligne inférieure, +1 à un Test de Diplomatie et +1 Touche sont activés.

Utiliser une Compétence Active

Le Chasseur doit s'injecter 1 Fiole de Sang Vampirique pour chaque Compétence active qu'il souhaite utiliser.

Procédez ainsi :

1. Choisissez une Compétence active dont vous voulez utiliser les bonus.
2. Avant d'effectuer l'action à laquelle vous voulez appliquer les bonus (par exemple, une attaque), injectez-vous 1 Fiole en plaçant le jeton sur la Compétence correspondante (1).
3. À la fin de l'action, retournez le jeton Fiole et placez-le dans l'espace « Fiole utilisée » de votre Plateau (2).

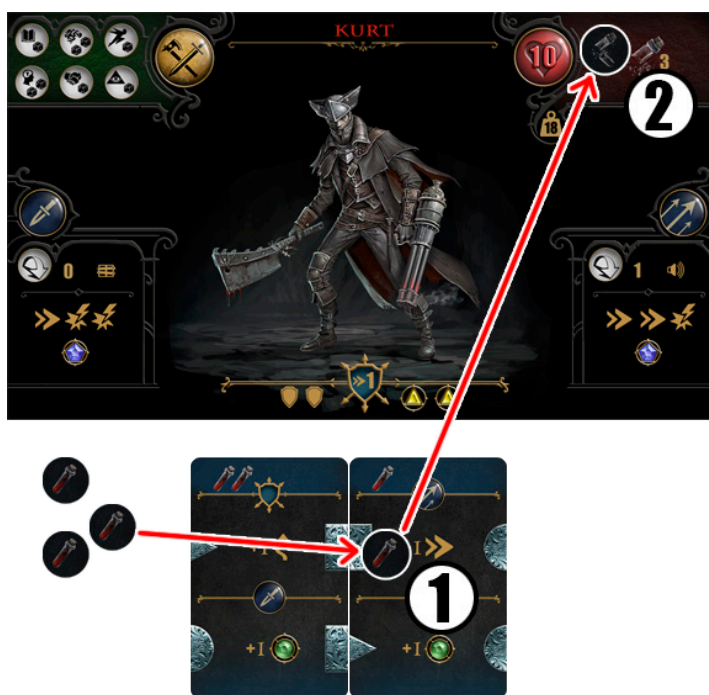


Figure 26.

Lorsque le nombre de jetons Fiole utilisée atteint le seuil indiqué sur le Plateau du Chasseur, tous les jetons Fiole utilisée sont défaussés et le Chasseur subit 1 Blessure.



Figure 27.

Remarque : le jeton Fiole de Sang doit être injecté avant d'effectuer l'Action. La seule exception est le bonus de Relance, qui peut être activé après le lancer.



Voyons un exemple.



Figure 28.

Giselle commence son activation et souhaite attaquer le Vasha dans sa pièce avec son arbalète. La Portée de l'arbalète est de 1-2, la cible est donc à portée. La Ligne de Vue est également valide.

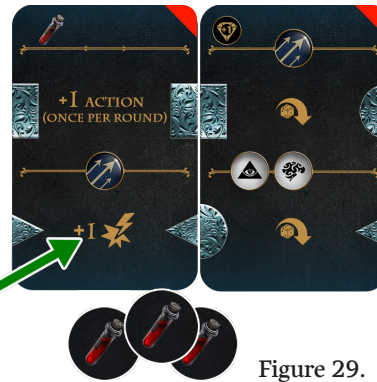


Figure 29.

Giselle veut utiliser sa Compétence d'Attaque à Distance « +1 Touche ».

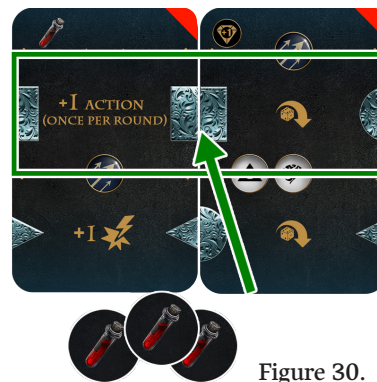


Figure 30.

Pour l'instant, ses Compétences sont actives sur la partie supérieure, puisque la connexion valide se trouve en haut. Elle doit recombinaison ses cartes pour activer la partie inférieure.



Comme c'est le tout début de son activation, elle peut combiner ses cartes Compétence librement.



Figure 31.



Elle organise les cartes de façon à ce que les deux triangles de la ligne inférieure correspondent. Elle peut maintenant utiliser sa Compétence « +1 Touche ».

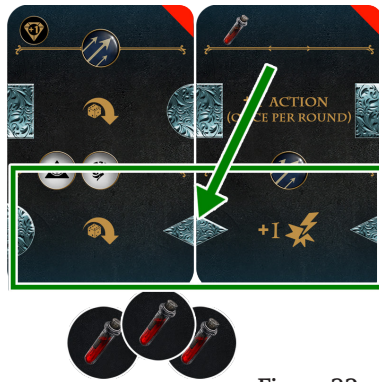


Figure 32.



Elle s'injecte une Fiole de Sang Vampirique en plaçant le jeton sur la Compétence désirée.



Figure 33.



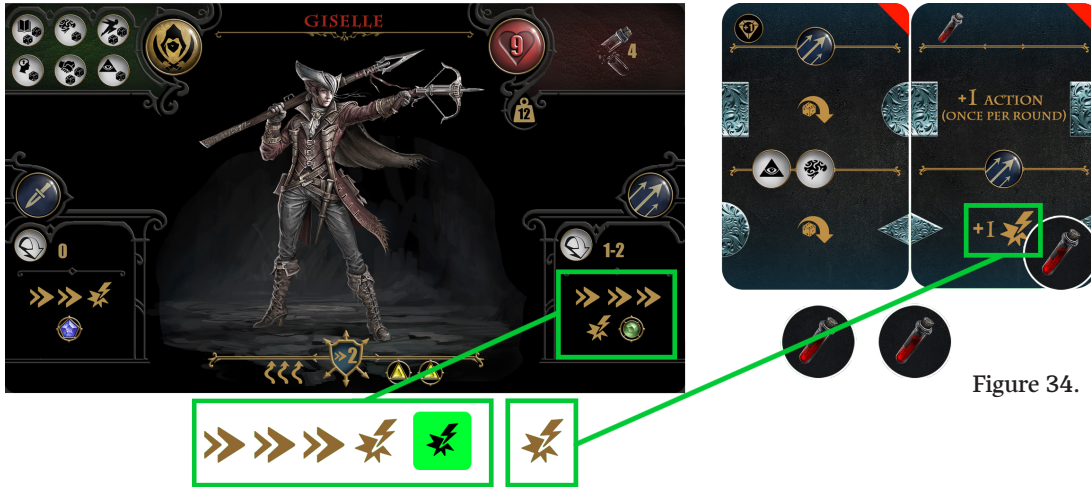


Figure 34.

Elle effectue l'attaque et lance le dé comme indiqué. Elle obtient une Touche. Elle ajoute ses Bonus d'attaque ainsi que le Bonus de la carte Compétence. Ses valeurs d'Attaque finales sont de 3 Vitesses et 3 Touches.

La VAMR du Vasha est de 3. L'attaque de Giselle comporte trois bonus de Vitesse, l'attaque est donc valide.

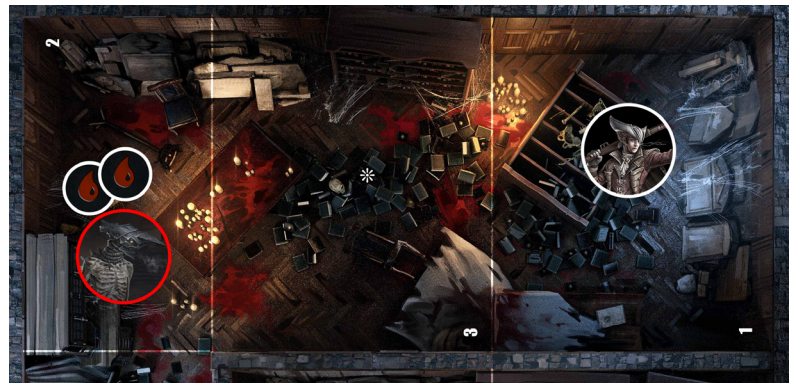


Figure 35.

Le Vasha lance ses dés de Défense. Sa valeur finale de Défense est de quatre Esquives.

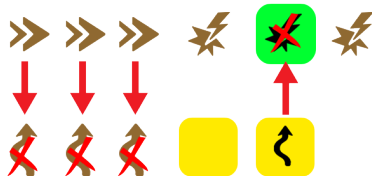


Figure 36.

Trois Vitesses annulent trois Esquives. L'Esquive restante annule l'une des trois Touches. Le Vasha subit deux Blessures.



Figure 37.

Deux jetons Blessure sont placés à côté de la figurine du Vasha, et un jeton Fiole utilisée est placé sur le Plateau de Giselle.



CARTES OBJET

Au cours de l'aventure, les Chasseurs reçoivent et utilisent diverses cartes Objet, essentielles pour leur survie et leur réussite dans la lutte contre les Vampires. Certains objets servent à assembler des armes, d'autres procurent des effets spéciaux immédiats lors des déplacements, des combats ou des soins, et d'autres encore sont indispensables aux armes à distance, comme les munitions.

Objets avec effets spéciaux

Ail

L'ail est une défense éprouvée contre les créatures de la nuit. Son odeur âcre repousse les Vampires, permettant aux Chasseurs de leur échapper et d'éviter les zones sous leur surveillance.

Si un Chasseur se trouve dans une zone avec des ennemis et souhaite se déplacer, il peut défausser une carte Ail pour s'Échapper automatiquement de cette zone.

Les Chasseurs peuvent également utiliser une carte Ail pour empêcher un Vampire de quitter leur zone. Lorsqu'un Vampire tente de se déplacer hors de la zone du Chasseur vers celle d'un autre Chasseur, défaussez une carte Ail pour empêcher le Vampire de se déplacer.

Eau bénite

L'Eau bénite est un puissant allié en combat. Elle peut être utilisée pour bénir des armes et projectiles, renforçant ainsi les attaques de mêlée et à distance contre les Vampires.

Avant de lancer les dés d'Attaque, un Chasseur peut défausser autant de cartes Eau bénite qu'il le souhaite, gagnant +1 Touche pour chaque carte défaussée. Ce bonus ne s'applique qu'à cette Attaque.

Herbes

Les Herbes sont utilisées pour soigner les Blessures des Chasseurs.

En défaussant 1 carte Herbe, un Chasseur peut se soigner de 2 Blessures. Cet effet ne nécessite pas d'Action et peut être activé à tout moment pendant le tour du Chasseur.

Les Chasseurs de la classe Guérisseur bénéficient d'un effet amélioré : en défaussant 1 carte Herbes, ils peuvent choisir de se soigner de 3 Blessures, ou bien de soigner 3 Blessures d'un autre Chasseur dans la même zone.

