

, CR≣⊃ITS

Auteur

Filippo Chirico

Coauteur

Tony Neville

Écriture

Tony Neville, Tracey Smart, Peer Lagerpusch

Mise en page

Tracey Smart

Figurines - Concept & Sculpture

Alexei Popovici

Illustration (boîte)

Soufiane Idrassi

Illustration (tuiles)

Filippo Chirico

Autres illustrations

Leonardo Leg Giordano, Filippo Chirico, Soufiane Idrassi

Livret de règles

design by salandra

Supervision de la production

Emiliano Mancini

Testeurs

Massimo Morandi, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Miriana Lanzolla, Michela Mancuso, Rosaria Cioffi, Riccardo Brisa

Remerciements

All our Kickstarter Backers, Nicola Mauriello, Gaetano Punzo, Steven Tudor, Geoffrey Briggs, Macs Gallo, Andrea Roccella, Nelson Cravo

Remerciements «Entrez dans le jeu»

Andrew Wilde, Andrius Udovičius, Bourrague Arnaud, Braxandur, Craig Fish, Eduard Brennan, Fabian Bohlmann, Gaetano Punzo, James Reeder, Javier Sánchez González, Mark R. Lesniewski, Oscar Arjones Betancor, Patrick Melvin, Patrik Ax, Tyrone Cheeseman, Ulf-Gerrit Kespelher

SOMMOURE

L'ordre des chasseurs de vampires	3
Matériel	4
Mise en place	. 11
Résumé des Règles	
Concepts de jeu et Terminologie	. 12
Mouvement	12
Entrées et sorties	13
Portes Verrouillées	
Résolution des Rencontres	13
Attaque	14
Chasseurs Inconscient, Mort et Destruction	18
Tests de Caractéristique	18
Capacités Spéciales	19
Concentration	19
Interagir avec les Jetons	19
Fouille	20
Échange	20
Lâcher un objet	20
Ramasser un objet	
Coucher du soleil et Éveil	
Activation des Vampires	
Vampires dans les Pièces Fermées	
Anciens Vampires	25
Reliques	
Seigneurs des Vampires	
Règles Supplémentaires	28
Objectifs et Victoire	
Modes de jeux	. 29
Règles de la Campagne	. 34
Campagne 1	
Campagne 2	
Fraques	
Dans le Repaire	
Mal Ancestral	
Présence Démoniaque	
Pris au Piège!	
Coup d'État	
Le Seigneur des Vampires	
L'Entrepôt	
L'entrée du Tunnel	
Double Détente	
Séparés	
Face-à-Face	
Confrontation	58

L'ORDRE DES

CHOSSEURS DE L'OMPIRES

L'Ordre des Chasseurs de Vampires est un jeu de société pour 1 à 4 joueurs vous proposant d'incarner des Chasseurs en proie avec des Vampires, contrôlés par l'intelligence artificielle (IA) du jeu. Votre objectif est généralement de nettoyer les repères de Vampires tout en gagnant de l'expérience.

L'Ordre des Chasseurs de Vampires est un jeu à l'ambiance sombre. Plongez dans vos souvenirs. Rappelezvous vos soirées devant les grands classiques de la mythologie Vampire : vous pourrez revivre toutes ces scènes d'anthologie dans ce jeu. Vous rêvez d'empaler ces avides créatures d'un pieu dans le cœur ? C'est possible ! Arracher les rideaux des fenêtres pour brûler une horde de Vampires avec la lumière du soleil ? C'est possible ! Sombrer dans la démence suite à votre rencontre avec une créature d'outre-tombe ? C'est possible ! Être mordu et vous retrouver transformé en Vampire ? C'est possible !

L'Ordre des Chasseurs de Vampires propose différents modes de jeu, permettant de jouer avec un nombre différent de Chasseurs. Le jeu inclut :

- Des règles solo pour jouer en solitaire.
- Des règles optimisées que vous soyez 2, 3 ou 4 joueurs.
- · Un mode Campagne ou des missions uniques.
- · Des modes Coopératif ou Compétitif.
- Quelques règles avancées, optionnelles lors de vos premières parties, mais que vous pourrez ajouter progressivement, lorsque vous serez prêts pour des aventures plus intenses.

Toutes les options de jeu sont détaillées après les règles du mode Coopératif, à la fin de ce livret. Nous vous recommandons néanmoins de commencer par une partie à 4 Chasseurs, en mode Coopératif, et de ne vous lancer dans une Campagne que lorsque vous maîtriserez bien ces règles.

L'Ordre des Chasseurs de Vampires propose de nombreux modes de jeu. À moins que cela ne soit explicitement spécifié, tous les exemples ci-dessous correspondent à des parties à 4 Chasseurs, en Coopératif, et sans extension.

Toutes les règles additionnelles ainsi que les modifications propres au mode Compétitif et à la Campagne sont détaillées à la fin de ce livret

L'HISTOIRE JUSQUE LÀ

La Nuit a toujours été la source de nombreuses peurs... et ce pour de bonnes raisons.

Lorsque la Nuit est tombée pour la première fois, ses créatures ont déferlé sans prévenir, semant la mort et la destruction. Des monstres sombres et répugnants dépassant tout ce que l'esprit humain, même le plus tordu, aurait pu imaginer.

Toute résistance était futile. En ne quittant leurs foyers qu'en pleine Journée, les gens se sont résignés à n'être rien d'autre que des proies.

Mais l'esprit humain est résilient. Les premiers furent des héros, dévoués, qui sortirent de l'ombre pour combattre seuls et défendre leurs villages. Ils formèrent ensuite des groupes pour être plus forts et chasser ces bêtes en plein Jour. C'est ainsi que fut formé l'Ordre des Chasseurs de Vampires, des braves entraînés pour lutter contre la Nuit. Au fil de leurs victoires et de leurs défaites, les Chasseurs ont transmis leurs secrets, de génération en génération, sans jamais perdre la foi. Même durant les années où les créatures de la Nuit se renforcèrent et prirent l'ascendant, ils n'ont jamais vacillé et ont gardé un esprit combattif. Pendant des décennies, pendant des siècles, ils se sont battus jusqu'à ce que les

créatures deviennent de plus en plus rares et finissent par disparaître complètement. Certains y virent la victoire finale tant attendue, mais pour les autres, il ne s'agissait que d'une accalmie bien méritée avant que la Nuit ne finisse, inlassablement, par revenir. Ces années de paix mirent à mal l'Ordre dont l'influence diminua et ses courageux adeptes furent pratiquement oubliés.

Seuls restèrent des histoires de créatures maléfiques, des contes d'horreur pour faire peur aux enfants. Ces histoires devinrent des légendes et les ennemis furent appelés : Vampires.

Il existe un cycle en toute chose et la Nuit est déjà de retour. Ses anciens et puissants chefs se réveillent, entraînant dans leurs pas les autres créatures de la Nuit. Des Repaires de Vampires surgissent dans nombres d'endroits isolés à travers le monde et la Nuit ne cesse de faire grossir le nombre de ses victimes... ou de ses rangs.

L'Ordre existe toujours sous la forme d'une société secrète, composée de quelques descendants des membres fondateurs. Sera-t-il en mesure de retrouver sa force d'autrefois et de repousser, à nouveau, la vague infernale qui approche ?

MOTERIEL



CHASSEURS





Joshua



Sarah



Magenta



Pete et l'Extracteur



2 tuiles Tunnel et Petite Salle (recto-verso)

SERVITEURS VAIMPIRES



6 Gardiens (Guardians)

6 Chauves-Souris Géantes (Giant Bats)

10 Esclaves (Thralls)



5 Fouisseurs (Burrowers)



6 Upyrs



10 Guerriers (Warriors)

ANCIENS NUMBER



Evaki



Theyr



Kophas



6 bases Chasseur humain bleues



6 bases Chasseur Transformé rouges











- 2. 9 cartes Vampire
- 3. 6 cartes Attaque Combinée
- 5 cartes Attaque Combinée (Chasseur Transformé)
- 4 cartes Armes de base (rectoverso)
- 6. 15 cartes Rencontre
- 20 cartes Événement Terrifiant
- 25 cartes Influence de l'Ancien
- 24 cartes Capacité Spéciale
- 10. 45 cartes Objet
- **11.** 24 cartes Activation Nocturne et 24 cartes Activation Diurne
- 12. 29 cartes Équipement
- 13. 16 cartes Relique
- 14. 10 cartes Compulsion



cost The Active Hunter pays 2 🔗

REMARD The Active Hunter gets the normal reward. The Inactive Hunter gets 2 😞 .

PENALTY

If the Vampire is not Destroyed, he Inactive Hunter is Trapped by the Debris.





















- 1. 1 Horloge
- 2. 1 carte Harpon
- 3. 4 jetons Accès au Tunnel
- 4. 4 cartes Aide de jeu
- **5.** 4 jetons Levier (recto-verso)
- **6.** 6 jetons Fenêtre (recto-verso)
- 7. 22 jetons Porte (recto-verso) incluant les Portes Spéciales / Verrouillées
- **8.** 4 jetons Armure (recto-verso): Intacte et Endommagée
- 4 plateaux Joueur (recto-verso)
- 10. 14 jetons Pièce Inexplorée
- 11. 2 jetons Caisse
- 12. 2 jetons Décombres
- 13. 3 jetons Horloge
- 14. 2 jetons Prisonniers
- 15. 4 jetons Objectif
- 16. 42 jetons Concentration
- 17. 28 jetons Blessure
- 18. 9 Dés, incluant le dé Casse

























































- 1. Plateau Joueur
- 2. Emplacement de la carte Chas eur
- **3.** Emplacement de la carte Arme de base
- **4.** Emplacement des Objets, Équipements et Reliques
- 5. Cartes Chasseur
- 6. Nom et Illustration
- 7. Points de vie. Voir également l'Armure du Chasseur, ci-dessous
- **8.** Foi : Nombre de dés à lancer lors d'un test de Foi
- **9.** Esprit : Nombre de dés à lancer lors d'un test d'Esprit
- **10.** Agilité : Nombre de dés à lancer lors d'un test d'Agilité
- 11. Capacité Spéciale du Chasseur
- 12. Cartes Armes de base
- 13. Nom de son propriétaire
- 14. Portée : Exprimée en zones
- **15.** Dés d'Attaque : Nombre de dés à lancer lors d'une Attaque
- **16.** Précision : Valeur à atteindre ou dépasser pour faire un Impact
- **17.** Icônes des Effets Additionnels de l'Arme
- **18.** Effet Spécial de l'Arme : Peut être activé avant de lancer les dés en dépensant de la Concentration
- 19. Cartes Objet
- **20.** Icône Fragile : Lancez le dé Casse en même temps que les dés Attaque
- **21.** Icône Explosion : Cette arme affecte toute la Zone et peut occasionner des Effets Collatéraux. Voir Attaque
- **22.** Icône Bruit : L'Objet est bruyant et Réveillera tous les Vampires Endormis de la pièce
- **23.** Coût de Concentration pour fabriquer cette arme à partir des objets trouvés
- 24. Cartes Équipement
- **25.** Icône Usage Unique : Défaussez la carte après l'avoir utilisée
- **26.** Icône Fenêtre Barricadée : Permet de détruire les Fenêtre Barricadées
- **27.** Coût de Concentration pour acheter cet Équipement lors du Répit

1. Cartes Capacité Spéciale

- 2. Nom et Effet de la carte
- **3.** Coût d'Utilisation : Points de Concentration payés par le Chasseur lorsqu'il utilise la Capacité lors d'une Traque
- **4.** Coût d'Apprentissage : Points de Concentration payés par le Chasseur pour apprendre la Capacité lors du Répit.