Vin et Nourriture

Les cartes Vin et Nourriture peuvent être utilisées individuellement pour soigner 1 Blessure chacune. Cependant, si elles sont utilisées ensemble au même moment, elles soignent 4 Blessures. Cet effet ne nécessite pas d'Action et peut être activé librement pendant le tour du Chasseur.



Figure 38.

Remarque : si un certain Objet n'est plus disponible et qu'aucune carte correspondante ne se trouve dans le paquet, cet Objet est épuisé et ne peut pas être mis en jeu.

Limite de poids et Objets transportés

Chaque Chasseur possède une capacité de transport maximale indiquée sur son Plateau. Cette valeur représente la limite de poids qu'il peut transporter.

De nombreux objets trouvés au cours de la partie, comme les armes ou les cartes Objet, ont une valeur de poids. Les joueurs doivent garder le compte du poids total des objets qu'ils transportent, qui ne peut jamais dépasser la limite indiquée sur leur Plateau.

Ce total inclut toutes les cartes actuellement transportées.

Important : si un Chasseur dépasse sa limite de poids, il doit immédiatement défausser suffisamment de cartes pour respecter sa limite. Cela peut être fait à tout moment pendant son tour et ne nécessite pas de dépenser une Action.



L'HORLOGE

Le cycle Jour/Nuit : les phases spéciales de l'Horloge.



Figure 39.

Comme déjà expliqué dans la section « Le Temps et les quatre Environnements », dans les environnements de Village, de Périple (Rencontre), de Nids et de Tanière de l'Ancien, le temps avance grâce à l'Horloge, qui observe le passage des manches.

L'Horloge est divisée en deux parties : le **Jour** (manches 1 à 6) et la **Nuit** (manches 7 à 12). À la fin de la manche 6, la phase de Crépuscule commence, introduisant la Nuit et modifiant radicalement le comportement des Vampires. À la fin de la manche 12, la phase d'Aube ramène le jeu en plein jour et rétablit un calme apparent. Ce cycle est particulièrement important dans les Nids et dans la Tanière de l'Ancien.

Phase de Crépuscule

Lorsque la manche 6 se termine, la phase de Crépuscule commence. Les Vampires sont des créatures nocturnes, et au coucher du soleil, ils deviennent plus agressifs et dangereux.

Toutes les cartes de Référence des Vampires sont retournées sur leur face Nuit, montrant des valeurs modifiées et souvent de nouvelles Capacités Spéciales. Les Créatures en revanche ne changent pas.

Si le plateau de jeu comporte des pièces encore inexplorées et des Vampires endormis, le Réveil a également lieu.

Phase de Réveil

Immédiatement après le Crépuscule, la phase de Réveil se déclenche ; c'est un moment crucial où toute la dynamique du jeu peut changer. Procédez comme suit :

- Retirez tous les jetons « Pièce inexplorée » de la carte, et pour chaque jeton retiré, piochez et résolvez une carte Terreur ; ces cartes font apparaître de nouveaux ennemis éveillés.

- Réveillez tous les Vampires endormis, redressez leurs figurines, prêtes à agir.

Une fois réveillés, ils restent actifs jusqu'à la fin de la rencontre et ne se rendorment jamais (voir aussi Résolution d'une carte Terreur).

- À partir de la manche 7, la structure des tours change, et tous les Ennemis s'activent avant le Chasseur actif (voir aussi Ordre d'Activation).

Remarque : Pendant le Réveil, si une carte Terreur révèle une icône de Gantz avec un point d'exclamation, placez le Gantz sur le point d'apparition indiqué par le numéro à côté du point d'exclamation (voir aussi Résolution d'une carte Terreur).

Phase d'Aube

À la fin de la manche 12, la phase d'Aube commence alors que le soleil se lève de nouveau. Toutes les cartes de Référence des Vampires sont retournées sur leur face Jour, et l'Horloge est réinitialisée sur la manche 1.

Bien que la lumière du soleil affaiblisse les Vampires, ils ne vont pas se recoucher : ils restent conscients de la présence de Chasseurs dans leur antre. Tous les Vampires survivants se déplacent vers la zone où se trouve l'Objectif de la rencontre, mais la lumière du soleil peut les bloquer. Si la zone avec l'Objectif se trouve dans une pièce ensoleillée (une pièce avec une Fenêtre ouverte), les Vampires s'arrêtent dans la pièce sombre la plus proche.

Si la rencontre ne précise pas de zone avec un Objectif particulier — par exemple, si l'Objectif est d'éliminer tous les Vampires — la partie continue normalement sans modifier le comportement des ennemis.



LES ENNEMIS

Vampires

Les Vampires sont des créatures nocturnes, puissantes et rusées, dont le niveau de danger varie.

Pendant le Jour, les Vampires dorment et sont plus vulnérables ; pendant la Nuit, ils sont assoiffés de sang et deviennent beaucoup plus puissants. Leurs cartes de Référence sont recto-verso, une face pour le Jour et l'autre pour la Nuit, indiquées par les icônes correspondantes.



Symbole Jour



Symbole Nuit

Vampires endormis

Pendant le Jour, les Vampires dorment, ce qui est représenté en plaçant leur figurine couchée sur le côté. Un Vampire endormi :

- Ne bloque pas le déplacement des Chasseurs dans sa zone.
- Ne s'active pas, ne se déplace pas et n'attaque pas.
- Peut être attaqué en utilisant des règles spéciales (voir « Attaquer des Vampires Endormis »).

Un Vampire endormi se réveille immédiatement si :

- Une attaque contre lui échoue : tous les Vampires dans la pièce se réveillent également.
- Une arme bruyante ou un objet avec l'icône Bruit est utilisé : tous les Vampires dans la pièce se réveillent.
- Un Vampire entre dans une pièce contenant des Vampires endormis : tous les Vampires dans la pièce se réveillent.

Une fois réveillé, un Vampire ne se rendort jamais.

Le Gantz

Le Gantz est un gardien qui constitue un cas particulier : il ne dort jamais, mais reste vulnérable à la lumière du soleil comme les autres Vampires. Sa carte de Référence possède également deux faces, Jour et Nuit, montrant des caractéristiques différentes selon la phase de l'Horloge.

Créatures

Les Créatures sont des entités monstrueuses qui, contrairement aux Vampires, ne dorment jamais, ne sont pas affectées par la lumière du soleil et sont toujours considérées actives, quelle que soit l'heure.



Symbole Jour/Nuit

Le même symbole est présent sur les deux faces de leur carte de Référence, indiquant que cet ennemi est une Créature. Leurs cartes de Référence ne sont pas retournées pendant les phases d'Aube ou de Crépuscule. Cependant, les cartes de Référence des Créatures ont bien deux faces différentes : une face lorsqu'il y a deux Chasseurs en jeu, et l'autre face lorsqu'il y en a trois ou quatre. (Voir aussi Jouer avec Deux Chasseurs)

Activation des Ennemis

Les Ennemis sont contrôlés par l'IA du jeu et s'activent selon l'ordre d'Initiative indiqué sur leur carte de Référence, en commençant par le numéro le plus bas. Les joueurs doivent donc disposer toutes les cartes de Référence des Ennemis impliqués dans le combat dans l'ordre d'Initiative, puis les activer un par un.

Chaque Ennemi éveillé a son propre comportement, qui comprend jusqu'à deux Instructions affichées sur sa carte de Référence. Les Ennemis n'ont pas de valeur de Mouvement ; ils ne se déplacent que si les conditions de l'Instruction 1 ou 2 sont remplies.

INSTRUCTION 1 INSTRUCTION 2

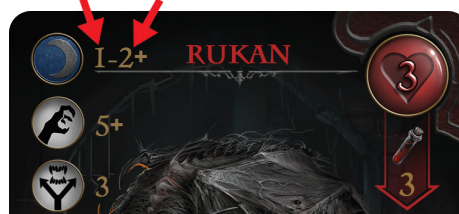


Figure 40.

Phases d'Activation des Ennemis

1) Résoudre l'Instruction 1

L'Instruction 1 indique la distance maximale à laquelle un Ennemi peut détecter le Chasseur actif. Si un Ennemi se trouve à cette distance ou moins, il se déplace jusqu'à la zone du Chasseur actif.

Lors du calcul de la distance, ne comptez pas la zone contenant le Chasseur. Par exemple, si un Vampire se trouve dans une zone adjacente, la distance est de 1.

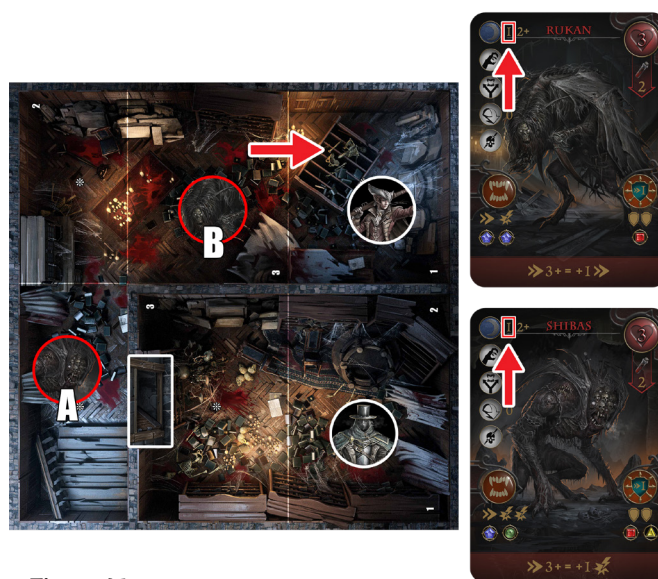


Figure 41.

Exemple : Giselle est la Chasseuse active, et c'est le moment d'activer les Vampires. Le Rukan (B) se trouve dans une zone adjacente et se déplace vers Giselle, car l'Instruction 1 de sa carte de Référence indique que s'il est à 1 zone du Chasseur actif, il se déplace jusqu'à cette zone.

Le Shibas (A), en revanche, possède la même Instruction 1 mais se trouve à 3 zones de Giselle ; il ne remplit donc pas la condition et reste sur place.

2) Attaquer le Chasseur actif

Après avoir résolu l'Instruction 1 pour tous les Ennemis, chaque Ennemi présent dans la zone du Chasseur actif l'attaque, en ordre d'Initiative (du plus bas au plus élevé).

Les attaques des Ennemis suivent les mêmes règles que celles des Chasseurs, à une exception près : certains Ennemis possèdent des Capacités Spéciales imprimées

en bas de leur carte de Référence, qui s'appliquent au résultat d'une attaque lorsqu'une condition spécifique est remplie. Le côté gauche indique la condition, et le côté droit le bonus accordé.

Dans l'exemple ci-dessus, si l'attaque du Rukan obtient trois symboles de Vitesse ou plus, l'attaque gagne une Vitesse supplémentaire.

3) Résoudre l'Instruction 2

Une fois l'attaque résolue, passez à l'Instruction 2. Elle concerne tous les Ennemis qui n'ont pas de cible dans leur zone (aucun Chasseur n'est présent) et dont la distance par rapport au Chasseur le plus proche d'eux est égale ou supérieure au nombre indiqué. Ces Ennemis se déplacent chacun de 1 zone vers le Chasseur le plus proche.

Notez qu'il peut y avoir plusieurs Chasseurs identifiés comme « Chasseur le plus proche ».

Choisissez l'un d'eux en suivant les règles suivantes :

- Sélectionnez le Chasseur ayant reçu le plus de Blessures.
- En cas d'égalité, sélectionnez le Chasseur ayant le moins de Fioles de Sang Vampirique.
- S'il y a encore égalité, choisissez au hasard.

Empêcher le déplacement d'un Ennemi

Si un ou plusieurs Chasseurs se trouvent dans la zone de départ d'un Ennemi qui doit se déplacer vers la zone du Chasseur actif (selon l'Instruction 1), ils peuvent tenter d'empêcher son déplacement en effectuant soit un Test d'Agilité, soit en défaussant une carte Objet Ail.

Remarque: le joueur doit défausser une carte Objet Ail pour chaque Vampire qu'il souhaite empêcher de se déplacer.

Effectuer un Test d'Agilité

- Le résultat du lancer de dés doit être égal ou supérieur à la valeur de Furie de l'Ennemi.
- Tous les Chasseurs présents dans la zone de cet Ennemi peuvent tenter le test, un par un.
- Si au moins un réussit, l'Ennemi ne se déplace pas.
- Si tous échouent, l'Ennemi rejoint le Chasseur actif.

Les Chasseurs peuvent également choisir de ne pas s'opposer, auquel cas l'Ennemi se déplace automatiquement.

Voyons un exemple.

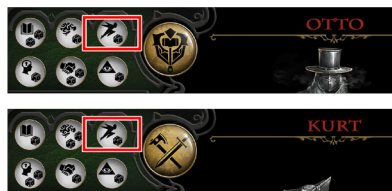


Figure 42.

Dans la Figure 42, Giselle vient de terminer son tour, et c'est maintenant le moment d'activer les Ennemis. Le Shibas se trouve dans une zone adjacente à celle de Giselle, donc, comme indiqué dans l'Instruction 1 de sa carte de Référence, il doit se déplacer dans la zone de Giselle. Kurt et Otto se trouvent dans la zone du Shibas, ils peuvent donc tenter d'empêcher son déplacement. Kurt et Otto vont chacun effectuer un Test d'Agilité. La valeur de Furie du Shibas est de 5+. Otto lance un dé et obtient un 3. Il échoue. Kurt lance un dé et obtient un 5. Le test de Kurt est réussi. Le Shibas ne se déplace pas.

Voyons maintenant un exemple détaillé de l'activation des Ennemis en utilisant la situation précédente.

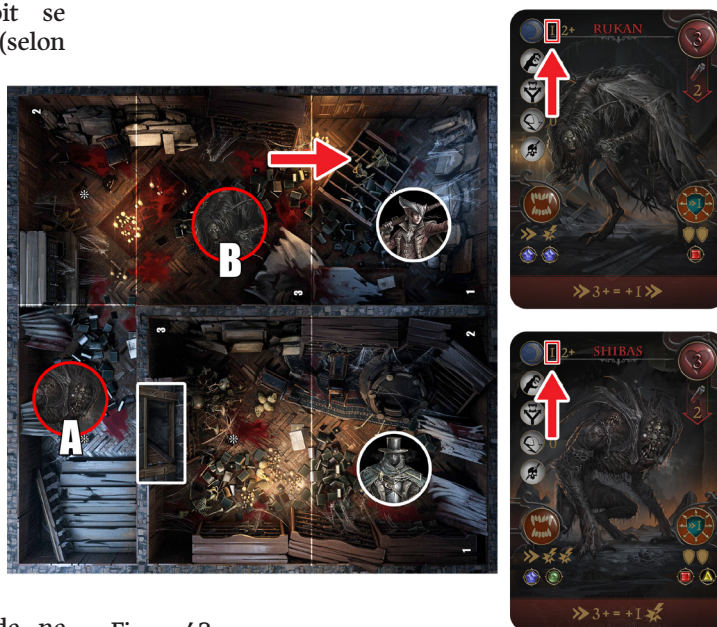


Figure 43.

Un nouveau tour vient de commencer et Giselle est prête à jouer. C'est la nuit, donc les Ennemis s'activent en premier. Le Shibas (A), situé dans les escaliers, est trop éloigné pour atteindre Giselle. L'Instruction 1 de sa carte de Référence indique que s'il se trouve à une zone ou moins du Chasseur actif, il doit se déplacer dans la zone de ce dernier. Comme il est à trois zones de distance, le Shibas ne bouge pas.

Le Rukan (B), en revanche, n'est qu'à une zone de Giselle. L'Instruction 1 de la carte de Référence du Rukan, elle aussi, indique que s'il se trouve à une zone ou moins du Chasseur actif, il doit se déplacer dans la zone de ce dernier. Le Rukan entre donc dans la zone de Giselle et l'attaque.



Figure 44.

La VAMR de Giselle est de deux, donc le Rukan a besoin d'au moins deux Vitesses pour que son Attaque soit valide. Il possède une Vitesse en bonus et lance deux dés bleus.



Figure 45.

Le Rukan obtient deux Touches et deux Vitesses. En ajoutant les bonus de sa carte de Référence, soit +1 Vitesse et +1 Touche, le résultat total est de trois Vitesses et trois Touches. Trois Vitesses activent sa Capacité Spéciale, qui stipule que si le Rukan obtient trois Vitesses ou plus, son attaque gagne une Vitesse supplémentaire. Ses valeurs d'Attaque finales sont donc de quatre Vitesses et trois Touches.



Figure 46.

Giselle a trois Esquives en bonus, et elle lance deux dés jaunes. Sa valeur finale de Défense est de cinq Esquives.



Figure 47.

Quatre Vitesses annulent quatre Esquives. La dernière Esquive de Giselle annule l'une des trois Touches. Les deux Touches restantes blessent Giselle. Deux jetons Blessure sont placés sur le Plateau de Giselle. L'Instruction 1 de l'Activation des Ennemis et l'attaque des Ennemis sont terminées.

Il est temps de passer à l'Instruction 2.



Figure 48.

Le Shibas (a) se trouve à deux zones d'Otto, le Chasseur le plus proche. Giselle, quant à elle, est à 3 zones. L'Instruction 2 de la carte de Référence du Shibas indique que si le Shibas est à deux zones ou plus du Chasseur le plus proche — dans ce cas, Otto — le Shibas doit se déplacer d'une zone vers ce Chasseur.



À VOUS DE JOUER

Maintenant que vous connaissez les règles de base pour l'activation des Chasseurs et des Ennemis, il est temps de plonger au cœur de l'aventure.

Dans ce chapitre, nous vous guiderons pas à pas à travers votre première partie. Vous découvrirez comment fonctionne l'exploration, comment affronter les Vampires dans leurs Nids, et comment progresser dans la Campagne. Ne vous inquiétez pas : chaque règle est introduite au moment où vous en avez besoin, afin de faciliter l'apprentissage et de maintenir la tension narrative.

Modes de jeu

Ancient Blood: L'Ordre des Chasseurs de Vampires propose deux modes de jeu :

- **Aventures indépendantes** : si vous préférez plonger directement dans l'action, vous pouvez choisir n'importe quelle aventure et la jouer comme une mission autonome, sans suivre la progression narrative de la Campagne.
- **Campagne** : une série d'aventures successives qui s'étend de l'Histoire 1 à l'Histoire 9, où les décisions prises et les ressources collectées influencent les missions suivantes. Chaque Histoire introduit de nouveaux défis, de nouveaux ennemis et des secrets à dévoiler.

Jouer une Aventure indépendante

Si vous préférez une partie autonome :

1. Effectuez la mise en place telle que décrite au début de ce livret de règles.
2. Chaque Chasseur reçoit également une carte Arme aléatoire (entièrement chargée de munitions s'il s'agit d'une arme à Distance) et 3 Fioles de Sang Vampirique.
3. Choisissez l'une des rencontres disponibles dans le Recueil d'Aventures (un Nid ou une Tanière de l'Ancien) et suivez les instructions de mise en place.



Figure 49.

Le Shibas (a) se déplace d'une zone vers Otto. L'Instruction 2 de l'Activation des Ennemis est terminée.




Les Aventures indépendantes sont idéales pour apprendre le jeu ou relever un défi rapide sans s'engager dans une campagne.

Jouer une Campagne

Généralités

Pour commencer votre aventure, effectuez la mise en place initiale telle que décrite dans la section dédiée de ce livret de règles.





Remarque : notez les ressources communes, comme les pièces partagées, sur une feuille de papier. Vous pouvez également utiliser cette feuille pour suivre votre progression ou sauvegarder votre partie.

Pièces de départ et Coffre

Au début de la Campagne, le groupe dispose de 300 Pièces dans un coffre commun. Les joueurs utilisent ces pièces pour acheter des objets, transformer des matériaux en nouvelles armes, etc.

Sauvegarder la partie

Chaque illustration du Recueil d'Aventures possède un numéro d'identification unique. Vous pouvez l'utiliser pour sauvegarder votre position dans la campagne : il suffit de noter ce numéro sur votre feuille de campagne pour pouvoir la reprendre à tout moment.

Vous pouvez également utiliser le numéro d'Entrée associé à un paragraphe de l'histoire pour obtenir le même résultat.

Progression de la Campagne

À la fin de chaque Histoire, après avoir vaincu l'Ancien :

- Chaque Chasseur gagne une nouvelle carte Compétence, piochée au hasard du paquet correspondant à sa classe.
- Le groupe pioche une nouvelle carte Attaque Combinée à ajouter à ses ressources.

De cette façon, les personnages deviennent plus puissants et polyvalents, prêts à affronter des défis de plus en plus difficiles.



IL EST TEMPS DE PLONGER DANS L'AVENTURE

Préparer le paquet Périple

Avant de commencer une Histoire, vous devez préparer le paquet Périple en retirant certaines cartes du paquet. Pour ce faire, repérez chaque carte grâce à son numéro de PÉRIPLÉ imprimé en bas de la carte.

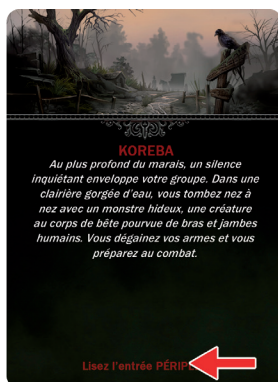


Figure 50.