5. Cartes Relique

6. Effet de la carte. Une Relique peut indiquer une Portée, des dés d'Attaque, une Précision et un Effet Spécial

7. Cartes Résumé Attaque Combinée

- 8. Description et Effet de la Carte
- 9. Coût, payé par les Chasseurs
- 10. Récompense, pour les Chasseurs
- 11. Pénalité, appliquée aux Chasseurs

12. Cartes Résumé Attaque Combinée pour les Chasseurs Transformés

- 13. Coût, payé par le Chasseur Transformé
- **14.** 14) Pénalité, appliquée au Chasseur Transformé

15. Cartes Compulsion

- **16.** Compulsion que vous devez accomplir à chaque tour
- **17.** Pénalité subie si vous n'accomplissez pas la Compulsion

18. Cartes Rencontre

- **19.** Niveau de la carte (1, 2 ou 3)
- **20.** Barres de couleur permettant d'ajuster le jeu au nombre de joueurs
- 21. Vampires ou Cartes à mettre en jeu
- **22.** Lieux où placer les figurines

23. Cartes Événement Terrifiant

- 24. Description de la carte
- 25. Effet de la carte

























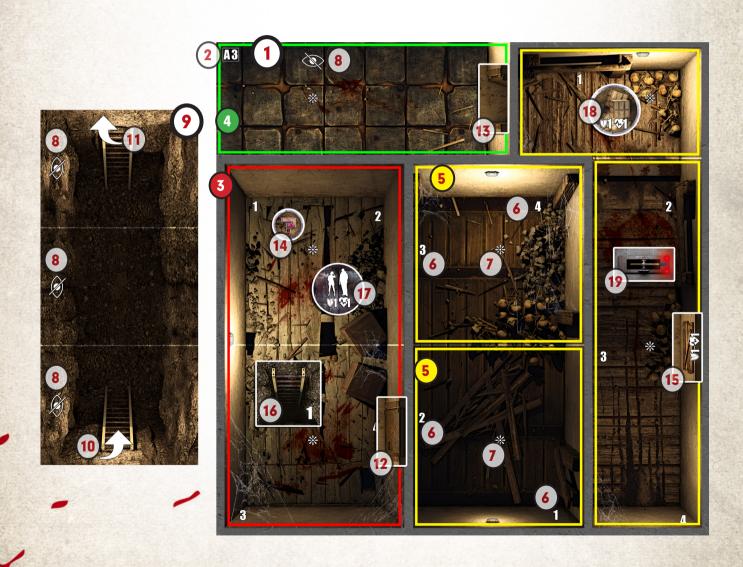


- 1. Cartes Vampire (Diurne)
- 2. Nom et Illustration
- **3.** Bouclier : Nombre d'Impacts bloqués
- 4. Points de Vie
- 5. Portée : Exprimée en Zones
- 6. Initiative
- 7. Dés d'Attaque : Nombre de dés à lancer lors d'une Attaque
- **8.** Précision : Valeur à atteindre ou dépasser pour faire un Impact
- **9.** Récompense en points de Concentration
- 10. Cartes Vampire (Nocturne)
- 11. Pouvoir Spécial du Vampire
- 12. Cartes Influence de l'Ancien
- **13.** Test de Compétence
- **14.** Description de la carte
- Conséquences d'un Succès ou d'une Défaite
- 16. Cartes Activation Diurne
- 17. Cartes Activation Nocturne
- **18.** Niveau de la Carte (1, 2 ou 3)
- 19. Apparition et Actions spéciales
- 20. Mouvement vers le Chasseur actif
- **21.** Attaque sur le Chasseur actif
- **22.** Mouvement général appliqué à tous les Vampires (si possible)

Tuiles Lieu et matériel associé

- 1. Tuile Lieu
- 2. Numéro de la tuile
- **3.** Pièce : Les pièces contiennent des Points d'Apparition
- **4.** Couloir : Les couloirs ne contiennent pas de Point d'Apparition ; pour tous les autres effets, ils sont considérés comme des Pièces.
- 5. Zone : Les zones sont des petites régions à l'intérieur des Pièces et des Couloirs, délimitées par des lignes blanches
- 6. Point d'Apparition numéroté
- 7. Icône de Ligne de Vue
- 8. Icône Fouille Impossible
- 9. Tuile Tunnel

- 10. Point d'Entrée
- 11. Point de Sortie
- **12.** Jeton Porte Fermée. Les jetons Porte spéciaux (colorés) sont décrits dans les Traques
- 13. Jeton Porte Ouverte
- 14. Jeton Pièce Inexplorée
- **15.** Jeton Fenêtre Barricadée
- **16.** Jeton Accès au Tunnel. Certaines cartes font référence à ces jetons par leur numéro.
- **17.** Jeton Prisonniers
- **18.** Jeton Caisse
- 19. Jeton Levier



MISE EN PUICE

Suivez la description de la Traque pour créer le Repaire des Vampires :

- Placez les tuiles Lieu comme indiqué sur la mini-carte de la Traque. Chaque tuile Lieu possède un numéro permettant de l'identifier facilement.
- Placez les jetons sur les tuiles Lieu comme indiqué, y compris les jetons Portes Ouvertes, Portes Fermées, Pièces Inexplorées, Accès aux Tunnels, Prisonniers, Leviers, etc.
- Créez les pioches Rencontre, Activation Diurne et Activation Nocturne comme indiqué dans les instructions de la Traque.

Lorsque vous placez le jeton Accès au Tunnel, assurez-vous d'avoir les numéros 1, 2 et 3. Placez-les aléatoirement sur les emplacements indiqués sur la mini-carte. Les numéros n'ont pas besoin de correspondre. Par exemple, l'Accès au Tunnel numéro 1 peut être placé sur n'importe lequel des 3 emplacements indiqués.

Pour préparer sa zone de jeu, chaque Chasseur :

- Prend un plateau Joueur (recto-verso). Utilisez la face comportant deux emplacements d'inventaire, sauf indication contraire de la Traque.
- Place sa carte Chasseur, face Chasseur humain visible, et son Arme de base sur son plateau. Il place un jeton Armure, face Intacte visible, sur sa carte Chasseur.
- Place toutes ses cartes Équipement sur son plateau.
 Lors d'une Campagne, les Équipements peuvent être conservés d'une Traque à l'autre. Dans une partie unique, les instructions de la Traque indiquent les cartes à prendre.
- Place toutes ses cartes Capacité Spéciale dans sa zone de jeu, à côté de son plateau. Lors d'une Campagne, les Capacités peuvent être conservées d'une Traque à l'autre. Dans une partie unique, les instructions de la Traque indiquent les Capacités parmi lesquelles choisir.
- Si un Chasseur possède une Relique, il place la pile de cartes correspondante sur son plateau Joueur.
- Prend la figurine correspondant à son Chasseur et lui ajoute une base bleue.

Réglez sur l'horloge les heures de début et de fin définies par la Traque.

Séparez les cartes Ancien Vampire des autres cartes Vampire et de la carte Seigneur des Vampires. Placez les cartes Vampire et Seigneur des Vampires dans un endroit visible de tous les joueurs, face Diurne. Mélangez les cartes Ancien Vampire restantes et placez-les en une pioche, face cachée, accessible de tous les joueurs.

Mélangez ces pioches séparément et placez-les à proximité de la zone de jeu :

- Pioche Rencontre
- Pioche Activation Nocturne
- Pioche Activation Diurne
- Pioche Influence de l'Ancien Vampire
- Pioche Événement Terrifiant
- · Pioche Objet
- · Pioche Relique

Placez les autres cartes non loin de la zone de jeu :

- Cartes Résumé Attaque Combinée
- Cartes Résumé Attaque Combinée pour les Chasseurs Transformés

Les joueurs placent les figurines de leurs Chasseurs à l'extérieur du Repaire, à proximité d'une Porte d'Entrée, en respectant les indications et restrictions spécifiques de la Traque.

Si vous jouez avec Pete et l'Extracteur:

Placez Pete devant une Porte d'Entrée ou une fenêtre.
 Placez la carte Harpon d'Extraction à côté de Pete :
 les Chasseurs ne commencent jamais la partie avec le Harpon déjà équipé.

K≐gíez K≐gíez

Tour de jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches : la première et la dernière manche sont indiquées par les jetons de l'Horloge. À chaque manche, les Chasseurs et les Vampires sont activés en alternance, jusqu'à ce que tous les Chasseurs aient joué un tour. L'ordre de jeu entre les Chasseurs et les Vampires dépend du moment de la Journée : Jour ou Nuit. Les joueurs résolvent ensuite une courte phase de Fin de Manche.

- Mise en place : Réalisée uniquement avant le début de la partie
- Jour Phase d'Activation : Le joueur actif effectue le tour de son Chasseur, puis il pioche et résout une carte Activation Diurne.
- Nuit Phase d'Activation : Le joueur actif pioche et résout une carte Activation Nocturne, puis il effectue le tour de son Chasseur.
- Phase de Fin de Manche: Faites avancer l'heure sur l'Horloge. Si nécessaire, résolvez l'Éveil. Vérifiez les conditions de fin de partie.

Phase D'Activation Alternées

Les joueurs peuvent discuter et définir ensemble l'ordre d'activation de leurs Chasseurs. L'ordre n'a pas d'importance tant que chaque Chasseur n'est activé qu'une fois par manche.

En mode Coopératif, bien définir l'ordre d'activation vous permet d'optimiser les synergies entre les joueurs.

Activation des chasseurs

Chaque Chasseur dispose de 3 Actions, différentes ou identiques, qu'il résout dans l'ordre de son choix. Les Actions disponibles sont présentées ci-dessous et expliquées plus en détail, avec des exemples, plus loin dans ce livret.

Chaque Action forme un tout ne pouvant pas être interrompu: vous ne pouvez pas, par exemple, interrompre votre Mouvement pour réaliser une Attaque avant de reprendre le reste de votre Mouvement.

Se Déplacer	Retirer des Décombres	Fouiller	Échanger
Attaquer	Actionner un Levier	Lâcher	Ramasser

Activation des Vampires

Les Vampires sont contrôlés par les cartes Activation. N'importe quel joueur peut résoudre les instructions de ces cartes même si, généralement, c'est le joueur actif qui résout les Actions de son Chasseur et des Vampires.

Le Jour et la Nuit influencent l'activation des Vampires. Non seulement cela altère l'ordre d'activation, mais également la pioche dans laquelle la carte Vampire est piochée : pioche Activation Diurne (Jour) ou Nocturne (Nuit).

Des instructions plus détaillées sur la résolution de ces cartes ainsi que des exemples sont présentées plus loin dans ce livret.

Fin du tour

Procédez à l'Éveil à la fin de la manche 6h sur l'Horloge : retirez tous les jetons Pièce Inexplorée et résolvez pour chacun une carte Rencontre en Déplaçant tous les Vampires et en Ouvrant toutes les Portes. À partir de maintenant, il fait Nuit.

Gagner la partie

La Traque précise des objectifs que les Chasseurs doivent remplir. Les Chasseurs doivent accomplir tous les Objectifs Principaux pour l'emporter. La partie se termine immédiatement lorsqu'un Chasseur remplit le dernier Objectif Principal.

CONCEPTS DE JEU ET TERMINOLOGIE

Mouvement

Lorsqu'il fait l'Action Se Déplacer, un Chasseur dispose de 2 points de Mouvement pour passer d'une Zone à l'autre et / ou Ouvrir des Portes.

Se Déplacer est autorisé uniquement entre des Zones ouvertes adjacentes du plateau. Le mouvement est bloqué par les Portes Fermés et les Murs. Les Chasseurs peuvent se déplacer normalement à travers des Zones contenant des Vampires endormis, alors que les Vampires Éveillés ralentissent leur mouvement.

Mouvement : Les Chasseurs peuvent dépenser 1 point de Mouvement pour se déplacer vers une zone adjacente, si le chemin est libre.

Ouvrir une Porte : Les Chasseurs peuvent dépenser 1 point de Mouvement pour Ouvrir une Porte Fermée. Ouvrir une Porte n'est pas une Action et n'interrompt donc pas l'Action de Mouvement. Les Portes peuvent être ouvertes des deux côtés. Retournez le jeton associé pour indiquer le nouvel état de la Porte.

Mouvement Bloqué: Les Vampires Éveillés ralentissent les Chasseurs. Chaque mouvement coûte 2 points de Mouvement lorsqu'un ou plusieurs Vampires Éveillés sont présents dans la même zone qu'un Chasseur. Ce surcoût s'applique également lorsque le Chasseur quitte la zone ou lorsqu'il ouvre une Porte dans cette zone.

Sous le niveau principal du Repaire des Vampires, il existe un système complexe de Tunnels, très utiles comme raccourci. Les zones marquées par les jetons Accès au Tunnel et les zones d'Entrée / Sortie sur la tuile Tunnel sont considérées, pour les mouvements, comme adjacentes. Les Points d'Accès sont toujours ouverts. Les personnages passent d'une zone ayant un jeton Accès au Tunnel à la zone d'Entrée du Tunnel de la tuile correspondante. Après avoir traversé les couloirs du Tunnel, la zone de Sortie est reliée à un autre jeton Accès au Tunnel. Attention, aussi bien les Vampires que les Chasseurs peuvent utiliser ces raccourcis.

L'Action de Mouvement ne peut jamais être interrompue, pour jouer une autre Action, puis reprise. Si vous arrêtez votre mouvement pour jouer une autre Action avant d'avoir utilisé tous vos points de Mouvement, vous perdez les points de Mouvement non utilisés. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser l'intégralité de vos deux points de Mouvement et terminer votre Action de Mouvement de façon anticipée.





Image 1 : Stephan se déplace dans le Repaire.

Dans l'image 1, Stephan joue sa première Action en ouvrant une Porte pour Magenta, puis il se déplace de 1 Zone. Il peut maintenant se déplacer dans la zone occupée par un Gardien Éveillé. Il souhaite ouvrir la Porte du bas, mais il ne peut pas, car, étant dans une zone occupée par un Vampire Éveillé, il devrait dépenser 2 points de Mouvement pour cela et il ne lui reste plus que 1 point de Mouvement disponible. Il choisit donc de faire une troisième Action de Mouvement et dépense ses deux points de Mouvement pour ouvrir la Porte.

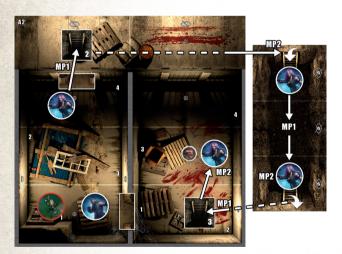


Image 2 : Magenta se déplace dans les Tunnels

Dans l'image 2, Magenta joue également trois Actions Mouvement. Comme première Action, elle se déplace dans la Zone adjacente : elle pénètre dans le Tunnel et continue en se déplaçant de deux zones jusqu'au bout de ce Tunnel. Elle sort ensuite du Tunnel par un autre jeton Accès au Tunnel et termine son mouvement en se déplaçant vers une Zone adjacente dans cette même pièce.

Entrées et sorties

Les Portes d'Entrée sont indiquées par les jetons Porte Ouverte placés sur les murs extérieurs du Repaire. Les Chasseurs ne doivent dépenser aucune Action pour Ouvrir la Porte d'Entrée et peuvent simplement entrer dans le Repaire.

Certaines Traques demandent aux Chasseurs de quitter le Repaire. Ils peuvent sortir par n'importe quelle Porte située sur un mur extérieur (y compris la Porte d'Entrée), mais également à travers les Fenêtres Non Barricadées. Les Portes qui mènent à l'extérieur sont considérées comme des Portes normales : si elles sont fermées, les Chasseurs doivent les Ouvrir en dépensant des points de Mouvement et elles sont Ouvertes lors de l'Éveil.

N'oubliez pas que les Portes d'Entrée / Sortie sont couvertes par de lourds et épais rideaux qui empêchent la lumière du soleil d'entrer dans le Repaire, même lorsqu'elles sont Ouvertes.

Portes Verrouillées

Dans certaines Traques, des Portes sont matérialisées par un jeton Porte bleu : elles sont Verrouillées. Quand une Porte est Verrouillée, les Chasseurs ne peuvent pas l'Ouvrir. La Traque indique comment ouvrir ces Portes, par exemple, en actionnant 1 ou plusieurs Leviers. Cette condition permet de déverrouiller la Porte, mais elle n'est pas Ouverte pour autant : les Chasseurs peuvent désormais l'Ouvrir normalement.

Résolution des Rencontres

Toutes les Pièces fermées sont infestées de Vampires ce qui est indiqué en plaçant un jeton Pièce Inexplorée lors de la Mise en Place. Lorsque les Chasseurs terminent une Action de Mouvement dans n'importe laquelle des Zones d'une Pièce possédant un jeton Pièce Inexplorée, leur tour est interrompu et ils doivent immédiatement résoudre la Rencontre. Cela résulte en l'apparition de Vampires endormis dans la Pièce. Une fois résolue, le Chasseur défausse le jeton Pièce Inexplorée et poursuit son tour normalement.

Dans l'exemple 2, Stephan a ouvert la Porte d'une Pièce Inexplorée : cela ne déclenche pas la résolution de la Rencontre. Même si Magenta est entrée dans la Pièce au début de sa troisième Action de Mouvement, elle a pu terminer son Action de Mouvement. Elle devra néanmoins, à la fin de sa Troisième Action de Mouvement, résoudre la Rencontre.

Les pièces sont accessibles par les Portes ou par les Tunnels. Les deux méthodes d'accès déclenchent une Rencontre si c'est la première fois qu'un Chasseur entre dans la pièce.

Résoudre une Rencontre : Défaussez le jeton Pièce Inexplorée et piochez une carte Rencontre. Celle-ci indique une liste de Vampires qui doivent être placés sur les Points d'Apparition de la Pièce. Les couleurs de chaque barre de la liste permettent d'ajuster le jeu en fonction du nombre de Chasseurs.



Image 3 : Résoudre une carte Rencontre

Placez le Vampire sur le Point d'Apparition indiqué par le numéro situé à droite de la barre, voir Image 3. N'oubliez pas que certaines Zones disposent de plusieurs Points d'Apparition. Essayez de placer les Vampires à côté des Points d'Apparition, même si, tant qu'ils se trouvent dans la bonne Zone, leur position exacte n'a guère d'importance.

Attention à ne pas confondre les nombres indiqués sur les cartes Rencontre avec le nombre de Vampires à placer. Un unique Vampire est placé pour chaque barre de la liste.

Chaque barre d'une carte Rencontre est colorée afin d'indiquer comment ajuster le jeu en fonction du nombre de Chasseurs :

- 2 Chasseurs: Résolvez toutes les lignes ayant une barre Verte.
- 3 Chasseurs : Résolvez toutes les lignes ayant une barre Jaune.
- 4 Chasseurs: Résolvez toutes les lignes ayant une barre Rouge.

Donc, dans une partie à 3 Chasseurs, vous placerez les Vampires indiqués sur les lignes ayant une barre Jaune. Par exemple, dans le cas de la carte de l'image 3, vous ne placerez pas l'Esclave sur la zone 4.

Quand vous résolvez une Rencontre, les nouveaux Vampires sont placés Endormis. Pour les distinguer facilement, placez les figurines des Vampires Endormis couchées sur le côté (les figurines des Vampires Éveillés sont placées debout).

Enfin, certaines cartes Rencontre indiquent de piocher et de résoudre une carte Événement Terrifiant.





Image 4 : Une carte Rencontre générant une carte Événement Terrifiant.

Cartes Événement Terrifiant : Toutes les cartes Événement Terrifiant sont uniques. Chacune décrit une situation déroutante et inattendue que les Chasseurs vont devoir gérer. Lorsqu'il doit piocher une carte Événement Terrifiant, le Chasseur doit interrompre son tour et immédiatement résoudre cette carte. À moins que la carte n'indique explicitement le contraire, résoudre une carte Événement Terrifiant n'est pas une Action. Une fois la carte résolue, le tour du Chasseur reprend normalement.

Figurines manquantes: Bien que cela soit peu probable, il est néanmoins possible que vous n'ayez pas assez de figurines de Vampire à placer lors de la résolution d'une carte Rencontre (ou de toute autre carte). Si, pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas placer une figurine, vous devez la remplacer par une figurine disponible ayant une valeur d'initiative immédiatement supérieure à celle que vous auriez dû placer. Par exemple, si vous ne pouvez pas placer un Esclave (Initiative 2), placez une Chauve-Souris Géante (Initiative 3).

Si aucun Serviteur Vampire de valeur d'initiative supérieure n'est disponible, prenez le Serviteur Vampire de plus petite valeur disponible, mais placez deux figurines de ce type à la place. Par exemple, s'il n'y a plus d'Upyrs (initiative 7), vous devez placer 2 Gardiens à la place.

Ces règles ne s'appliquent pas aux Vampires uniques comme les Anciens ou les Seigneurs. Si tous les Vampires uniques sont en jeu, ignorez simplement cette instruction.

Attaque

Toutes les attaques, dans l'Ordre des Chasseurs de Vampires, qu'elles soient de mêlée (corps-à-corps) ou à distance, effectuées par des Vampires ou des Chasseurs, avec des armes de base, forgées ou naturelles, suivent les mêmes règles: vous lancez des dés d'Attaque et occasionnez des dégâts pour chaque dé de valeur supérieure ou égale à la valeur de Précision.

Bien entendu, c'est un brin plus compliqué que cela mais c'est l'idée générale. Pour résoudre une Attaque, commencez par vérifier que l'objectif est à Portée et que la Ligne de Vue est dégagée.

Portée: L'objectif doit être à Portée de l'arme. Les armes de mêlée ont une Portée de 0, cela signifie que la cible doit être dans la même Zone que l'attaquant. Les armes à distance disposent d'une distance minimale et d'une distance maximale, exprimée en Zones, entre lesquelles une cible doit se trouver pour être visée. Lorsque les distances minimale et maximale sont les mêmes, une seule valeur est indiquée. Lorsque vous résolvez une attaque à distance, ne décomptez pas la zone de l'attaquant (zone de Portée 0).

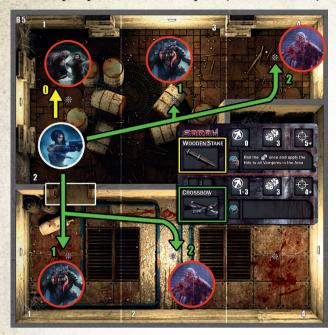


Image 5 : Sarah a plusieurs Vampires à Portée.

Dans l'image 5, Sarah est entourée de Vampires. Elle est équipée de 2 armes, un Pieu en Bois d'une Portée de 0 et une Arbalète d'une Portée de 1 à 3. L'Esclave est dans la même zone que Sarah : il est donc à une Portée de 0 et peut être attaqué avec le Pieu. Les Fouisseurs sont à une Portée de 1 et les Upyrs à une Portée de 2. Les 4 Vampires sont donc à Portée de l'Arbalète, mais, comme nous le verrons plus tard, Sarah ne les a pas tous en Ligne de Vue.

Ligne de Vue (LoS): L'attaquant doit pouvoir voir sa cible. Néanmoins, dans le chaos de la Traque, les Chasseurs et les Vampires sont en permanence en mouvement et il est difficile de se cacher dans le Repaire. Seuls quelques éléments bloquent la Ligne de Vue:

- · Murs.
- Accès au Tunnel.
- Portes Fermées.

Aucun autre objet ne bloque les Lignes de Vue, même pas les figurines ou les jetons.

Les armes de Mêlée sont encore plus simples : la Ligne de Vue est toujours validée.

Pour les armes à distance, il vous suffit de tracer une ligne droite entre les deux icônes LoS au centre des zones dans lesquelles se trouvent l'attaquant et sa cible. Si des éléments bloquent la Ligne de Vue, vous ne pouvez pas attaquer. Si la ligne est continue, l'attaquant dispose d'une Ligne de Vue dégagée.

Portes ouvertes : Les Portes Ouvertes limitent toujours la Ligne de Vue à la zone immédiatement adjacente de l'autre côté de la Porte Ouverte.

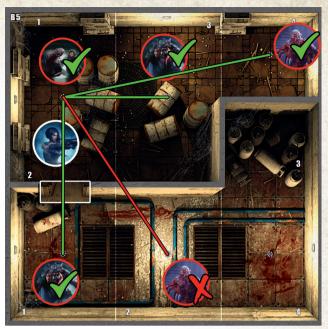


Image 6 : Ligne de Vue.

L'image 6 illustre les Lignes de Vue tracées entre les icônes LoS de toutes les zones contenant des Vampires que Sarah pourrait vouloir attaquer. L'attaquant dispose toujours d'une Ligne de Vue dégagée vers les cibles présentes dans sa zone, Sarah dispose donc d'une Ligne de Vue vers l'Esclave situé derrière elle. Dans la Pièce, elle dispose également d'une Ligne de Vue vers le Fouisseur et l'Upyr, ces deux lignes étant libres de tout obstacle (lignes vertes).

Sarah peut tirer un carreau avec son arbalète vers le Fouisseur de la pièce voisine, par la Porte Ouverte. La ligne verte traverse la Porte Ouverte sans aucun obstacle. Cependant l'Upyr à sa droite ne peut pas être attaqué, car la Ligne de Vue traverse le mur qui est un obstacle : elle est donc indiquée en rouge.

Attention, les Lignes de Vue ne s'étendent que dans la Zone immédiatement adjacente à une Porte Ouverte. Même si la Ligne de Vue était dégagée, Sarah ne pourrait pas attaquer le dernier Upyr, car il est trop éloigné de la Porte.

Les jetons de Porte pouvant légèrement bouger au cours d'une partie, assurez-vous de bien les recentrer sur leur mur avant de vérifier les Lignes de Vue.

Effets spéciaux : Même une arme basique peut avoir un Effet Spécial. Ceux-ci s'activent en payant le coût de Concentration avant de lancer les dés : suivez ensuite les instructions de la carte Arme.

Dés d'Attaque et Précision : Chaque Arme / Attaque dispose d'un nombre de dés d'Attaque ainsi que d'une valeur de Précision. L'attaquant lance le nombre de dés indiqué et chaque dé obtenu de valeur égale ou supérieure à la Précision de l'arme correspond à un Impact.



Image 7 : Score des dés de Joshua attaquant un Esclave.

L'image 7 illustre à quel point l'attaque d'un Chasseur et celle d'un Vampire sont similaires. La carte Arme de Base de Joshua indique que son Pieu permet de lancer 2 dés d'Attaque et qu'il réalise un Impact sur un résultat de 4+. Joshua jette les dés et obtient 3 et 4 : il réalise donc 1 Impact. De la même manière, lorsque l'Esclave attaque, il lance 3 dés et touche sur 5+ : il obtient 1, 2 et 6 et ne fait donc que 1 seul Impact.

Blessures: Si un Impact n'est pas bloqué par l'Armure, il occasionne une Blessure. La cible reçoit donc 1 jeton Blessure pour chaque Impact non bloqué (dans la limite de ses Points de Vie). Si la cible a reçu autant de Blessures que ses Points de Vie et qu'il reste des Impacts non attribués, ceux-ci sont perdus, à moins qu'ils aient été occasionnés par une Arme Explosive. Dans ce cas, ils peuvent être attribués à d'autres cibles (voir Icône Explosion, ci-dessous).