Comme Ancient Blood permet aux joueurs de mélanger les cartes Périple de la boîte de base avec celles des extensions, vous trouverez ci-dessous une liste des cartes à retirer pour chaque Histoire, organisée par nom de boîte :

Boîte de Base

La Glace

- Boîte de Base : 11, 2, 20, 24, 25, 29, 4, 6
- Vlad : 104
- Le Cloître Impie : 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44
- Clan Wallachian : 52, 53, 56
- Clan Khirnanian : 51
- Landolfo : 67, 68, 69

La Peste

- Boîte de Base : 4, 6
- Le Cloître Impie : 34, 37
- Landolfo 67

La Cité Forteresse

- Boîte de Base : 4, 25
- Le Cloître Impie : 34, 37

Le Cloître Impie

Le Sable et le Sang

- Boîte de Base : 1, 2, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 2, 20, 21, 22, 24, 26, 29, 5, 8
- Vlad : 104
- Le Cloître Impie : 35, 36, 38, 41, 42, 44
- Clan Wallachian : 52, 53, 55, 56, 58
- Clan Khirnanian : 46, 47, 48, 50, 51
- Barkugus : 59, 60, 61, 63
- Landolfo : 66, 67, 68, 69

Les Cent Tours

- Boîte de Base : 25, 4
- Le Cloître Impie : 33, 34, 37

Clan Wallachian

La Première Brèche

- Boîte de Base : 1, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 2, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 29, 3, 30, 4, 6, 15
- Vlad : 104
- Le Cloître Impie : 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44

Clan Khirnanian

L'Alliage Arcanique

- Boîte de Base : 25, 4
- Le Cloître Impie : 34, 37

Spikes and Fangs

Milleterre

- Boîte de Base : 1, 10, 12, 13, 15, 17, 18, 21, 22, 25, 26, 3, 30, 4, 5, 6
- Le Cloître Impie : 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44
- Clan Wallachian : 55, 56, 58
- Clan Khirnanian : 47, 48, 50
- Barkugus : 59, 60, 61, 63
- Landolfo : 66, 67, 68, 69
- Vlad : 101, 102, 103, 104

Vlad

Vlad

- Boîte de Base : 4, 6, 34, 37

Avec les cartes Périple correctement préparées pour l'Histoire choisie, il est temps de plonger dans la narration. Pour votre première session, ouvrez le Recueil d'Aventures à l'Histoire 1 et suivez les numéros d'Entrées au fur et à mesure de vos choix.

Sans rien dévoiler, nous allons vous guider dans la résolution des principales mécaniques que vous rencontrerez tout au long de la narration.

Commençons par les Tests, l'un des éléments les plus récurrents de l'aventure.



TESTS D'ATTRIBUT

Au cours de leur voyage, les Chasseurs seront souvent confrontés à des situations qui mettront leurs attributs à l'épreuve. Dans ces cas, un Test d'Attribut est nécessaire. Un Test d'Attribut se résout en lançant un nombre de dés égal à la valeur indiquée sur l'icône de l'attribut correspondant.

Comme nous l'avons vu précédemment, chaque Chasseur possède six Attributs de base indiqués sur son Plateau :

- Foi
- Intelligence
- Agilité
- Persuasion
- Diplomatie
- Occulte

À côté de chaque Attribut figure le nombre de dés (D6) que le Chasseur peut lancer pour ce type de test.

Fonctionnement

Un Test d'Attribut est indiqué par l'icône de l'attribut requis et une valeur cible (1). Les Chasseurs lancent le nombre de dés correspondant à leur valeur d'attribut (2) et réussissent si au moins un dé atteint ou dépasse la valeur cible. Le test comporte des instructions en cas de réussite ou d'échec qui doivent être immédiatement appliquées.

Effectuer un Test d'Attribut n'est pas une Action. Certains tests n'ont qu'une seule instruction, comme dans l'exemple ci-dessous. Cela signifie que si le Chasseur échoue au test, il subit 1 Blessure. S'il réussit, il ne se passe rien : il évite simplement la pénalité.

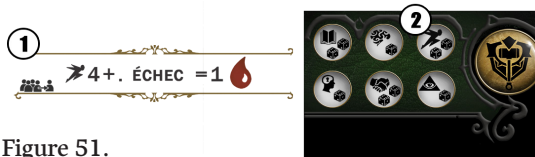


Figure 51.

Dans l'exemple de la Figure 51, il est demandé au Chasseur d'effectuer un Test d'Agilité 4+ (1). Son Plateau indique que, pour un Test d'Agilité, il peut lancer 2 dés (2). Si au moins un de ses dés obtient 4 ou plus, le test est réussi. En cas d'échec, il subit 1 Blessure.

Jeton Bonus d'Attribut



Pendant la mise en place, ou plus tard dans la partie, vous pouvez gagner des jetons Bonus d'Attribut. Lorsque vous effectuez un test, vous pouvez dépenser un jeton Bonus d'Attribut pour augmenter le résultat de l'un de vos dés de la valeur indiquée sur le jeton. Dépenser un jeton Bonus d'Attribut n'est pas une Action. Vous pouvez utiliser le jeton après avoir lancé les dés du test.

Qui doit effectuer le test ?

Il existe quatre modes de test différents, indiqués par des icônes spécifiques :



Test Individuel (Effet Individuel)

Un seul Chasseur effectue le test. L'effet s'applique uniquement à ce Chasseur. Le groupe décide d'un commun accord quel joueur s'en charge.



Test Individuel (Effet Collectif)

Un seul Chasseur effectue le test, mais le résultat affecte tous les Chasseurs. Le groupe choisit d'un commun accord quel joueur s'en charge.



Test Collectif (Effet Individuel)

Chaque Chasseur effectue le test individuellement, et chacun subit les conséquences en fonction de son propre résultat.



Test Collectif (Effet Collectif)

Tous les Chasseurs effectuent le test. Si un seul échoue, le groupe entier échoue et en subit les conséquences.



LE VILLAGE

Au cours de leurs aventures, les Chasseurs traverseront différents Villages, chacun avec ses propres caractéristiques. Les Villages représentent des étapes indispensables pour les Chasseurs, où ils peuvent se réapprovisionner, trouver des indices, assembler des armes ou soigner les effets du Sang Vampirique.

Mise en place du Village

Chaque fois que le groupe atteint un village, le Recueil d'Aventures précise exactement quelles cartes Lieu utiliser et en combien d'exemplaires. Pour cela, il fournit un schéma composé de :

1. Lieu – par exemple, Église, Marché Noir, Taverne, etc.
2. Nombre de cartes – le nombre de cartes du lieu indiqué à placer.
3. Numéro unique – utile pour sauvegarder la progression de votre partie en cours.



Figure 52.

Remarque : si le Recueil d'Aventures vous demande de placer plusieurs cartes d'un même type de Lieu (par exemple, 3 Maisons), disposez-les sur la table comme des Lieux distincts, espacés et sans se chevaucher ; chaque carte représente un bâtiment différent à explorer.

Lors de la mise en place du Village, placez toutes les cartes Lieu requises face cachée sur la table.

Une fois la mise en place terminée, retournez la carte Église et placez à côté d'elle les figurines des Chasseurs ainsi que les objets disponibles, comme indiqué sur la carte.

L'exploration du Village commence à cet endroit.

Faisons un rapide tour d'horizon des lieux :

1. Église

Votre point de départ dans chaque Village. Servant de base, vous y trouverez toujours des alliés. C'est aussi l'endroit où les Chasseurs transformés en Vampires subissent une transfusion pour retrouver leur apparence normale (voir « Jouer les Chasseurs Corrompus »).

2. Maison

Explorez les habitations des alentours pour récupérer de la nourriture, trouver de l'aide et découvrir d'autres objets précieux, mais attention : on ne sait jamais qui — ou quoi — vous pourriez rencontrer.

3. Magasin

Achetez et vendez des provisions essentielles pour votre voyage ; vous y trouverez toutes sortes de vivres et objets.

4. Marché Noir

Achetez des biens rares ou illicites à prix réduits... si vous êtes prêt à prendre le risque de conclure des affaires dans des recoins sombres.

5. Auberge

Après une longue journée de voyage, reposez-vous ici. Profitez d'un repas chaud, de boissons fortes et d'un endroit sûr pour regagner vos forces, mais restez vigilant. Tous les clients ne sont pas amicaux, et les ennuis savent vous trouver.

6. Forge

L'une des étapes les plus cruciales pour tout combattant : transformez les matériaux que vous avez collectés en une nouvelle arme puissante.





Figure 53.

Comment jouer dans le Village

Commencez par régler l'Horloge sur la Manche 1 pour débuter l'exploration du Village.

Dans le Village, les Chasseurs agissent en suivant la structure de jeu normale : chaque Chasseur dispose de 3 Actions par manche, et à la fin de chaque manche, le marqueur de l'Horloge avance d'une case.

Remarque sur l'Horloge : dans le Village, l'Horloge a pour unique fonction de garder le compte du nombre de manches et de s'assurer que chaque Chasseur s'active une fois par manche.

Pendant leur activation, les Chasseurs peuvent explorer de nouveaux lieux en s'y déplaçant et en retournant la carte correspondante (voir aussi « Déplacement dans le Village »). Le joueur déplace simplement la figurine de son Chasseur vers le lieu qu'il souhaite explorer, puis retourne la carte.

Chaque carte révélée permet au Chasseur d'effectuer diverses activités : acheter ou vendre des objets, assembler des armes, participer à des événements, et plus encore.

Événements de Lieu

Certains lieux peuvent présenter des événements à résoudre. Ces événements offrent plusieurs options parmi lesquelles le joueur peut choisir, et chaque choix mène à une issue différente sur la carte. (voir Figure 54).

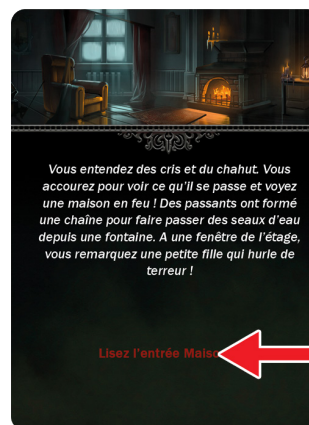


Figure 54.

Lorsqu'un Chasseur se déplace sur une carte Lieu, il la retourne. Si un événement est présent, il doit être immédiatement résolu en lisant l'Entrée correspondante dans le Registre des Tourments. Chaque entrée du Registre des Tourments correspond au type de lieu et au numéro imprimés sur la carte.

Exemple : dans l'image ci-dessus, vous devez consulter l'Entrée « Maison 5 » dans le Registre des Tourments.

Une fois l'événement résolu, le joueur peut continuer son tour normalement. Si un autre joueur se déplace vers le même lieu, ne répétez pas l'événement, car il a déjà été résolu.

Quitter le Village

Les Chasseurs peuvent quitter le Village à tout moment lorsqu'ils s'estiment prêts à poursuivre l'aventure, auquel cas ils consultent le Recueil d'Aventures et passent à la prochaine Entrée indiquée.



CARTES PÉRIPLÉ

Au cours de votre voyage, lorsque vous vous déplacez d'un endroit à un autre, le Recueil d'Aventures vous indiquera de piocher et de résoudre une carte Périple. Un joueur pioche une carte du paquet approprié et la lit à voix haute.

Les cartes Périple peuvent contenir deux types de situations :

- Des événements narratifs, à lire et à résoudre immédiatement en suivant le texte.
- Des rencontres avec des Créatures ou des embuscades qui déclenchent un combat immédiat.

Rencontre

Lorsque vous piochez une carte Périple présentant une rencontre avec une Créature, après avoir lu le texte d'introduction de la carte, consultez le Registre des Tourments et rendez-vous à l'Entrée du Périple indiquée par le numéro.