Pour les figurines uniques, comme les Chasseurs et les Anciens, vous pouvez placer les jetons Blessure sur la carte du personnage. Pour les figurines non uniques, nous vous conseillons de placer les jetons Blessure à côté de la figurine.



Image 8 : L'attaque de Joshua occasionne 1 Blessure.

L'image 8 illustre le résultat de l'Attaque de Joshua. L'Esclave n'a pas d'Armure : le 4 lui inflige directement 1 Blessure. Dans ce cas simple, 1 Blessure suffit pour Détruire l'Esclave et sa figurine est retirée du plateau. Si la Blessure n'élimine pas le Vampire, placez un jeton Blessure à côté de la figurine pour indiquer qu'elle a été touchée.

Les Armures bloquent les Impacts et préviennent donc les Blessures.

Armure du Chasseur : L'Armure d'un Chasseur prévient toute Blessure provoquée par une attaque, mais elle se brise rapidement et une fois brisée, elle est perdue. Si vous êtes équipé d'une Armure et que vous êtes touché, procédez ainsi :

- Lorsque l'Armure est sur sa face Intacte: si vous subissez une attaque occasionnant 1 ou plusieurs Impacts, ignorez-les et retournez le jeton Armure sur sa face Endommagée.
- Lorsque l'Armure est sur sa face Endommagée : si vous subissez une attaque occasionnant 1 ou plusieurs Impacts, ignorez-les et défaussez le jeton Armure.



Image 9: Armure du Chasseur

L'image 9 représente 2 Upyrs attaquant Joshua. L'Armure de Joshua est Intacte. La première attaque de l'Upyr occasionne 1 Impact. Cet Impact est ignoré et le jeton Armure est retourné sur sa face Endommagée. Le deuxième Upyr a beaucoup de chance et obtient 3 Impacts. Le jeton Armure prévient également ces 3 Blessures, mais l'Armure est en ruine et son jeton est défaussé. Bien que Joshua ait perdu son Armure en un seul tour, elle lui a quand même permis d'éviter 4 Blessures.

q	Icône Bouclier	Icône Explosion
	Icône Bruit	Icône Fragile
***	Icône Usage Unique	Icône Fenêtre Barricadée

Image 10 : Autres icônes.

Icône Bouclier: Les Vampires et les autres objets peuvent être protégés par une Armure ou être suffisamment résistants pour absorber certains dégâts. Ces objets disposent d'une icône Bouclier accompagnée d'un chiffre, parfois indiqué à côté de l'icône Point de Vie. L'icône Bouclier X signifie que les X premiers Impacts sont ignorés. Si une attaque occasionne plus de X Impacts, les Impacts supplémentaires sont convertis en Blessure et appliqués normalement à la cible. Ce type d'Armure ne se détériore pas durant la partie.

Icône Explosion : Les armes explosives peuvent toucher plusieurs cibles à la fois.

- Attribuez tout d'abord les Impacts à la cible, jusqu'à ce qu'elle ait un nombre de Blessures égal au nombre de ses Points de Vie.
- 2. Les Impacts restants sont ensuite attribués à chaque Chasseur dans la Zone cible : affectez un Impact à chaque Chasseur, aléatoirement si nécessaire.
- 3. Puis, les Impacts restants sont attribués à n'importe quel Vampire (ou Chasseur Transformé) dans la Zone cible : l'attaquant peut répartir ces Impacts comme il le souhaite.
- 4. S'il reste des Impacts excédentaires, ils sont perdus.

Il faut savoir que seules les armes portant l'icône explosion provoquent des effets secondaires et que seuls les dés d'Attaque dont le résultat est supérieur ou égal à la valeur de précision sont comptés comme des coups. Les valeurs inférieures n'affectent personne

Icône Bruit: Les armes bruyantes Réveillent tous les Vampires présents dans la Pièce lorsqu'elles sont utilisées. Si un Chasseur tire avec une arme bruyante à travers une Porte Ouverte, d'une pièce à l'autre, les Vampires des deux Pièces sont Réveillés.



Image 11 : Dé Casse.

Icône Fragile: Si un objet est Fragile, vous devez lancer le dé Casse à chaque fois que vous l'utilisez. Si vous obtenez un symbole Brisé, vous utilisez normalement l'objet puis vous devez le défausser. Par exemple, si l'objet en question est une arme et qu'elle se casse, vous résolvez les Impacts obtenus avant de la jeter.

Icône Usage Unique : Les armes à usage unique doivent être défaussées après avoir été utilisées pour une Attaque.

Icône Fenêtres Barricadées : Si une arme possède l'icône Fenêtres Barricadées, elle peut être utilisée pour casser les Barricades d'une fenêtre, permettant à la lumière du soleil d'entrer dans la pièce et Éliminant ainsi tous les Vampires présents.

Si un Chasseur réduit les Points de Vie d'une fenêtre à 0, le jeton associé est retourné sur sa face Ensoleillée. Durant le Jour, tous les Vampires de la pièce sont Détruits par la lumière du soleil, retirez-les simplement du jeu. Le Chasseur qui a détruit les Barricades gagne des points Concentration pour chaque Vampire ainsi Détruit.

Les règles spéciales indiquées sur certaines cartes suppléent aux règles de base décrites dans ce livret. Jetez un œil à la carte de l'Upyr : ces marcheurs diurnes ne sont pas affectés par la lumière du soleil.

Laissez le jeton Fenêtre sur le plateau pour indiquer que l'effet est permanent : les Vampires n'entrent pas et n'apparaissent pas dans les Pièces Ensoleillées. Voir Activation des Vampires.



Image 12 : Stephan attaque une Fenêtre Barricadée.

Dans l'image 12, Stephan se trouve dans une Pièce avec 2 Vampires, c'est risqué, mais il a un plan pour les Détruire rapidement. Stephan, attaque la fenêtre Barricadée, en utilisant sa Hache. Il lance les dés, mais le résultat est désastreux : il n'occasionne qu'un Impact et celui-ci est absorbé par le Bouclier 1 de la Fenêtre Barricadée. Stephan attaque à nouveau et cette fois, il obtient 3 Impacts : même si 1 Impact est absorbé par le Bouclier de la Fenêtre, les 2 autres occasionnent 2 Blessures. Une seule suffit pour briser les planches et le jeton est donc retourné sur sa face Ensoleillée : la lumière du soleil envahit la pièce. Elle Détruit immédiatement les 2 Vampires et Stephan s'en sort indemne : il gagne 2 points de Concentration (un point par Vampire éliminé).

Attaquer les Vampires Endormis : Les Chasseurs ont un énorme avantage lorsqu'ils parviennent à se faufiler silencieusement pour attaquer un Vampire Endormi. Après avoir lancé les dés d'Attaque, le Chasseur peut relancer n'importe quel nombre de dés d'Attaque et / ou dé Casse avant de résoudre les Impacts. Un dé ne peut être relancé qu'une seule fois et le deuxième résultat doit être appliqué.

Attaquer des Anciens Vampires : Il s'avère plus complexe de s'en prendre à ces Vampires et l'Attaque demande une étape supplémentaire, voir ci-dessous.

Chasseurs Inconscients, Mort et Destruction.

Chasseurs: Dans les règles de base de l'Ordre des Chasseurs de Vampires, les Chasseurs dont les Points de Vie tombent à 0 perdent connaissance. Ils ne prennent plus part à la partie, mais sont secourus et ranimés à la fin de la Traque, lorsque vous jouez en mode Campagne. Des règles optionnelles (voir ci-dessous) proposent de transformer les Chasseurs en Vampires et ils jouent alors en tant que Chasseurs Transformés. Voir le chapitre Chasseurs Transformés pour plus de détails.

Vampires : Lorsque les Points de Vie d'un Vampire tombent à 0, il est réduit en poussière ! Retirez la figurine du jeu. Les Chasseurs gagnent les points de Concentration indiqués sur la carte du Vampire.

Jetons: Certains jetons peuvent être Attaqués et détruits. Les jetons des fenêtres Barricadées sont retournés alors que les autres jetons, comme les Caisses, sont simplement défaussés. Certains jetons octroient une récompense en points de Concentration, indiquée à leur dos.

Tests de Caractéristique

Lorsque les Chasseurs sont acculés, ils devront faire face à des Tests de Caractéristique. Les Chasseurs disposent de 3 Caractéristiques : la Foi, l'Esprit et l'Agilité. Chaque carte Chasseur indique le nombre de dés à lancer pour chacune des Caractéristiques.

Un Test de Caractéristique est indiqué par l'icône de la Caractéristique associée à un nombre représentant la difficulté du test. Le Chasseur lance le nombre de dés indiqués sur sa carte Chasseur et réussit le test si au moins l'un des résultats obtenus est supérieur ou égal à la difficulté du Test de Caractéristique. Le Test indique les conséquences en cas d'échec / succès au Test : elles doivent être résolues immédiatement. Souvent, l'une des deux conséquences, échec ou succès, est absente, indiquant qu'il n'y a alors aucune conséquence dans ce cas de figure.

Résoudre un Test de Caractéristique n'est pas considérée comme une Action, à moins que cela ne soit explicitement indiqué sur la carte.









Image 13 : Exemple d'un Test de Caractéristique.

Dans l'image 13, Magenta pioche une carte Influence de l'Ancien, après avoir déclaré une Attaque sur l'un d'entre eux. Sa Foi indique qu'elle lance 2D6 (deux dés à 6 faces) et la difficulté du Test est de 4+ : elle doit obtenir un résultat de 4 ou plus sur au moins l'un de ses dés pour réussir. En cas d'échec, elle lancera un dé de moins lors de son Attaque contre l'Ancien. En cas de succès, son Attaque se fera sans pénalité.

Capacités Spéciales





Image 14: Capacités Spéciales.

Chaque Chasseur dispose d'une Capacité Spéciale en début de partie, indiquée sur sa carte Chasseur. Il pourra ensuite dépenser des points de Concentration, lors du Répit, pour apprendre de nouvelles Capacités.

Toutes les Capacités sont uniques et décrites par une carte. À moins que cela ne soit clairement spécifié, utiliser une Capacité Spéciale n'est pas une Action. Cependant, nombre de Capacités nécessitent de dépenser des points de Concentration pour être utilisées. Les Capacités qui affectent vos lancers de dés (vous octroyant des dés ou des relances supplémentaires, etc.) doivent être déclarées et payées avant que les dés ne soient lancés.

Concentration

Au cours de la partie, les Chasseurs gagneront et dépenseront des points de Concentration.

Utilisez les jetons Concentration pour matérialiser les points de Concentration de chaque Chasseur.

Les Chasseurs gagnent des points de Concentration lorsqu'ils accomplissent certaines Actions :

- En Détruisant des Vampires, ils gagnent les points de Concentration indiqués sur chaque carte Vampire.
- Certains jetons disposent sur leur dos d'une Récompense en points de Concentration, par exemple les Leviers. Quand un Chasseur interagit avec ce jeton, il le retourne et gagne la récompense indiquée.

Les Chasseurs peuvent utiliser leurs points Concentration pour activer divers effets :

- Activer les Capacités Spéciales des Chasseurs.
- Activer les Effets Spéciaux des armes.
- Fabriquer des objets et des armes plus complexes à partir des pièces détachées qu'ils ont trouvées.
- Acheter des Équipements et apprendre des Capacités Spéciales lors du Répit, en Mode Campagne.

Les Chasseurs peuvent dépenser des points de Concentration lors de la résolution d'une Action, mais dépenser des points de Concentration n'est jamais considéré comme une Action.

Interagir avec les Jetons

Caisses: Les jetons Caisse sont placés sur le plateau lors de la Mise en Place et offrent aux Chasseurs la possibilité de se mettre à l'abri.

Un Chasseur dans la même zone qu'une Caisse peut se cacher derrière. Ce n'est pas une Action. Placez sa figurine sur le jeton Caisse pour indiquer que le Chasseur est à l'abri. De même, sortir d'un abri n'est pas une Action.

Lorsque les Vampires sont activés, ils continuent de se déplacer vers les Chasseurs abrités et de les prendre pour cible. Néanmoins, ils doivent tout d'abord détruire la Caisse avant de pouvoir attaquer directement le Chasseur. Ils Attaquent la Caisse comme expliqué précédemment et le jeton Caisse est retiré du jeu lorsque ses Points de Vie tombent à 0, exposant le Chasseur qui s'y était abrité.

Une Caisse ne peut pas abriter plus de 1 Chasseur à la fois. Les Vampires ne se mettent jamais à l'abri.

Leviers : Les Leviers sont utilisés pour manœuvrer d'autres objets au cours de la partie, par exemple le déverrouillage des Portes Verrouillées. Les Leviers sont placés aux positions indiquées sur la mini-carte de la Traque, avec leur face rouge visible.

Les Chasseurs présents dans la même zone qu'un Levier peuvent dépenser une Action pour l'actionner : retournez le jeton sur sa face verte et gagnez les points de Concentration indiqués en Récompense. Chaque Levier ne peut être actionné qu'une seule fois. Ils peuvent être actionnés même si des Vampires sont présents dans la Zone du Chasseur.



Image 15 : Jeton Décombres.

Décombres : Les Repaires de Vampires sont de vieux bâtiments presque en ruines qui s'effondrent souvent lorsque la bataille fait rage. La résolution de certaines cartes vous demandera de placer des jetons Décombres.

Un jeton Décombres est placé sous la figurine du Chasseur qui résout la carte pour indiquer qu'il est piégé dans les Décombres. Lorsque le jeton est placé sous le Chasseur, celui-ci subit 1 Impact. Son Armure peut bloquer normalement cet Impact, ce qui risque de l'Endommager.

Par ailleurs, le Chasseur doit se libérer avant de pouvoir effectuer d'autres Actions. Il peut se libérer seul ou être libéré par un autre Chasseur présent dans la même zone, en utilisant l'Action Retirer des Décombres. Une fois le Chasseur libéré, le jeton Décombre est défaussé.

Si un Vampire Attaque un Chasseur piégé dans les Décombres, le Vampire peut relancer l'un de ses dés d'Attaque.

Fouille

Les Chasseurs peuvent dépenser une Action pour chercher des objets utiles dans une Zone. Ils doivent cependant respecter quelques restrictions :

- Les Vampires Éveillés : Les Chasseurs ne peuvent pas Fouiller une Pièce occupée par des Vampires Éveillés.
- Icône Fouille Impossible : Cette Pièce ne peut en aucun cas être Fouillée.

Si un Chasseur est dans une Pièce qu'il peut Fouiller, il dépense une Action et pioche une carte Objets dans la pioche correspondante. Il doit ensuite placer cette carte sur un emplacement libre de son Inventaire ou la défausser. Si son Inventaire est déjà plein, il peut immédiatement défausser une carte de l'un des emplacements pour faire de la place pour la nouvelle.

Il existe de nombreuses cartes Objets différentes, ayant des effets variés. Les cartes Objets sont généralement utilisées lors de la résolution d'une autre Action. Par exemple, les armes sont utilisées lorsqu'un Chasseur Attaque. Chaque carte indique si son utilisation nécessite de dépenser une Action. Par exemple, défausser une Trousse de Secours pour soigner un Chasseur est une Action, alors qu'accéder aux cartes stockées dans le Vieux Sac n'est pas une Action.





Image 16 : Pièces pour fabriquer un Objet et le résultat final.

Certaines cartes Objets représentent des pièces détachées qui nécessitent d'être combinées pour fabriquer des objets plus complexes avant que celui-ci ne puisse être utilisé. Ces cartes sont divisées en deux zones opposées : lorsque vous les piochez, placez-les dans votre inventaire avec les pièces détachées en haut.

Pour fabriquer l'objet, vous devez dépenser les points de Concentration indiqués dans le coin supérieur droit des pièces détachées : faites ensuite pivoter la carte de 180°. Ce n'est pas une Action, mais le Chasseur doit être Actif pour pouvoir le faire. L'Object peut ensuite être utilisé normalement.

Échange

Si le Chasseur actif est dans la même Zone qu'un autre Chasseur, il peut dépenser une Action pour faire un Échange. La seule restriction étant que :

 Vampires Éveillés: Les Chasseurs ne peuvent pas réaliser d'Échange si des Vampires Éveillés sont présents dans leur Pièce.

Seules les cartes situées sur les emplacements d'Inventaire des plateaux Joueur peuvent être échangées, y compris la carte Harpon d'Extraction. Il n'y a aucune limite au nombre d'Objets pouvant être échangés entre les deux Chasseurs et les deux joueurs peuvent défausser des cartes s'ils ont besoin de faire de la place dans leurs Inventaires.

Vous pouvez Échanger la pile complète de cartes Relique, mais il est interdit d'en modifier son contenu.

Lorsqu'il dépense une Action, seuls le Chasseur actif et l'un des autres Chasseurs de sa Zone peuvent échanger des objets. Si le Chasseur actif souhaite faire un Échange avec un autre Chasseur présent dans la même Zone, il doit dépenser une autre Action.

Lâcher un objet

Le Chasseur actif peut lâcher autant de cartes Objets qu'il le souhaite (présentes sur les emplacements de son Inventaire). Ces cartes sont placées dans la même Zone que le Chasseur actif et pourront être ramassées plus tard.

Ramasser un objet

Si le Chasseur actif se trouve dans une Zone contenant des cartes laissées par un autre Chasseur, il peut dépenser une Action pour ramasser l'une de ces cartes et l'ajouter à son Inventaire, sous réserve que :

 Vampires Éveillés : Les Chasseurs ne peuvent pas Ramasser d'objets si des Vampires Éveillés sont présents dans la Pièce.

Le joueur peut défausser des cartes de son Inventaire pour libérer des emplacements. Cela ne concerne que les cartes présentes sur les emplacements de son Inventaire, y compris la carte Harpon d'Extraction.

La pile complète de cartes Relique peut être ramassée pour 1 Action, mais il est interdit d'en modifier son contenu.

Coucher du soleil et Éveil



Image 17: L'Horloge, en cours de partie.

Le temps est un paramètre très important dans l'Ordre des Chasseurs de Vampires et l'Horloge permet de suivre sa progression.

- Il indique lorsqu'il fait Jour ou Nuit, ce qui affecte plusieurs aspects du jeu (voir Jour et Nuit, ci-dessous).
- Il indique également l'Éveil, le moment où tous les Vampires sortent de leur sommeil (voir Éveil, cidessous).

Vampires Endormis : Lorsqu'il fait Jour, les Vampires dorment et ne représentent pas vraiment une menace pour les Chasseurs. Pour indiquer qu'un Vampire est Endormi, placez sa figurine couchée. Lorsqu'il est Éveillé, redressez sa figurine. Cela conditionne plusieurs éléments de jeu :

- Les Vampires Endormis n'empêchent pas le Mouvement des Chasseurs.
- Un Chasseur peut relancer une fois tout ou partie de ses dés d'Attaque lorsqu'il Attaque des Vampires Endormis.
- Un Chasseur ne pioche pas de carte Influence de l'Ancien lorsqu'il Attaque des Anciens Endormis, (voir Attaque d'un Ancien pour plus de détails).
- Les Vampires Endormis ne Se Déplacent pas et n'Attaquent pas sans raison.

Seules les cartes Rencontre font apparaître des Vampires Endormis. Lorsque d'autres types de cartes font apparaître des Vampires, ceux-ci sont toujours Éveillés.

Les Vampires sont Réveillés s'il y a du bruit dans une Pièce :

 Si l'Attaque d'un Chasseur sur un Vampire échoue, tous les autres Vampires de la pièce sont Réveillés.

- Si un Chasseur Attaque avec une arme bruyante ou utilise un objet bruyant, tous les Vampires de la pièce sont Réveillés.
- Si une carte, autre qu'une carte Rencontre, fait apparaître des Vampires dans une Pièce ou qu'un Vampire y entre, tous les Vampires Endormis dans cette Pièce sont Réveillés.

L'éveil : Les Vampires sont assujettis au cycle du soleil et lorsque ses derniers rayons disparaissent, les Vampires s'éveillent... assoiffés de sang.

À la fin de la 6e heure (manche 6 sur l'Horloge), suivez les étapes suivantes :

- Résolvez les cartes Rencontre de toutes les Pièces Inexplorées. Ignorez tous les Événements Terrifiants ainsi générés.
- Réveillez tous les Vampires : redressez toutes leurs figurines.
- Ouvrez toutes les Portes normales.
- Retournez les cartes Vampire sur leur face Nuit, révélant ainsi leurs nouvelles caractéristiques et leurs pouvoirs spéciaux.
- Défaussez la carte Harpon si elle était en jeu dans cette Traque.

Après l'Éveil, tous les Vampires restent Éveillés jusqu'à la fin de la partie. Ils ne peuvent en aucun cas redevenir Endormis.

Lors de la Nuit, le tour de jeu est inversé et les Vampires s'activent désormais avant les Chasseurs.

Portes spéciales : Certaines Traques comportent des Portes spéciales, indiquées par un jeton Porte bleu. Si l'Éveil a lieu alors que ces Portes sont encore fermées, résolvez la Rencontre dans ces Pièces, mais sans ouvrir la Porte, peu importe qu'elle soit Déverrouillée ou non. Consultez le chapitre Vampires dans des Pièces Fermées pour plus de détails.

Activation des vampires

Les cartes Activation déterminent le comportement des Vampires. Une carte est piochée lors du tour de chaque Chasseur. Il existe deux types de cartes Activation : l'un pour le Jour (Diurne) et l'autre pour la Nuit (Nocturne). Ces deux types de cartes sont présentées de la même façon.





Image 18: 1 carte Activation Diurne et 2 cartes Activation Nocturne avec des niveaux de difficulté différents.

Dans la mesure où les cartes Activation déterminent le comportement des Vampires, elles jouent un rôle important dans le niveau de difficulté de la partie. Chaque carte indique un niveau de difficulté dans son coin supérieur gauche. La Traque précise le nombre de cartes de niveaux 1, 2 et 3 à utiliser pour constituer chaque pioche. Assurez-vous que celles-ci soient bien mélangées au début de la partie.

À son tour, le joueur actif pioche une carte. Le moment où il pioche cette carte dépend de la phase de la journée :

- **Jour :** Activez votre Chasseur puis piochez et résolvez une carte Activation Diurne (jaune).
- Nuit: Piochez et résolvez une carte Activation Nocturne (bleue) puis activez votre Chasseur.

Le joueur actif doit résoudre toutes les sections de la carte, de haut en bas. Ces instructions ne s'appliquent qu'aux Vampires Éveillés, mais s'ils se réveillent pendant la résolution de la carte, ils doivent suivre les instructions restantes de la carte.

Les instructions des cartes doivent être suivies à la lettre. Néanmoins, si plusieurs interprétations sont possibles pour une même instruction, le joueur actif décide de la façon de la résoudre.

Icônes des cartes Activation : 3 icônes sont utilisées sur les cartes Activation.



Pisteur : Concerne les Vampires situés dans une Zone sans Chasseur (n'importe quel Chasseur, pas uniquement le Chasseur actif). Ces Vampires vont pister une Cible et les cartes Activation les feront se déplacer plus souvent.



Combattant : Concerne les Vampires situés dans une zone avec un ou plusieurs Chasseurs. Ces Vampires sont déjà en position pour Attaquer une Cible, par conséquent les cartes Activation les feront se déplacer moins fréquemment.



Cette icône indique qu'il faut déplacer les Vampires.



Image 19: Sections des cartes Activation des Vampires.

Généralement, chaque carte Activation est divisée en 4 sections, même si certaines cartes disposent d'une section vide, indiquant que rien ne se passe. Les 3 premières sections font généralement référence au Chasseur actif. La dernière section se réfère à tous les Chasseurs : elle est entourée en rouge pour souligner cette différence. Les cartes sont résolues ainsi :

- Générer des Vampires ou résoudre une tâche spécifique.
- Les Vampires se déplacent vers le Chasseur actif.
- Tous les Vampires dans sa Zone attaquent le Chasseur actif.
- Les Vampires plus distants se déplacent vers l'un ou les Chasseurs les plus proches.

Section 1 : Cette section contient généralement des instructions pour générer de nouveaux Vampires. Placez les Vampires dans la zone indiquée, par exemple dans la même zone que le Chasseur actif ou à côté d'un point d'Accès au Tunnel, etc. Les Vampires ainsi générés sont toujours Éveillés et ils Réveillent tous les Vampires Endormis présents dans la Pièce.

Certaines cartes ont des effets uniques, qui peuvent être liés à un Test de Caractéristique.

Section 2 : Cette section désigne les Vampires qui se Déplacent vers la Zone du Chasseur actif.

- Les icônes rouges et vertes désignent les Vampires, Combattants et / ou Pisteurs, concernés.
- Son texte indique la distance maximale les séparant du Chasseur actif (considérez toujours le chemin le plus court). Lorsque vous décomptez la distance, ne tenez pas compte de la zone contenant le Chasseur : par exemple, si le Vampire est dans une zone adjacente, il est à une distance de 1.

Déplacez maintenant tous les Vampires répondant à ces conditions dans la Zone du Chasseur actif.

Les Vampires n'ont aucune caractéristique de Mouvement ou de Vitesse. Leur déplacement est résolu simplement : s'ils répondent aux critères de la carte (distance et icône), ils se déplacent immédiatement dans la Zone du Chasseur actif.

Section 3 : Tous les Vampires dans la Zone du Chasseur actif Attaquent ce dernier, dans l'Ordre croissant de leurs Initiatives (la valeur d'initiative la plus basse en premier).