Figure 55.

Vous y trouverez un schéma de rencontre (voir image ci-dessous), qui sert à mettre en place correctement le combat.

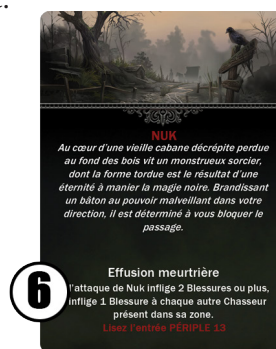


Figure 56.

Chaque schéma contient les informations suivantes :

1. **Numéro de Périple :** l'identifiant de la rencontre. Lorsqu'une carte Périple vous demande de lire un Périple (numéro), repérez ce numéro dans la deuxième partie du Registre des Tourments, dans la section « Périple ». Vous y trouverez les instructions de mise en place et d'autres détails pertinents.
2. **Mini-carte :** montre comment disposer les figurines et les jetons sur le plateau.
3. **Horloge :** détermine comment régler l'Horloge de la rencontre et sa durée. Le premier chiffre indique la manche de départ, le second indique la manche de fin. Si les deux chiffres sont identiques, la rencontre ne dure qu'une seule manche. À la fin de la dernière manche, la rencontre prend fin automatiquement.
4. **Objectif :** décrit le but de la rencontre.
5. **Résolution :** explique comment déterminer l'issue de la rencontre.
6. **Capacités Spéciales :** certaines Créatures disposent de capacités supplémentaires décrites ici. Toutes les Créatures n'ont pas forcément de Capacités Spéciales.



Mise en place d'une rencontre

1. Placez la tuile face visible au centre de la table et positionnez toutes les figurines comme indiqué sur la mini-carte de la rencontre.
2. Placez le marqueur de l'Horloge conformément aux instructions.
3. Prenez la carte de Référence de la Créature correspondante.
4. Déterminez le moment de la journée :
 - Jour : les Chasseurs s'activent en premier.
 - Nuit : la Créature s'active en premier.
5. Résolez la rencontre en suivant les règles normales d'activation et de combat.

Si la Créature est vaincue avant la dernière manche indiquée dans le schéma de rencontre, retirez-la du plateau et appliquez immédiatement l'effet de victoire tel que décrit dans la section Résolution. Ensuite, retirez du paquet Périple toutes les cartes de rencontre liées à cette Créature ; elle ne pourra plus apparaître pour le reste de l'Histoire.

Remarque : lors d'une rencontre avec une Créature, les Chasseurs ne peuvent pas Battre en Retraite.



LE NID DE VAMPIRES

Au cours de l'histoire, les Chasseurs infiltreront des Nids de Vampires, des lieux sombres et terrifiants où les Vampires dorment et se cachent. Ce sont des environnements dangereux, mais aussi la seule occasion de frapper avant que les Vampires ne s'éveillent complètement.



Figure 57.

Chaque Nid est représenté par un schéma dans le Recueil d'Aventures, indiquant la mise en place de la rencontre. Voici comment le lire :

1. **Numéro unique** : chaque schéma possède un identifiant, que vous pouvez utiliser pour sauvegarder la partie.
2. **Points d'Entrée** : ces symboles indiquent les entrées par lesquelles les Chasseurs peuvent accéder au Nid. Dans les parties à 3 ou 4 Chasseurs, les deux entrées doivent être utilisées ; dans les parties à 2 Chasseurs, vous pouvez choisir une ou deux entrées, mais il est recommandé d'en utiliser une seule.
3. **Horloge** : indique la manche de départ à régler sur l'Horloge.
4. **Disposition des tuiles** : montre comment placer et orienter les tuiles sur la table.
5. **Numéros des tuiles** : indique le code identifiant des tuiles à utiliser pour cette rencontre. Chaque tuile a son propre code.
6. **Jetons Porte** : placez les jetons Porte exactement comme indiqué sur la carte.
7. **Jetons Fenêtre Barricadée** : placez les jetons Fenêtre Barricadée avec la face intacte visible.
8. **Type de Couvert** : la carte indique la position et le type d'objet offrant un couvert.
9. **Jeton Objectif** : montre où placer le jeton Objectif de mission, s'il y en a un.
10. **Objectif de mission** : décrit ce que les Chasseurs doivent accomplir pour réussir la mission.
11. **Nombre et type de jetons** : indique combien de jetons de chaque type sont nécessaires durant la mise en place.
12. **Récompense de mission** : si les Chasseurs accomplissent l'objectif, ils reçoivent la récompense indiquée et l'ajoutent à leur coffre.

Remarque : Dans un Nid, les Chasseurs peuvent utiliser l'Action Battre en Retraite. Si vous revenez plus tard dans le même Nid, réinitialisez entièrement la mission.

Mise en place d'un Nid

- Disposez les tuiles conformément au schéma.
- Placez tous les jetons Porte, Fenêtre Barricadée et Couvert aux emplacements indiqués.
- Si la mission l'exige, placez le jeton Objectif.
- Mélangez le paquet de cartes Terreur et placez-le à portée de tous les joueurs.
- Disposez à proximité les quatre cartes de Référence des Vampires (Gantz, Vasha, Rukan, Shibas).
- Réglez le marqueur de l'Horloge comme spécifié.
- Placez tous les Chasseurs aux points d'entrées choisis et placez Brenoir à proximité.
- Placez un jeton Pièce Inexplorée dans chaque pièce du plateau.

Entrons dans les détails.

Exploration du Nid

Comme indiqué lors de la mise en place, les joueurs placent un jeton Pièce Inexplorée dans chaque pièce du Nid. Peu importe dans quelle zone de la pièce se trouve le jeton ; il indique simplement que la pièce n'a pas encore été explorée.



Figure 58.

C'est parti !

À ce stade, les joueurs choisissent le premier Chasseur à activer, qui entre dans le Nid par l'un des Points d'entrée désignés.

Pendant la journée, toutes les pièces sont infestées de Vampires endormis. Dès qu'un Chasseur entre dans une zone d'une pièce contenant un jeton Pièce Inexplorée, il interrompt immédiatement son tour, retire le jeton Pièce Inexplorée, puis pioche et résout une carte Terreur.

Résolution d'une carte Terreur

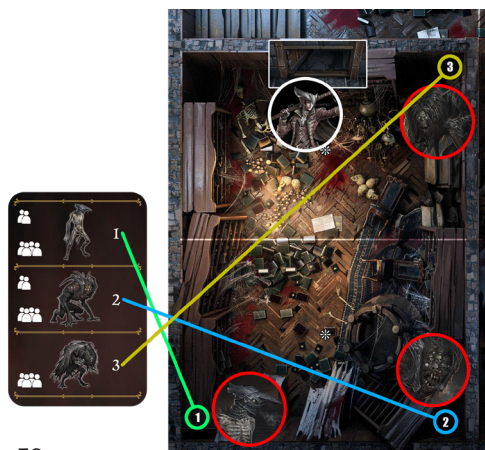


Figure 59.

Les cartes Terreur représentent des menaces soudaines. Lorsqu'elles sont piochées, elles font apparaître des Vampires dans la pièce actuelle.

1. Piochez une carte Terreur du paquet.
2. Chaque carte comporte plusieurs lignes, qui indiquent au centre quel type de Vampire apparaît, et à droite sur quel point d'apparition. Placez

chaque Vampire dans la même zone que le numéro du point d'apparition correspondant. Si une zone contient plusieurs points d'apparition, placez simplement le Vampire n'importe où dans cette zone, l'emplacement exact n'a pas d'importance.

Remarque : si vous jouez avec deux Chasseurs, reportez-vous à la section **Jouer avec 2 Chasseurs** dans les règles spéciales.

Remarque : pendant le Jour, lorsque vous résolvez une carte Terreur, les nouveaux Vampires sont placés sur le plateau endormis. Couchez ces figurines de Vampires sur le côté. Pendant la Nuit, les Vampires apparaissent éveillés, placez leurs figurines debout.

Cadavre

Certaines cartes Terreur peuvent faire apparaître un jeton Cadavre (voir Figure 60). Placez simplement le jeton près du point d'apparition correspondant. Lorsqu'un Chasseur se trouve dans la même zone, il peut dépenser une action pour le ramasser. Retournez alors le jeton, obtenez la récompense indiquée et ajoutez-la au coffre.

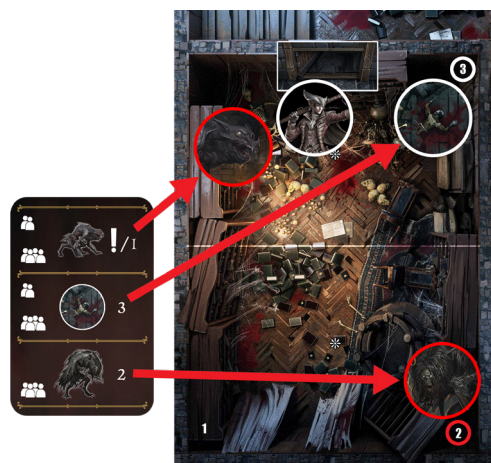


Figure 60.

Événement spécial

Certaines cartes Terreur contiennent un événement spécial. Lorsqu'il y a un point d'exclamation, procédez comme suit :

Pendant le Jour

1. Faites apparaître tous les Vampires normalement.
2. Placez le Vampire dans la ligne avec le point d'exclamation dans la même zone que le Chasseur actif. Ce Vampire n'est pas endormi.
3. Le Chasseur actif doit effectuer immédiatement une Attaque gratuite contre ce Vampire et réussir à le tuer en un coup.
4. Si l'Attaque échoue, réveillez tous les Vampires de la pièce, puis poursuivez avec l'activation du Chasseur.

Pendant la phase de Réveil

Si vous piochez une carte Terreur avec cet événement spécial pendant la phase de Réveil, placez le Vampire dans la zone indiquée par le numéro situé à côté du point d'exclamation à la place.

Une fois la carte Terreur résolue, le Chasseur peut poursuivre normalement son tour.

Interaction avec les jetons

Lors de l'exploration d'un Nid, les Chasseurs peuvent interagir avec différents jetons présents sur le plateau. Certaines interactions ont déjà été décrites (comme les Fenêtres Barricadées, qui peuvent être détruites en les attaquant avec une arme portant l'icône Fenêtre Barricadée), tandis que d'autres sont décrites ici :

Couverts

Les jetons Couvert (Caisse, Mur, Tonneau) sont placés sur les tuiles de plateau lors de la mise en place et offrent aux Chasseurs la possibilité de se mettre à couvert pour contrer des attaques.

- Un Chasseur dans la même zone qu'un jeton Couvert peut se mettre à couvert simplement en plaçant sa figurine sur le jeton. Ce n'est pas une Action.
- Quitter le couvert n'est pas une Action.
- Un seul Chasseur à la fois peut utiliser un jeton Couvert comme abri.
- Les Vampires ne s'abritent jamais derrière les couverts.

Lorsqu'un Vampire s'active, il se déplace malgré tout vers les Chasseurs cachés derrière un couvert. Cependant, il doit détruire le jeton Couvert avant de pouvoir les attaquer. Les Vampires attaquent le jeton Couvert jusqu'à ce que ses Points de Vie tombent à zéro. Lorsqu'une attaque réussit et réduit ses Points de Vie à zéro, le jeton est retiré du jeu, laissant le Chasseur exposé.

Tonneaux et Caisnes

Certains jetons Couvert représentent des éléments qui peuvent aussi être fouillés.

Pour fouiller un Tonneau ou une Caisse, un Chasseur doit attaquer le jeton et réduire ses Points de Vie à zéro.

- **Tonneau** : une fois détruit, vous pouvez piocher un Objet au hasard ou bien chercher et prendre directement une carte Vin du paquet Objet.
- **Caisse** : une fois détruite, piochez 2 cartes au hasard depuis le paquet Objet.

Remarque : si vous utilisez les jetons sculptés en plastique pour représenter les couverts, référez-vous aux jetons en carton correspondants pour leurs caractéristiques.

Débris

Les Nids sont instables et en délabrés. Lorsqu'une icône Débris apparaît sur une carte Terreur, cela indique un effondrement soudain (1).



Figure 61.

- Les Débris sont bruyants, tous les Vampires indiqués sur la carte apparaissent éveillés.
- Le Chasseur actif doit effectuer un Test d'Agilité. La difficulté du test est indiquée sur la carte (2).
- En cas d'échec, placez un jeton Débris sous la figurine du Chasseur et il subit 1 Blessure.
- Un Chasseur piégé par des Débris ne peut qu'effectuer l'action **Se Dégager**.
- Un autre Chasseur, durant son tour et dans la même zone, peut utiliser l'action **Se Dégager** pour le libérer.
- Une fois libéré, le jeton Débris est défaussé (voir aussi l'action **Se Dégager**).

Remarque : Un Chasseur piégé sous des Débris ne peut pas se défendre lorsqu'il est attaqué, et sa VAMR est de zéro, ce qui rend automatiquement valides toutes les attaques contre lui.

L'Extracteur

Lorsque vous vous trouvez dans les Nids pendant le Jour, vous avez un allié puissant à vos côtés : **Brenoir** et son redoutable **Extracteur**.

L'Extracteur est un treuil mobile manœuvré à l'extérieur du Nid par Brenoir, un vieux Chasseur à la retraite. Un harpon, relié au treuil par un câble solide, peut être transporté par l'un des Chasseurs. Lorsqu'un Vampire est accroché par le harpon, le treuil enroule le câble, traînant le Vampire à l'extérieur pour qu'il soit détruit par la lumière brûlante du soleil.



Bien que l'Extracteur détruise facilement les Vampires les plus puissants, son utilisation est soumise à certaines restrictions :

- L'Extracteur ne peut être utilisé que pendant le Jour.
- Le Chasseur doit être équipé du jeton Harpon.
- Le harpon est une arme de Mêlée, le Vampire doit donc se trouver dans la même zone que le Chasseur.
- Le câble mesure seulement quatre zones de long. Le Vampire doit se trouver à un maximum de quatre zones de distance du Point d'entrée où se tient Brenoir. Si un Chasseur s'éloigne de cinq zones ou plus du Point d'entrée, il doit se défaire du jeton Harpon. Placez-le à côté de Brenoir, pour indiquer que les Chasseurs peuvent venir le récupérer.

Déplacement de Brenoir

Brenoir peut se déplacer entre les Points d'entrée, sous certaines conditions :

- Il peut être positionné à n'importe quel Point d'entrée ou à n'importe quelle Fenêtre ouverte.
- Il ne peut pas se déplacer si un Chasseur est équipé du harpon. Le câble tendu entre Brenoir et le Chasseur l'en empêche.

Nouvelle Action spécifique : Activer l'Extracteur

Si un Chasseur remplit toutes les conditions ci-dessus, il peut dépenser une Action pour accrocher un Vampire avec le harpon et signaler à Brenoir de le traîner dehors.

- Le Vampire est immédiatement détruit par la lumière du soleil.
- Placez le jeton Harpon à côté de Brenoir pour montrer qu'un Chasseur peut venir le prendre.
- L'Extracteur est une Arme Bruyante : le Vampire hurlant réveille tous les Vampires endormis dans sa pièce de départ ainsi que dans toutes les pièces qu'il traverse alors qu'il est entraîné vers la sortie.

Actions Gratuites liées à l'Extracteur

1. **Déplacer Brenoir :**
Si aucun Chasseur ne transporte le harpon, un Chasseur peut déplacer Brenoir vers n'importe quel Point d'entrée ou Fenêtre ouverte.
2. **Prendre le Harpon :**
Lorsqu'un Chasseur se trouve dans une zone adjacente à Brenoir, il peut prendre le harpon, à condition qu'aucun autre Chasseur n'en possède déjà un.
 - Les Chasseurs commencent sans harpon ; cette action gratuite peut donc être effectuée au tout début de la partie.
 - Un seul Chasseur peut porter un harpon à la fois. Placez le jeton Harpon dans l'aire de jeu du Chasseur pour indiquer qu'il le transporte.
 - Les Chasseurs peuvent se faire passer le harpon entre eux via l'Action Échanger.

- Si le Chasseur équipé du harpon s'éloigne de plus de 4 zones de Brenoir, il doit défaire le jeton Harpon et le replacer à côté de Brenoir.



Figure 62.

La Figure 62 montre deux Chasseurs interagissant avec Brenoir pendant une manche. Dans cet exemple, seules les Actions liées à l'Extracteur sont abordées. Kurt est dans une position parfaite pour utiliser l'Extracteur. Il a un jeton Harpon, se trouve à seulement trois zones de Brenoir et est dans la même zone qu'un puissant Shibas qui serait normalement difficile à éliminer. Il dépense une Action pour enfoncer le harpon dans la cuisse de la créature et appelle Brenoir pour la traîner à l'extérieur vers une mort certaine. Si des Vampires endormis se trouvaient sur le chemin jaune, cette Action bruyante les réveillerait tous.



Figure 63.

Otto agit en dernier dans cet exemple. Il a commencé le tour sans jeton Harpon, mais il est en position d'en prendre un auprès de Brenoir. Il saisit un harpon et est maintenant prêt à retourner dans le Nid. Puisque prendre un harpon auprès de Brenoir est une Action gratuite, Otto dispose encore de ses trois Actions.

REMARQUE : les Vampires tués à l'aide du harpon ne donnent aucune récompense au Chasseur actif, car ils se désintègrent entièrement sous le soleil, ne laissant aucune chance de recueillir leur sang.

Remarque : L'Extracteur est inefficace contre l'Ancien et ses Adeptes, car ces Vampires possèdent une force et une maîtrise inégalées, les rendant imperméables à toute tentative du harpon de les traîner à l'extérieur.



L'ANCIEN

Chaque campagne culmine par une rencontre avec un ennemi extraordinairement puissant, l'Ancien.

L'Ancien représente la dernière et la plus grande menace à laquelle les Chasseurs sont confrontés dans chaque histoire. Il s'agit d'une créature ancienne, souvent vénérée comme une divinité obscure par les Vampires eux-mêmes.

Détruire l'Ancien ne représente pas seulement une victoire tactique, mais aussi un coup décisif porté aux forces qui tourmentent le monde.

Contrairement aux ennemis communs, l'Ancien possède des mécaniques uniques, des capacités dévastatrices et propose un challenge extrêmement élevé. Pour l'affronter, les Chasseurs doivent tirer le meilleur parti de toutes les ressources accumulées au cours de leur campagne.

Voyons maintenant comment fonctionne le combat contre l'Ancien.

Éliminer l'Ancien est l'objectif final. Les joueurs doivent le localiser et le détruire pour mettre fin à la propagation de son Clan.

Lorsque les Chasseurs atteignent la Tanière de l'Ancien, ils y trouvent toujours deux Adeptes. Ceux-ci sont activés de la même manière que les autres ennemis. L'Ancien, en revanche, fonctionne différemment. Son Plateau présente de nombreuses similitudes avec les cartes Référence des Ennemis, sauf pour les Points de Vie et ses Capacités Spéciales, qui sont indiqués sur les cartes de Capacité de l'Ancien. Les cartes de Capacité de l'Ancien sont placées sur le plateau des Capacités de l'Ancien.

Mise en place

- Placez la tuile au centre de l'aire de jeu.
- Placez toutes les figurines et les jetons comme indiqué dans le Recueil d'Aventures.
- Mélangez séparément les 4 paquets de cartes Capacité de l'Ancien, en les gardant divisés par chiffres romains.

Sur le Plateau des Capacités de l'Ancien se trouvent quatre emplacements pour quatre cartes différentes, numérotées de 1 à 4. Piochez quatre cartes depuis les paquets de cartes Capacité de l'Ancien, une pour chaque chiffre romain, et placez-les face cachée dans les emplacements correspondants.

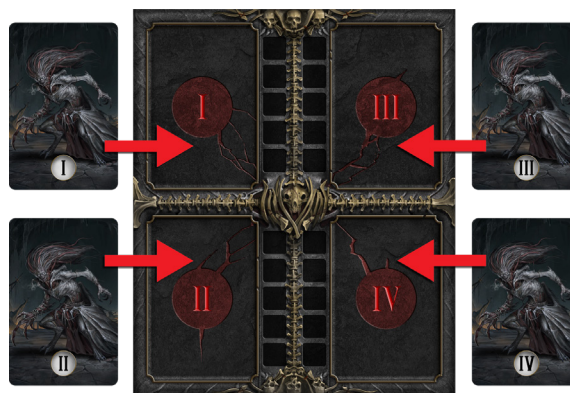


Figure 64.

Ensuite, avant de commencer la rencontre avec l'Ancien, retournez les quatre cartes pour révéler leurs caractéristiques.



Figure 65.

Le recto des cartes indique les Points de Vie de l'Ancien et, dans certains cas, une Capacité Spéciale que l'Ancien peut utiliser. Chaque fois que l'Ancien attaque ou se défend, il applique les effets de toutes ses Capacités Spéciales disponibles.

Lors d'une attaque, vous additionnez tous les Bonus liés à l'Attaque ; de même, lors de la défense, vous additionnez tous les Bonus liés à la Défense.

Les cartes des emplacements 1 et 2 sont dédiées à l'attaque, comme indiqué par l'icône d'Attaque sur la carte, tandis que celles des emplacements 3 et 4 concernent la défense, marqué par l'icône de Défense.

Certaines cartes peuvent également spécifier des comportements spéciaux, qui s'activent pendant la phase d'attaque ou de défense selon le cas.

Remarque : toutes les cartes ne possèdent pas de Capacités Spéciales ; certaines augmentent seulement les Points de Vie de l'Ancien.