Les Attaques de Vampire sont résolues normalement avec les dés d'Attaque et les valeurs de Précision indiquées sur les cartes Vampire. Attention, la Nuit, les attaques peuvent bénéficier d'Effets Spéciaux.

Section 4 : Finalement, les Vampires poursuivent les Chasseurs. Tous les Vampires éloignés des Chasseurs vont se rapprocher d'eux. Cette section est légèrement différente des trois précédentes dans la mesure où elle concerne tous les Vampires du plateau et pas seulement ceux proches du Chasseur actif. Comme pour la section 2 :

- · L'icône verte désigne les Vampires Pisteurs
- Identifier le chemin le plus court entre chaque Vampire et le Chasseur dont il est le plus proche.
- Contrairement à la section 2, le texte indique une distance MINIMALE entre le Vampire et le Chasseur le plus proche. Vérifiez que le Vampire est au moins à cette distance.
- Enfin, déplacez de la distance indiquée les Vampires répondant à ces critères vers le Chasseur le plus proche (ils suivent le chemin le plus court vers ce Chasseur).

La carte indique la distance parcourue par chaque Vampire répondant à ces critères.

Chemin le plus court : Lorsque vous estimez la distance entre un Vampire et un Chasseur, choisissez le chemin le plus court par les Portes Ouvertes et les Tunnels. Les Vampires n'ouvrent pas les Portes Fermées. Même s'ils se déplacent vers les Chasseurs présents dans une Pièce Ensoleillée, ils s'arrêtent dans la dernière Zone d'obscurité et ne pénètrent pas dans les Pièces Ensoleillées.

Chasseur le plus proche : Cela désigne toujours « le Chasseur le plus proche en suivant le chemin le plus court ». Il est possible que plusieurs Chasseurs répondent à ce critère. Déterminez lequel est pris pour cible en suivant ces critères :

- Le Vampire cible le Chasseur ayant le plus de Blessures.
- En cas d'égalité, il cible le Chasseur ayant le moins de points de Concentration.
- Si l'égalité persiste, il cible aléatoirement l'un des Chasseurs concernés.

Cette résolution procédurale peut sembler complexe au premier abord, mais elle devient vite naturelle et évite toute confusion.

N'oubliez pas que ces instructions s'appliquent uniquement aux Vampires Éveillés.



Image 20 : Magenta pioche une carte Activation des Vampires.

Considérons un exemple complet de résolution. Magenta pioche une carte Activation de la pioche Jour. Elle est prise en embuscade par un Gardien : non seulement il apparaît juste à côté d'elle, mais il Réveille au passage tous Vampires présents dans la Pièce.



Image 21 : La section 1 de la carte a été résolue. Les choses tournent mal pour Magenta.



Image 22: La section 2 n'affecte que l'Esclave.

La section 2 de la carte indique que les Pisteurs présents à 2 zones ou moins de Magenta se jettent sur elle.

Le Fouisseur à gauche est un Pisteur, mais il ne peut pas passer par une Porte Fermée : le chemin le plus court pour atteindre Magenta est trop long et dépasse largement les 2 zones indiquées. Le Fouisseur de droite est éloigné de 3 zones et n'est donc pas concerné. Donc, aucun des Fouisseurs ne se déplace.

L'Upyr n'est pas un Pisteur : il est déjà engagé avec Joshua, c'est un Combattant. De même, le Gardien est déjà engagé avec Magenta (dans sa zone). Ces ces deux Vampires ne se déplacent pas non plus.

Reste l'Esclave qui est distant de 2 zones de Magenta : il est à bonne distance et bondit donc dans la zone de Magenta.



Image 23: Les Vampires Attaquent!

Magenta est désormais en prise avec 2 Vampires et la troisième section indique qu'ils passent à l'Attaque! Sans détailler les lancers de dés, le Gardien agit en premier et s'avère plutôt chanceux! L'Esclave obtient également un Impact! Magenta ayant déjà perdu son Armure, elle reçoit 2 jetons Blessures.

Comme les sections 1 et 2, la section 3 ne s'applique qu'au Chasseur actif. Même s'il y a un Upyr dans la même zone que Joshua, il n'est pas le Chasseur actif et n'est donc pas attaqué lors de ce tour.



Image 24: Tous les Vampires du Repaire se rapprochent.

Finalement, la section de mouvement général peut amener les Vampires à se rapprocher de n'importe quel Chasseur. Tous les Vampires Pisteurs qui sont à 2 zones ou plus du Chasseur le plus proche se déplacent de 1 Zone vers ces Chasseurs.

On voit très rapidement que certains Vampires ne sont pas concernés par cette section : l'Upyr, le Gardien et l'Esclave sont déjà dans la Zone d'un Chasseur et ne Pistent donc pas de nouvelle proie. Ce sont des Combattants et ils ne sont donc pas concernés par la carte. Le Fouisseur de gauche identifie Sarah comme étant le Chasseur le plus proche : il se trouve à 2 zones d'elle et se rapproche donc de 1 zone.

En observant rapidement le plateau, Magenta semble être le Chasseur le plus proche du Fouisseur. Néanmoins, la distance doit être mesurée en suivant le parcours le plus court possible. Or, le Fouisseur n'ouvre pas les Portes Fermées et le chemin qui mène à Magenta est donc bien plus long que celui conduisant à Sarah : cette dernière est donc la plus proche.

Il ne reste que le Fouisseur Pisteur de droite qui est à 3 Zones de Magenta. Magenta est prise pour cible non pas parce qu'elle est le Chasseur actif, mais uniquement car elle est la plus proche du Fouisseur. Celui-ci se déplace donc de 1 Zone dans sa direction.

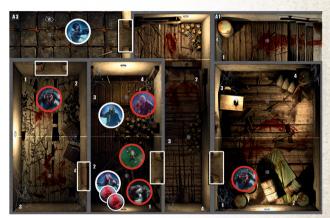


Image 25: Situation finale une fois la carte résolue.

Cette carte Activation a provoqué de nombreux changements : il y a de nouveaux Vampires Éveillés, Magenta a été traquée et a subi quelques Blessures, et un Fouisseur se rapproche de Sarah. Si Sarah pioche une carte Activation maintenant, il y a de fortes chances que le Vampire la rejoigne. Heureusement, il fait Jour et Sarah agira avant les Vampires.



Image 26 : Une carte Activation atypique

Toutes les cartes Activation des Vampires ne comportent pas 4 sections. Elles restent simples néanmoins reconnaître et à interpréter. L'image 26 représente une carte n'ayant que 3 sections. L'absence de la zone surlignée en rouge indique que les sections 1 à 3 sont présentes et que la section 4 est manquante. Il y a un test de Compétence supplémentaire à résoudre dans la section 3 avant que les Vampires n'attaquent.

Vampires dans les Pièces fermées

Des Vampires peuvent se retrouver dans des Pièces Fermées, complètement isolés des Chasseurs. Lors de la résolution des cartes, comme des cartes Activation, ignorez tous les Vampires se trouvant dans des Pièces Fermées. Si la pièce dispose d'un point d'Accès aux Tunnels, ou une fois que la Porte est Ouverte, les Vampires de cette Pièce seront activés normalement.

Anciens Vampires

Les Anciens Vampires sont des individus uniques qui existent depuis des siècles. Chaque Ancien dispose de caractéristiques et de capacités uniques et il est représenté par une figurine spécifique. Leurs cartes Vampire ne sont pas recto-verso dans la mesure où ces puissants adversaires sont bien moins sensibles aux effets du Jour et de la Nuit que les autres Vampires : ils ont donc toujours accès à leurs pouvoirs spéciaux.

Lors de la Mise en Place, les cartes Anciens Vampires sont mélangées en une petite pioche séparée et une carte y est piochée aléatoirement à chaque fois qu'un Ancien apparaît. Placez la figurine correspondante sur le plateau et la carte Vampire associée sur la table, visible de tous les joueurs.

Si un Ancien Vampire est Détruit, défaussez sa carte Vampire. Si la pioche des Anciens est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Attaquer un ancien : Les Anciens Vampires sont des ennemis terrifiants, capables de prendre l'ascendant sur l'esprit de leurs ennemis. Les cartes Influence de l'Ancien illustrent comment ces attaques mentales affectent les Chasseurs.

Lorsqu'un Chasseur Attaque un Ancien Éveillé, il commence par indiquer l'arme qu'il souhaite utiliser. Il pioche ensuite une Carte Influence de l'Ancien et la résout. Une fois la carte résolue, il résout son Attaque avec l'arme choisie. Son Attaque peut se dérouler normalement, subir une pénalité ou même ne pas avoir lieu suite à la résolution de la carte Influence de l'Ancien. Dans tous les cas, le Chasseur a dépensé une Action. Cette étape doit être réalisée à chaque Attaque si le Chasseur en réalise plusieurs lors d'un même tour.



Image 27: Une carte Influence de l'Ancien.

Pour résoudre la carte Influence de l'Ancien, le Chasseur passe le Test de Caractéristique indiqué en haut (1), lit le texte d'ambiance de la carte (2) et suit les instructions de Succès ou d'Échec (3), suivant le résultat du test.

Les Anciens Endormis ne peuvent pas influencer les Chasseurs qui les Attaquent : ces Attaques sont résolues comme pour tout Vampire Endormi.

Le Seigneur des Vampires : Il s'agit d'un Ancien extrêmement puissant qui apparaît lors de moments narratifs spéciaux et, bien entendu, pour la bataille finale. Il n'apparaît jamais au hasard, comme les autres Anciens. Ne mélangez pas sa carte Vampire avec les autres.

Les cartes Seigneur des Vampires sont recto-verso. Néanmoins, les deux faces ne correspondent pas au Jour ou à la Nuit, car ils sont tellement puissants qu'ils peuvent toujours utiliser leurs pouvoirs. Ces deux faces correspondent à leur état : lorsqu'il dispose d'une pleine puissance et quand il est affaibli. Lorsque le Seigneur des Vampires arrive en jeu, placez sa carte Vampire face Pleine Puissance visible (celle indiquant le plus grand nombre de Points de Vie).

Reliques

Dans les temps anciens, les Reliques étaient utilisées pour repousser drastiquement la Nuit et, à quelques occasions, la forcer à se réfugier dans les profondeurs. Depuis le début de la résurgence, les Créatures de la Nuit collectent et détruisent secrètement autant de Reliques que possible afin que l'Ordre ne puisse les utiliser à nouveau.

Lorsque vous jouez en mode Campagne, vous devez collectionner tous les fragments de Relique que vous trouvez, ainsi que d'autres objets de puissance qui ont été cachés dans les Repaires des Vampires. Mais la Nuit est très en avance et il vous sera impossible de retrouver tous les fragments d'une même ancienne Relique. Au lieu de cela, il vous faudra collecter tous les fragments que vous trouverez afin de les ramener à l'Ordre. Là, ils pourront être sculptés, remodelés, puis forgés et assemblés en de nouveaux objets, tout aussi puissants. Vous pourrez alors brandir des Reliques jamais vues auparavant.

Lorsque vous jouez une Campagne, vous pouvez recevoir une carte Relique en récompense de la réussite de certaines Traques. Cela représente un fragment d'une ancienne Relique que vous avez trouvée. L'Ordre sera en mesure de créer de nouveaux objets de puissances à partir de ces cartes. Toutes les Reliques sont composées d'au moins 3 fragments:

- Manche : Poignée, grip, etc.
- Arme: Lame d'une dague ou d'une épée, tête d'une masse ou d'un marteau, etc.
- Objet Sacré : Vêtement béni, partie du corps, etc.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 5 cartes, certaines Relique pouvant contenir 2 Armes et / ou 2 Objets Sacrés :

Manche + Arme + Objet Sacré
 Manche + 2 Armes + Objet Sacré
 Manche + Arme + 2 Objets Sacrés
 Manche + 2 Armes + 2 Objets Sacrés
 5 cartes

Chaque carte indique si des cartes multiples peuvent être utilisées. Vous ne pouvez néanmoins jamais utiliser plus de 5 cartes pour créer une Relique.

Lorsque vous combinez les cartes, chacune contribue aux caractéristiques de la Relique :

- · Manche : Portée.
- Arme: Dés et Précision. Si vous utilisez plusieurs cartes, additionnez le nombre de dés, mais utilisez la moins bonne valeur de Précision (la plus élevée).
- Objet sacré: Pouvoir spécial. Si vous utilisez plusieurs cartes, tous les pouvoirs spéciaux peuvent être activés à condition que vous soyez en mesure de payer leurs coûts en Concentration. Bien que la Relique soit une arme, ses pouvoirs peuvent s'appliquer à d'autres aspects du jeu que l'Attaque.

Lorsqu'ils sont assemblés, ces fragments forment une arme puissante et unique, ayant le pouvoir de Détruire le Seigneur des Vampires.