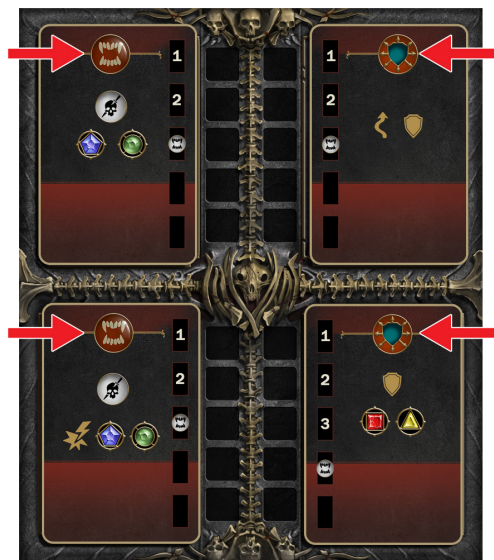


Figure 66.

Dans la Figure 66, les deux Capacités à gauche sont utilisées pour l'Attaque, comme l'indique l'icône d'Attaque. Les deux Capacités à droite sont utilisées pour la Défense, comme l'indique l'icône de Défense.

Points de Vie

Il y a des emplacements carrés noirs sur le Plateau des Capacités de l'Ancien. Sur chaque carte, une icône définit le nombre de Points de Vie attribués par la capacité.



Figure 67.

La carte montrée dans la Figure 67 procure trois Points de Vie.

Le total des Points de Vie de l'Ancien correspond à la somme des Points de Vie des quatre cartes. Pour vaincre l'Ancien, les Chasseurs doivent détruire toutes les cartes du plateau.

Lorsqu'un Chasseur attaque l'Ancien, il doit déclarer quelle carte il attaque. Si l'Attaque est réussie, placez un cube sur l'emplacement noir à côté de cette carte égal au nombre de Blessures infligées par l'Attaquant. Commencez à compter les emplacements à partir du numéro 1 en haut de la carte.

Voyons un exemple.



Figure 68.

Otto décide d'attaquer la carte numéro 2.



Figure 69.

Otto et l'Ancien lancent leurs dés pour le combat, et Otto inflige deux Blessures à l'Ancien. Un cube est placé

sur le deuxième emplacement de la carte numéro 2. Lors de sa deuxième attaque contre l'Ancien, Otto cible la même carte. Cette fois, le résultat de l'attaque est très favorable au Chasseur. Otto inflige trois Blessures à l'Ancien. Une seule Blessure suffit pour atteindre l'emplacement avec l'icône et réduire les Points de Vie de la carte à zéro. Les Blessures restantes sont perdues.



Figure 70.

Une fois qu'une carte Capacité de l'Ancien reçoit un nombre de Blessures égal à ses Points de Vie, retournez la carte. Cette capacité n'est plus disponible. Lorsque les quatre cartes sont retournées, l'Ancien est vaincu.

Remarque : dans la Tanière de l'Ancien, les Chasseurs peuvent utiliser l'action Battre en Retraite.



CONDITIONS DE VICTOIRE

L'objectif principal de chaque Histoire est de vaincre l'Ancien. Lorsque les Chasseurs éliminent l'Ancien, comme spécifié dans le Recueil d'Aventures, ils remportent la partie.

Si vous jouez en mode Campagne, continuez avec l'Histoire suivante en conservant toutes les ressources et les progrès acquis : pièces, cartes Objet, cartes Compétence, etc.

De plus, chaque Chasseur pioche une nouvelle carte Compétence de son paquet, et le groupe pioche une nouvelle carte d'Attaque Combinée.

La Campagne est considérée victorieuse seulement après avoir complété avec succès la dernière Histoire de la série, en affrontant et en vainquant le mal ultime qui menace le monde, Vlad.

RÈGLES SPÉCIALES

Jouer un Chasseur Corrompu

Aucune bonne histoire de Vampire ne serait complète sans qu'un personnage central ne se transforme en Vampire. Lorsque vos Points de Vie atteignent pour la première fois 0, au lieu de tomber inconscient, vous commencez à vous transformer en Vampire et continuez à jouer en tant que Chasseur Corrompu. Nous allons expliquer les changements généraux et comment cela affecte le jeu.

Transformation : lorsque vous tombez à 0 Points de Vie, interrompez la partie pendant que vous vous transformez en Vampire. Retournez votre Plateau sur le côté « Vampire ». Changez votre Anneau d'Identification de Chasseur bleu contre un anneau rouge, afin que tous les joueurs puissent voir clairement que vous êtes corrompu. Placez toutes vos cartes Objet, Arme et Parchemin dans la zone de votre personnage. Les Chasseurs Corrompus conservent toujours leurs jetons Fiole de Sang Vampirique.



Figure 71.

En tant que Chasseur Corrompu, vous ne pouvez pas utiliser vos Compétences, vos Armes ni aucun autre objet, ni prendre part à une Attaque Combinée. Les autres Chasseurs peuvent utiliser l'action Ramasser pour récupérer vos cartes. Mettez vos cartes Compétence de côté. Vous pourrez les réutiliser plus tard, une fois guéri. Retirez tous les jetons Blessure de votre Plateau. Piochez une carte Compulsion (voir ci-dessous). Si un Vampire est en train de vous attaquer, interrompez l'attaque et ne subissez plus de Blessures de sa part. Si vous êtes le joueur actif, continuez à jouer vos actions restantes en tant que Chasseur Corrompu.

Jouer en tant que Vampire : Vous êtes maintenant un Vampire, et vos 3 actions sont influencées par votre carte Compulsion.

Pendant l'Activation des Ennemis, ceux-ci ignorent complètement tous les Chasseurs Corrompus. Jouez les Actions des Ennemis comme si les Chasseurs Corrompus n'étaient même pas sur le plateau de jeu.

Compulsion : Alors que votre esprit se brouille à cause de votre mutation, vous devez céder à d'étranges et nouvelles Compulsions. S'agit-il de vestiges de votre esprit humain ou d'envies sanglantes de votre nouveau côté obscur ? Votre compulsion unique est décrite sur votre carte Compulsion.

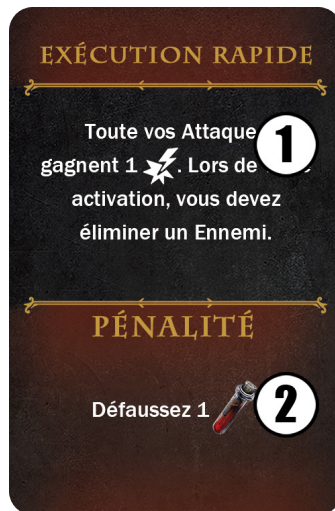


Figure 72.

Chaque carte décrit les tâches que vous devez accomplir à chaque tour (1) ainsi que la pénalité que vous subirez à la fin de votre activation si vous ne les accomplissez pas (2). Une fois la tâche accomplie, votre tour est immédiatement terminé. Votre Compulsion peut vous forcer à attaquer des Vampires. Si c'est le cas, vous n'agissez que pour satisfaire votre Compulsion. Si votre Compulsion est de détruire des Rukans, vous ne pouvez pas attaquer les Shibas. Si votre Compulsion est de blesser un Vampire, une fois que vous avez commencé à blesser un Vampire, vous ne pouvez pas en attaquer un autre, etc.

Ordre des activations : Pendant le jour, les Chasseurs s'activent avant les Corrompus. La nuit, les Corrompus s'activent avant les Chasseurs. Les Corrompus ne reçoivent pas de jetons de Fiole de Sang Vampirique pour l'élimination d'un Vampire. N'oubliez pas que les Corrompus sont contraints d'accomplir la tâche indiquée sur leur carte Compulsion.

0 Points de Vie

Si le Chasseur Corrompu tombe à 0 Points de Vie, il perd connaissance et est mis hors-jeu. Défaussez toutes ses Fioles de Sang et toutes ses cartes Compétence, à l'exception des deux cartes Compétence de départ.

Transfusion

Les Chasseurs Corrompus doivent être guéris dans une Église dès que le groupe atteint un Village. Jusqu'à ce moment-là, après la fin de l'affrontement en cours, ils ne peuvent participer à aucun autre affrontement tant que la transfusion n'est pas terminée. Les joueurs doivent dépenser des pièces pour la transfusion. Pendant la transfusion, le Chasseur Corrompu ne peut effectuer aucune action dans le Village. La transfusion dure pendant tout le tour où les Chasseurs restent dans le Village. Dès qu'ils décident de quitter le Village, la transfusion est terminée et le Chasseur rejoint de nouveau le groupe. Retournez son Plateau de jeu sur le côté « Chasseur ».

Jouer avec Deux Chasseurs

Ancient Blood inclut des règles spécifiques pour permettre une partie à deux joueurs. Bien qu'il soit recommandé de jouer avec quatre Chasseurs, voici les ajustements nécessaires pour jouer avec seulement deux Chasseurs :

Composition de l'Équipe

- Visez des rôles complémentaires, comme un Chasseur rapide et un Chasseur puissant, afin d'éviter des désavantages tactiques ; par exemple, un Assassin et un Tank, ou un Assassin et un Guerrier. Remarque : utilisez Magenta de *Spike and Fangs* uniquement dans les parties avancées.
- Passez en revue attentivement les caractéristiques de chaque Chasseur pour vous assurer que votre duo puisse gérer à la fois des ennemis rapides et des adversaires coriaces.

Variantes de Composants

Certains éléments du jeu possèdent des icônes différenciant les valeurs pour 2 ou 4 Chasseurs.



Icône 1, pour 2 Chasseurs



Icône 2, pour 3 à 4 Chasseurs

Chaque fois que vous voyez ces icônes, utilisez toujours la version indiquée pour 2 Chasseurs.

Cartes Terreur

Lorsqu'une Carte Terreur est piochée pour faire apparaître des Vampires, ne résolvez que la ligne marquée par l'icône « 2 Chasseurs ».

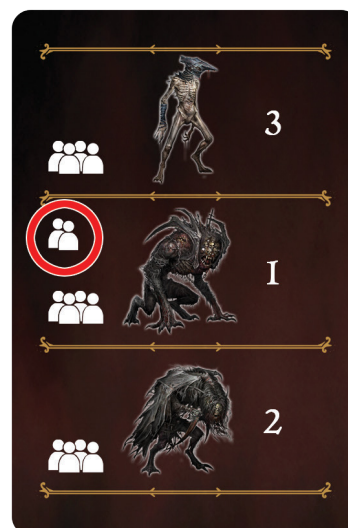


Figure 73.

Cartes de Référence des Créatures

Les cartes de Référence des Créatures possèdent deux faces avec des caractéristiques différentes. Utilisez la face indiquée par l'icône « 2 Chasseurs » en bas.



Figure 74.

Points d'Entrée dans les Nids de Vampires

Lorsqu'ils attaquent un Nid, les deux Chasseurs peuvent choisir le même Point d'entrée.

L'Ancien

Pour une partie à 2 Chasseurs, lors du combat contre l'Ancien, placez seulement deux cartes sur le Plateau des Capacités de l'Ancien, une à gauche et une à droite. Les joueurs peuvent choisir entre les numéros de cartes : 1 ou 2 pour le côté gauche, et 3 ou 4 pour le côté droit. Ne déployez qu'un seul des deux Adeptes, en le positionnant dans la zone la plus éloignée des Chasseurs.

Pour une partie à 3 Chasseurs, placez trois cartes Capacités de l'Ancien dans les emplacements 1, 2 et 3.



Mode Débutant et Mode Facile

Certains joueurs ont fait la demande de règles simplifiées pour rendre le jeu plus accessible lors de leurs premières parties. En réponse à cette requête, deux modes optionnels sont désormais disponibles : le Mode Débutant et le Mode Facile, conçus pour adoucir la courbe d'apprentissage sans sacrifier le plaisir de jeu.

Mode Débutant (recommandé pour la première partie ou pour une expérience plus détendue) :

- **Gantz et Vasha** : Réduisez leur VAMR de 1 (elle passe de 3 à 2).
- **Rukan et Shibas** : Ignorez 1 Bouclier sur leur jet de Défense.
- **Points d'entrée** : En jouant avec 2 ou 3 Chasseurs, vous pouvez ignorer la règle imposant des points d'entrée séparés. Tous les Chasseurs peuvent entrer par le même point.
- **Évasion Simplifiée** : Pour pouvoir quitter une zone avec des ennemis, au lieu de devoir réussir un test d'Agilité, vous pouvez simplement dépenser 2 actions.

Mode Facile (un défi plus léger pour apprendre les subtilités du jeu) :

- Lorsqu'un Chasseur attaque un ennemi possédant au moins 1 Bouclier, il en ignore 1 (considérez la valeur de Bouclier de l'ennemi comme étant réduite de 1).
- Si l'ennemi n'a pas de Bouclier, le Chasseur ignore 1 symbole d'Esquive lors de la résolution de l'attaque.

RÉCAPITULATIF DES ICÔNES



Attribut de Foi - Utilisé pour les Tests de Foi.



Attribut d'Intelligence - Utilisé pour les Tests d'Intelligence.



Attribut d'Agilité - Utilisé pour les Tests d'Agilité.



Attribut de Persuasion - Utilisé pour les Tests de Persuasion.



Attribut de Diplomatie - Utilisé pour les Tests de Diplomatie.



Attribut d'Occulte - Utilisé pour les Tests d'Occulte.



Symbole de Portée - Suivi d'un chiffre, détermine la portée de l'attaque.



Symbole de la Classe Guerrier.



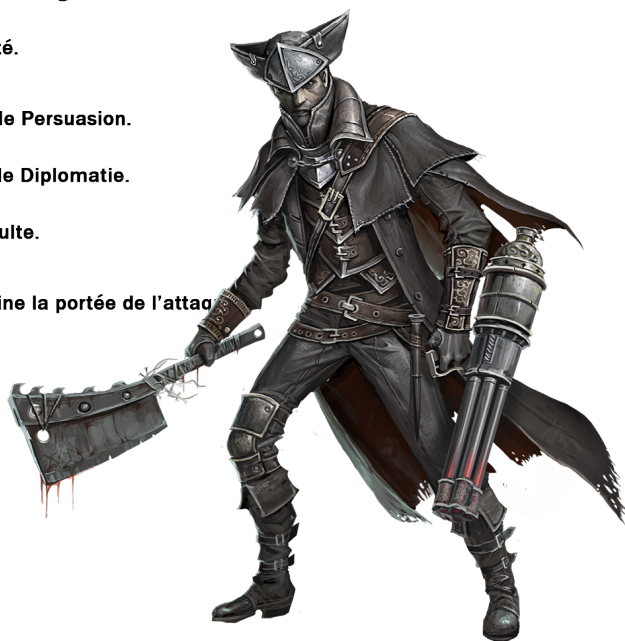
Symbole de la Classe Assassin.



Symbole de la Classe Guérisseur.



Symbole de la Classe Tank.



Symbole de Défense - Indique la VAMR, utilisée pour vérifier la validité d'une attaque.



Symbole de Touche.



Symbole de Bouclier.



Symbole de Vitesse.



Symbole d'Esquive.



Dé d'Attaque Bleu.



Dé d'Attaque Vert.



Dé de Défense Rouge.



Dé de Défense Jaune.



Attaque de Mêlée du Chasseur.



Attaque à Distance du Chasseur.





-  **Points de Vie** - Ce nombre indique la santé restante d'un personnage.
-  **Points de Vie de l'Ancien** - Sans nombre, la valeur est déterminée par les cartes Capacité de l'Ancien.
-  **Icône de Jour** - Valeurs qui s'appliquent de jour.
-  **Icône de Nuit** - Valeurs qui s'appliquent de nuit.
-  **Icône Jour/Nuit** - Valeurs qui s'appliquent de jour comme de nuit.
-  **Symbole d'Attaque des Vampires et des Créatures.**
-  **Ordre d'Initiative** - Symbole avec un nombre, le plus bas s'active en premier.
-  **Furie** - Le résultat à obtenir ou dépasser pour entraver un ennemi ou réussir une évasion.
-  **Coup Critique** - Si le symbole est présent sur une carte, obtenir un Coup Critique sur le dé inflige une Blessure imparable.
-  **Jeton Bonus** - Défaussez le jeton pour ajouter le nombre indiqué à un Test d'Attribut.
-  **Symbole Deux Joueurs.**
-  **Symbole Trois ou Quatre Joueurs.**
-  **Récompense** - Nombre de Fioles de Sang Vampirique gagnées pour avoir éliminé un ennemi.
-  **Icône de Fragilité** - Indique que le dé de Casse doit être lancé lors d'une attaque.
-  **Barricade** - Indique que l'arme peut être utilisée pour détruire les fenêtres barricadées.
-  **Icône de Bruit** - Indique que l'arme est bruyante et peut réveiller les Vampires endormis.
-  **Relancer 1 Dé** - Permet de relancer un dé.
-  **Icône de Poids** - Le poids maximal qu'un Chasseur peut supporter (sur son plateau), ou le poids d'un objet (carte Objet/Arme).
-  **Icône de Munition Balle d'Argent** - Représente le type de munition balle d'argent.
-  **Icône de Munition Pieu en Bois** - Représente le type de munition pieu en bois.
-  **Nombre de Pieux en Bois** - Indique combien de pieux en bois peuvent être chargés dans l'arme.
-  **Nombre de Balles d'Argent** - Indique combien de balles d'argent peuvent être chargées dans l'arme.

INDEX

A

Acheter (Action)	19
Actions	17
Activation des Ennemis	16-34
Adeptes	47
Ail	32
Ancien	12-17-47-51
Arme (Carte)	20
Assembler (Action)	20
Attaque (Action)	13-21
Attaque à Distance	20-21-23
Attaque Combinée	25-49
Attaque de Mêlée	20-21
Attributs	13-27-39
Aube (Phase)	33
Aventure indépendante	37

B

Battre en Retraite (Action)	18
Blessures	23
Bonus d'Attribut (Jeton)	39
Bouclier (voir aussi Défense)	14-22
Brenoir	45
Bruit	25

C

Cadavre (Jeton)	44
Campagne	37-38
Capacités de l'Ancien	47-51
Casse	20
Chasseurs	12
Chasseurs Corrompus	26-49
Chasseurs Inconscients	13-26
Classes	12-14
Coffre	19-38
Combat	13-21
Combiner les cartes Compétence	27
Compétence (Carte)	18-19-26-38-49
Coups Critiques	24
Couverts	45
Créatures	34-42-51
Crépuscule (Phase)	33

D

Débris	21-45
Dé de Casse	20
Défense	22
Déplacement des Ennemis	34-35
Déposer (Action)	19
Dés d'Attaque	14
Dés de Défense	14

E

Eau Bénite	32
Échanger (Action)	18
Empêcher le déplacement d'un Ennemi	35
Ennemis	33
Esquive (voir aussi Défense)	14-22
Événement	41
Événement spécial	44-45
Extracteur	45

F

Fenêtre Barricadée	25
Fenêtre Ouverte	25-45
Fragilité (icône)	20

G

Gantz	34
-------------	----



H

Harpon	46
Herbes	32
Horloge	15-33

I

Icônes	52
--------------	----

J

Jouer avec Deux Chasseurs	50
---------------------------------	----

L

Lieu (Carte)	14-17-40
Ligne de Vue	23

M

Mise en place	14
Mode Facile	51
Modes de Jeu	37-51
Munitions	8-20-29

N

Nids de Vampires	12-17-43
Nourriture	32

O

Objet (Carte)	32
Ordre d'Activation	16

P

Parchemin (Carte)	8-20
Périple (Carte)	16-38-42
Périple (Paquet)	38
Pièce inexplorée (Jeton)	44
Phases	33
Poids	32
Portée	23

R

Ramasser (Action)	19
Recueil d'Aventures	12
Registre des Tourments	12
Rencontre	42
Réveil (Phase).....	33-45

S

Sang Vampirique	26-28
Sauvegarder la partie	38
S'Échapper (Action)	17
Se Dégager (Action)	21
Se Déplacer (Action)	17

T

Terreur (Carte)	9-33-44-50
Tonneaux et Caisses	45
Touche (voir aussi Attaque)	13
Transfusion	40-50

V

Vampires	33
Vampires endormis	25-33-34-44
VAMR	22
Vendre (Action)	19
Victoire	49
Village	12-16-40
Vin	32
Vitesse (voir aussi Défense)	13-22



RÉSUMÉ

PHASE DE JOUR Les Chasseurs jouent avant les Chasseurs Corrompus.	Activer un Chasseur – Effectuer 3 Actions. Activer les Ennemis.
PHASE DE NUIT Les Chasseurs Corrompus jouent avant les Chasseurs.	Activer les Ennemis. Activer un Chasseur – Effectuer 3 Actions.

ACTIVATION DES CHASSEURS

Actions

Village	Rencontres	Actions gratuites
Se Déplacer : Le Chasseur se déplace vers un autre Lieu	Se Déplacer : Le Chasseur se déplace vers une Zone adjacente	Repositionner Brenoir
Échanger : Le Chasseur échange des objets avec un autre Chasseur	Attaquer : Le Chasseur attaque un Ennemi	Ramasser le Harpon
Acheter : Le Chasseur achète un objet ou un jeton dans un magasin	Battre en Retraite : Les Chasseurs abandonnent le combat	
Vendre : Le Chasseur vend un objet ou un jeton dans un magasin contre de l'argent	Échanger : Le Chasseur échange des objets avec un autre Chasseur	
Assembler : Le Chasseur peut fabriquer des Armes	Ramasser : Le Chasseur ramasse une carte ou un jeton	
	Déposer : Le Chasseur se débarrasse d'une carte ou d'un jeton	
	Dégager : Le Chasseur retire un jeton Débris	
	Activer l'Extracteur	

ACTIVATION DES ENNEMIS

Chaque ennemi se déplace et/ou attaque

Les Ennemis proches du Chasseur Actif se déplacent (instruction 1).
Tous les Ennemis dans sa Zone attaquent le Chasseur Actif dans l'ordre d'Initiative (l'Initiative la plus basse commence).
Les autres Ennemis se déplacent vers un Chasseur suffisamment proche d'eux (instruction 2).

LE RÉVEIL

Résolvez tous les jetons de Pièces Inexplorées restants

Réveillez tous les Vampires