Piocher les cartes Relique: De nombreuses Traques vous permettront de piocher des cartes Relique si vous les accomplissez avec succès. Parfois, des règles spéciales vous feront débuter dans le Repaire avec une Relique et vous devrez essayer de l'en sortir. Le Destin est de votre côté et il vous aidera dans la bataille contre la Nui: vous ne piochez pas les 3 premières cartes Relique totalement au hasard. Utilisez les règles ci-dessous afin de vous assurer d'être en mesure de construire une Relique à partir de vos 3 premières cartes. Si vous piochez une carte qui ne peut pas être utilisée, défaussez-la, tout simplement. Elle sera remélangée dans la pioche Relique au début de la prochaine Traque.

- Première pioche : Conservez le premier manche que vous piochez.
- Seconde pioche : Conservez la première arme compatible avec le manche que vous avez conservé.
- Troisième pioche : Conservez le premier objet sacré compatible avec le manche et l'arme.

Il est possible que vous rassembliez les cartes nécessaires à l'assemblage d'une Relique complète à mi-Campagne. Au-delà de la 3e carte piochée, vous conservez simplement la première carte à chaque fois que vous piochez. Vous pourrez utiliser ces cartes pour améliorer votre Relique.

Assembler la Relique: L'Ordre disposera des ressources et du temps nécessaires pour assembler les Reliques à certains moments précis de la Campagne. C'est généralement juste avant l'ultime Traque. Dans les instructions de la Traque, il sera indiqué que vous pouvez assembler une Relique.

Le nombre de Reliques que vous pouvez créer est limité par le nombre de cartes que vous possédez, sachant que chacune d'entre elles nécessite de 3 à 5 fragments. Par exemple, avec 5 cartes, vous ne pouvez créer qu'une seule Relique, mais si vous en avez 6, vous pouvez décider d'en assembler 1 ou 2. La Campagne contrôlera le nombre de cartes Relique disponibles. Une fois créée, la Relique ne peut pas être désassemblée pour utiliser les cartes Relique dans une autre combinaison.

Lorsque vous créez une Relique, sélectionnez les cartes Relique que vous souhaitez utiliser. Consultez les instructions indiquées sur chaque carte afin de vous assurer de pouvoir les combiner. Puis, au début de la Traque, superposez les cartes Relique utilisées et placez cette pile sur un emplacement d'Inventaire du plateau de l'un des Chasseurs. Empilez les cartes de façon à ce que les caractéristiques au bas de chacune soient visibles.







Image 28: Carte Relique.

Les 3 cartes illustrées dans l'image 28 peuvent être combinées pour créer une Relique. Les 3 fragments nécessaires sont présents et la restriction imposée par la Tête de Hache de Pangu est satisfaite par le Bâton d'Ascalon. Assemblés ensemble, ils forment la Relique représentée ci-dessous (image 29).



Image 29 : Pile de cartes formant une Relique complète.

Lors de la Mise en Place, vous devrez décider du Chasseur chargé de transporter la Relique dans le Repaire pendant la Traque. Placez la pile de cartes sur l'un des emplacements d'Inventaire de ce Chasseur.





Image 30: Carte Relique offrant 2 utilisations.

Certaines cartes vous offriront un choix. L'image 30 représente un fragment de Relique pouvant être utilisé par l'Ordre de deux manières différentes : vous pouvez choisir d'utiliser cette pièce comme un manche court ou long. Pivotez simplement la carte de façon à pouvoir lire les caractéristiques de l'option retenue.





Image 31 : Relique formée de 4 cartes.

Comme décrit précédemment, vous pouvez utiliser plus de 3 cartes pour assembler une Relique. L'image 31 représente un nouvel Objet Sacré qui peut être ajouté à la pile de cartes d'une Relique en tant que second Objet Sacré, quelles que soient les restrictions imposées par les cartes utilisées. Il peut être combiné à la Relique précédente composée de 3 cartes pour former une Relique de 4 cartes. Cette Relique dispose désormais de 2 Pouvoirs Spéciaux.

Les Campagnes les plus longues vous donneront davantage de choix. En fonction des cartes que vous piochez, vous risquez de ne pas pouvoir toutes les assembler en une puissante Relique, mais si la chance vous sourit, vous serez peut-être juste en mesure de forger l'arme qui vous permettra d'éliminer le Seigneur des Vampires.

Échanger, Lâcher, Ramasser : Ces Actions vous permettent de transmettre une Relique entre les Chasseurs une fois que la Traque est lancée. Si le Chasseur portant la Relique est éliminé, il lâche automatiquement la Relique dans sa Zone et celle-ci pourra être Ramassée normalement.

Chasseurs Transformés: Les Chasseurs Transformés ne peuvent pas porter une Relique ou tout autre objet. Si le Chasseur portant la Relique est Transformé, il la lâche automatiquement dans sa Zone pendant sa Transformation. Comme ci-dessus, un autre Chasseur peut dépenser une Action pour la Ramasser.

Vous ne pouvez pas modifier les cartes d'une pile lorsque vous transférez une Relique avec l'une de ces Actions.

Détruire les Seigneurs des Vampires: Les Reliques peuvent être utilisées comme des armes normales ou comme des objets générant des pouvoirs spéciaux. Néanmoins, la véritable finalité lorsque vous forgez une Relique, c'est de combattre les Seigneurs des Vampires. Seule une Relique peut asséner le coup fatal à même de Détruite un Seigneur des Vampires (voir le chapitre Seigneurs des Vampires pour plus de détails).

Seigneurs des Vampires

Les Seigneurs des Vampires sont les plus puissants des Anciens Vampires. Ils sont extrêmement rares et il n'y a que rarement plus d'un Seigneur actif à la fois. Kophas est le seul Seigneur des Vampires du jeu de base.

Kophas n'apparaît pas dans toutes les Traques. Il est réservé à certains moments narratifs et à l'apothéose de l'ultime bataille. Ne mélangez pas sa carte dans la pioche des Anciens. Son apparition est régie par des règles spéciales de certaines Traques.

Toutes les règles propres aux Anciens s'appliquent également aux Seigneurs des Vampires. Par exemple, vous piochez une carte Influence de l'Ancien lorsque vous les Attaquez. De plus:

- Bien qu'ils détestent la lumière du soleil et ne se promènent que rarement en plein jour, cela n'a aucun effet sur eux. Ils sont en permanence enveloppés dans les limbes de la Nuit.
- Leurs cartes Vampire sont recto-verso bien que cela ne soit aucunement lié au Jour et à la Nuit. Commencez toujours par la face Pleine Puissance (celle indiquant le plus grand nombre de Points de Vie).
- Ils sont trop grands pour être affectés par l'Extracteur.
- Les Seigneurs ne peuvent pas être Détruits par des armes normales. Lorsque leur carte est sur la face Pleine Puissance, le Seigneur des Vampires subit des dégâts normalement. Mais lorsqu'ils tombent à 0 Point de Vie, consultez la description de la Traque pour savoir ce qu'il se passe. Le Seigneur pourrait s'échapper et se régénérer avant de revenir combattre les Chasseurs.





Image 32: Carte Seigneur des Vampires recto-verso.

L'image 32 représente les deux faces d'une carte Seigneur des Vampires. La face Pleine Puissance (à gauche) est celle utilisée au début de la plupart des Traques. La face Vulnérable (à droite) est utilisée lorsqu'un changement se produit et que vous devenez en mesure de le détruire. Il se peut que vous deviez révéler cette face au milieu d'un combat.

Détruire un Seigneur des Vampires : Lorsqu'il tombe à 0 Point de Vie, retournez sa carte Vampire et poursuivez le combat. Lorsque cela se produit :

- Terminez la résolution de l'Attaque du Chasseur.
- S'il reste des Blessures de cette Attaque qui n'ont pas été appliquées, elles sont perdues.
- Retirez tous les jetons Blessures présents sur le Seigneur des Vampires.
- · Retournez sa carte sur sa face Vulnérable.

Le Seigneur des Vampires est affaibli, mais il continue de se battre en utilisant les nouvelles caractéristiques indiquées au verso de sa carte. La différence principale est qu'il est désormais immunisé contre les Armes normales, contre les effets des Objets normaux, ainsi que contre les Pouvoirs Spéciaux des Chasseurs. La seule façon de Détruire un Seigneur des Vampires est de l'Attaquer avec une Relique. Attribuez normalement les Blessures infligées avec les Reliques. Si ses points de vie tombent une seconde fois à 0, le Seigneur des Vampires est Détruit.

Chasseurs Transformés : Ces Chasseurs ne peuvent pas utiliser les Reliques, mais forts de leur état surnaturel, leurs Attaques de mêlée peuvent blesser le Seigneur des Vampires Affaibli et même le Détruire.

Règles supplémentaires

Relances : Chaque fois qu'un Effet Spécial vous permet de relancer les dés, tous les dés relancés doivent l'être en même temps, en une fois, et le nouveau résultat doit être appliqué.

Voler: Lorsqu'une carte indique de Voler X Ressources, comme des Points de Vie ou de Concentration, prenez simplement X jetons. La cible perd X ressources et le voleur en gagne X. S'il y a moins de X ressources disponibles, transférez toutes celles possibles. Si le voleur atteint la limite de ressources maximum, par exemple, son maximum de points de vie, il n'en gagne pas plus, mais la cible perd néanmoins la quantité totale qui devait être volée.

Mouvement et Attaque des Vampires : Les cartes Activation des Vampires ne sont pas la seule cause des Attaques de Vampires. Si d'autres cartes, comme des Événements Terrifiants, déclenchent l'Attaque d'un Vampire sur une cible, mais que celle-ci n'est pas à sa Portée, déplacez le Vampire jusqu'à ce qu'il puisse attaquer avant de lancer les dés. Généralement, le Vampire est déplacé dans la même Zone que sa cible.

OF JECTIFS ET

Objectifs et fin d'une Traque

Chaque Traque fixe des objectifs aux joueurs. Certains mettent fin à la Traque, d'autres leur octroient simplement des récompenses supplémentaires :

Objectif Principal: Accomplir l'Objectif Principal est le but premier de la Traque et cela met généralement fin à la mission. Il peut vous donner d'importantes récompenses, comme une carte Relique. C'est au joueur qui termine la dernière partie de l'Objectif Principal de décider comment utiliser ou partager ces récompenses.

Objectif Secondaire : Une Traque peut proposer des Objectifs Secondaires ou non. Ils sont facultatifs et ne mettent pas fin à la Traque lorsqu'ils sont accomplis.

Les récompenses pour avoir accompli un Objectif Secondaire sont attribuées au joueur qui a rempli l'objectif. Il est parfois possible que plusieurs Chasseurs accomplissent le même Objectif Secondaire. Cela est clairement indiqué dans les règles de la Traque. Si l'un des Chasseurs remplit les conditions d'un Objectif Secondaire, il recevra la récompense correspondante à la fin de la Traque.

Il y a des objectifs différents pour les Chasseurs et pour les Chasseurs Transformés. Ces règles avancées sont détaillées ci-après. Lorsque vous jouez sans Chasseurs Transformés, ignorez ces objectifs.

Accumulation de Concentration: La Concentration est gagnée pendant une Traque en accomplissant certaines tâches, par exemple, en Détruisant des Vampires ou en actionnant des Leviers. Cette Concentration peut être dépensée pendant la Traque ou conservée pour le Répit entre deux Traques. Comme les récompenses des Objectifs Secondaires, tous les joueurs qui gagnent de la Concentration peuvent la conserver après la Traque. Il n'est pas nécessaire d'accomplir l'Objectif Principal. Même les joueurs terminant le jeu Inconscients gagnent leurs récompenses de Concentration et d'Objectifs Secondaires.

Récompenses et Parties uniques : Dans les parties uniques en mode coopératif ou compétitif, vous pouvez ignorer les récompenses dans la mesure où elles ne sont pas utiles dans ces modes. Ces récompenses n'ont de sens que si vous jouez en mode Campagne, là où vous pouvez acquérir des Capacités Spéciales et vous équiper, à mesure que vous progressez de Traque en Traque.

Une Traque se termine également lorsque le temps disponible est épuisé : tous les joueurs ont alors perdu.

Victoire et Défaite

IMPORTANT, vous ne pouvez pas gagner si vous perdez :

Le temps imparti est épuisé: Si l'un des Objectifs Principaux n'a pas été accompli avant la fin de la dernière manche, tous les joueurs perdent immédiatement la partie. Même si vous jouez avec un groupe d'amis avides de compétition, vous devrez travailler ensemble pour accomplir l'Objectif Principal dans le temps imparti.

Si vous n'avez pas perdu, vous avez peut-être gagné! Gagner est simple dans une partie en mode Coopératif:

Mode Coopératif : Si les Chasseurs remplissent l'Objectif Principal, tous les Chasseurs gagnent la partie.

Plusieurs règles optionnelles, décrites ci-dessous, modifient légèrement les conditions de victoire.

OPTIONS DE VEU

Introduction

Cette section décrit différentes options de jeu que vous pouvez intégrer à vos parties.

Voici tout d'abord quelques Règles Avancées. Partie intégrante du Mode Coopératif, vous pouvez néanmoins les ignorer pour votre première partie, tant que vous découvrez le processus de résolution des Actions et de l'activation des Vampires. Une fois les bases maîtrisées, vous pourrez intégrer ces règles à vos parties et vous ne reviendrez plus en arrière.

Règles Avancées

L'Extracteur

L'Extracteur est un treuil mobile qui peut être déplacé à l'extérieur du Repaire des Vampires par Peter Armitage, un Chasseur à la retraite. Son Harpon peut être transporté par l'un des Chasseurs, attaché au treuil par un solide câble. Quand un Vampire est harponné, le treuil enroule le câble et tire la créature à l'extérieur : la création est alors Détruite par les rayons brûlants du Soleil.

Bien que l'Extracteur permette de facilement Détruire les Vampires puissants, il y a plusieurs restrictions à respecter avant de pouvoir l'utiliser :

- L'Extracteur ne peut être utilisé que pendant le Jour. Défaussez la carte Harpon lors de l'Éveil.
- Le Chasseur doit être équipé du Harpon.
- Le Harpon est une arme de mêlée et le Vampire ciblé doit donc être dans la même zone que le Chasseur.
- La longueur du câble est de 5 zones seulement. Le Vampire doit donc être au maximum à 5 zones de l'Entrée où se trouve l'Extracteur. Si un Chasseur s'écarte de 6 zones ou plus de l'Entrée, il doit défausser la carte Harpon : placez-la à côté de Pete

pour indiquer que les Chasseurs peuvent y venir récupérer le Harpon.

Pete peut se déplacer d'une Entrée à l'autre, mais non sans quelques restrictions :

- Pete peut être posté à l'extérieur de n'importe quelle Entrée / Sortie Ouverte ou Fenêtre Non-Barricadée.
- Pete ne peut se déplacer que si aucun Chasseur n'est équipé du Harpon. Le câble tendu entre lui et le Chasseur l'empêche de se déplacer.

Utiliser l'Extracteur correspond à une nouvelle Action disponible pour le Chasseur qui en est équipé :

Activer l'Extracteur : Si un Chasseur respecte toutes les restrictions indiquées ci-dessus, il peut utiliser une Action pour empaler un Vampire avec le Harpon et hurler à Pete de l'extraire du bâtiment. Le Vampire est immédiatement Détruit et le Chasseur reçoit les points de Concentration indiqués sur la carte Vampire correspondante. Placez la carte Harpon à côté de Pete, à l'extérieur du bâtiment, pour indiquer que n'importe quel Chasseur peut maintenant venir le récupérer.

L'Extracteur est une arme Bruyante. Le hurlement du Vampire entraîné à l'extérieur Réveille tous les Vampires Endormis dans la Zone de départ du Vampire et dans toutes les Zones traversées jusqu'à son point d'extraction.

Même les Upyr sont détruits par l'Extracteur. Pete peut se charger seul d'un l'Upyr désorienté!

Par ailleurs, les Chasseurs disposent de 2 Actions qu'ils peuvent réaliser gratuitement :

Déplacer Pete : Si aucun Chasseur n'est équipé du Harpon, un Chasseur peut ordonner à Pete de se poster à n'importe quelle Porte d'Entrée ou Fenêtre Non-Barricadée (il déplace la figurine de Pete).

Ramasser le Harpon: Lorsqu'un Chasseur est dans une Zone adjacente à Pete, il peut ramasser le Harpon (à condition qu'aucun autre Chasseur n'en soit déjà équipé). C'est généralement l'une des premières Actions réalisées de la partie dans la mesure où aucun Chasseur n'est équipé du Harpon lorsqu'ils entrent dans le Repaire. Un seul Chasseur à la fois peut être équipé du Harpon. Placez la carte Harpon dans un emplacement d'Inventaire du plateau du joueur pour indiquer que son Chasseur est équipé du Harpon.

Bien entendu, les Chasseurs peuvent s'échanger le Harpon, comme n'importe quel autre objet, en utilisation l'Action Échange.

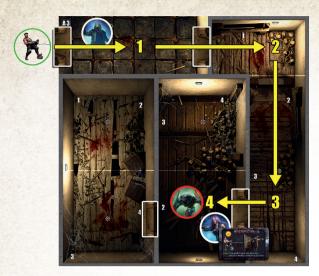


Image 33 : L'Extracteur - Début du tour.

L'image 33 représente 2 Chasseurs interagissant avec Pete au cours d'une manche. Seules les Actions relatives à l'Extracteur sont détaillées ci-dessous.

Magenta est dans une position idéale pour utiliser l'Extracteur. Elle a le harpon, se situe à 4 zones de Pete et est dans la même zone qu'un puissant Ancien particulièrement coriace à Détruire. Elle dépense une Action pour enfoncer le Harpon dans la chair claire de la jambe du Vampire et crie à Pete de l'extraire au plus vite, le tractant vers une mort certaine. S'il y avait des Vampires Endormis le long du parcours en jaune, cette Action Bruyante les Réveillerait tous.

Dans cet exemple, Joshua est le dernier à agir. Il débute son tour sans la carte Harpon, mais il est en parfaite position pour le récupérer auprès de Pete. Il attrape le Harpon et est maintenant prêt à s'enfoncer dans le Repaire. Comme Ramasser le Harpon est une Action gratuite, Joshua dispose toujours de ses 3 Actions.

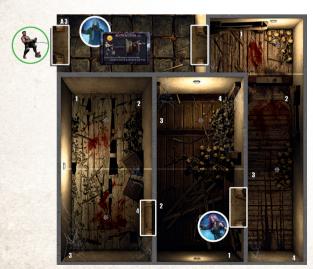


Image 34 : L'Extracteur – Résultat des actions décrites ci-dessus.

Attaques Combinées



Plusieurs Chasseurs peuvent ensemble cenvrer pour Attaquer un Vampire. existe de nombreuses cartes d'Attaque Combinées, toutes uniques, décrivant exactement comment les Chasseurs agissent ensemble contre les Vampires. Ces cartes partagent des éléments communs:

1. La description indique la formation des Chasseurs et de leur cible. Par exemple, ils doivent tous être dans la même Zone pour certaines Attaques Combinées, alors que pour d'autres, les Chasseurs doivent être séparés. Il existe également des conditions plus spécifiques. Si les conditions ne sont pas satisfaites, l'Attaque Combinée ne peut pas être réalisée.

Le Chasseur Actif dépense une Action pour lancer l'Attaque en suivant toutes les règles indiquées dans la section Attaque de la carte correspondante, y compris les bonus qui peuvent être présents. La description peut limiter l'Attaque à un certain type : de mêlée ou à distance.

Bien entendu, un ou plusieurs autres Chasseurs sont nécessaires en plus du Chasseur Actif. Ces derniers doivent être en mesure de participer. Par exemple, ils ne doivent pas être piégés par des Décombres. Ils doivent également être d'accord pour participer. Ces Chasseurs ne dépensent pas d'Action pour participer à l'Attaque.

- 2. Un coût en Concentration est indiqué. La carte spécifie toujours le ou les Chasseurs qui payent ce coût et combien ils doivent dépenser. Si le coût ne peut pas être payé, l'Attaque Combinée ne peut pas être utilisée.
- 3. Certaines Attaques Combinées offrent de meilleures récompenses qu'une attaque normale lorsqu'elles permettent de Détruire un Vampire. Cette récompense est indiquée sur la carte.
- 4. Attention, ces Attaques présentent un risque. Les Attaques Combinées exigent souvent que l'un des Chasseurs se rapproche du Vampire. Si ce dernier n'est pas détruit dans l'Attaque, il risque de contre-attaquer tout de suite après. Cette contre-attaque est décrite dans la section Pénalité de la carte.

Jouer en tant que Chasseurs Transformés

Jouer en tant que Chasseur Transformé est le changement le plus important apporté par une règle optionnelle. Il peut être utilisé aussi bien pour vos parties en mode Coopératif que Compétitif, en partie unique ou lors d'une Campagne. Cependant, comme il s'agit d'un changement très important, assurez-vous au préalable de bien maîtriser le jeu de base et son extension avant de vous y essayer.

Aucune histoire de Vampires digne de ce nom n'est envisageable sans qu'un des personnages principaux soit transformé en Vampire. Lorsque vos Points de Vie tombent à 0 pour la première fois, au lieu devenir Inconscient, vous devenez un Vampire et continuez à jouer avec de nouveaux Objectifs et de nouvelles Compulsions. Considérez cela comme votre dernière chance de continuer à jouer et de gagner. Le jeu sera difficile, mais au moins, vous n'avez pas encore perdu.

Nous expliquons plus bas quelques modifications aux règles générales et leurs effets sur le jeu :

Transformation : Lorsque vos Points de Vie sont réduits à 0, le jeu est interrompu afin que vous résolviez votre Transformation en Vampire. Votre plateau de jeu et votre arme de base sont recto-verso : retournez-les sur leur face Vampire. Remplacez la base bleue de votre Chasseur par une base rouge pour indiquer à tous les joueurs que vous vous êtes Transformé en Vampire. Placez toutes les cartes Objet, Équipement et Relique dans la Zone du Chasseur Transformé. En tant que Chasseur Transformé, vous ne pouvez plus utiliser d'armes ou tout autre objet. Les autres Chasseurs pourront utiliser l'Action Ramasser pour les récupérer. Si vous avez des cartes Capacités Spéciales en jeu, mettez-les de côté : vous pourrez les utiliser dans les prochaines Traques, une fois que vous serez soigné. Retirez tous les jetons Blessure, mais gardez vos jetons Concentration. Piochez une carte Compulsion (voir cidessous). Si un Vampire est en train de vous Attaquer. stoppez cette Attaque et ne subissez aucune Blessure supplémentaire. Si vous êtes le Joueur Actif, jouez vos Actions restantes en tant que Chasseur Transformé.





Image 35 : Joshua dans sa forme vampirique!

Jouer en tant que Vampire : Vous êtes désormais un Vampire, mais vous contrôlez vos Actions et n'être pas dirigé par les cartes Activation des Vampires. La liste des Actions qui vous sont disponibles est réduite :

- Mouvement : Vous bénéficiez toujours de deux points de Mouvement et vous pouvez Ouvrir des Portes.
 Vous êtes toujours ralentis par les autres Vampires.
- Attaquer: Vous pouvez désormais Attaquer les Chasseurs. Vous ne pouvez pas Attaquer les Vampires ou les Chasseurs Transformés, à moins qu'une Compulsion ne vous l'impose.
- Mordre des prisonniers : En tant qu'Action, vous pouvez mordre des Prisonniers. En consultant les statistiques du jeton, le Chasseur Transformé doit réussir une Attaque contre les Prisonniers. Dans

- ce cas, il retourne ce jeton et gagne la récompense indiquée. Le jeton est ensuite défaussé : les Prisonniers sont morts !
- Actionner les Leviers: Cette Action est exactement la même que celle des Chasseurs. Si le Levier est associé à un effet particulier lors de la partie, tel que l'ouverture d'une Porte, cet effet est résolu normalement, peu importe qui l'a actionné.

À la fin de votre tour, ne piochez pas de carte Activation des Vampires dans la mesure où les autres Vampires ne réagissent plus à votre présence. Lorsque les autres Chasseurs piochent des cartes Activation, les Vampires ignorent totalement tous les Chasseurs Transformés et agissent comme s'ils n'étaient pas présents sur le plateau.

Comme vous êtes un Vampire, les autres Chasseurs ne peuvent pas effectuer Fouiller, Échanger, Ramasser des objets, etc. lorsqu'ils sont dans votre Pièce. Les Chasseurs peuvent Attaquer les Vampires Transformés, comme n'importe quel autre Vampire.



Image 36: Carte Compulsion.

Compulsion: Alors que votre esprit s'obscurcit, vous être en proie à de nouvelles compulsions des plus étranges. Est-ce les vestiges de votre esprit d'humain ou les pulsions sanglantes de vos nouveaux et obscurs penchants? Les Compulsions sont toutes uniques. Chaque carte indique les tâches que vous devez accomplir à chaque tour et la pénalité que vous subissez à la fin de votre Phase d'Activation si elles ne sont pas remplies.

Votre Compulsion peut vous forcer à Attaquer les Vampires. Dans ce cas, vous n'agissez que pour satisfaire votre Compulsion. Par exemple, si votre Compulsion est de Détruire des Esclaves, vous ne pouvez pas Attaquer les Guerriers. Si votre Compulsion est de Blesser un Vampire, une fois que vous en avez Blessé un, vous ne pouvez pas en Attaquer un autre, etc.

Comme votre Compulsion peut vous forcer à Attaquer des Vampires, des Chasseurs Transformés peuvent avoir besoin d'Attaquer d'Anciens Vampires. Ceci est extrêmement dangereux, car les Anciens exercent un fort contrôle sur tous les Vampires du Repaire, y compris les nouveaux Chasseurs Transformés. Lors de l'Attaque, résolvez normalement toutes les étapes à l'exception de la carte Influence de l'Ancien pour laquelle vous devez systématiquement suivre les instructions «Échec».

Attaques Combinées des Chasseurs Transformés: Elles sont semblables aux Attaques Combinées des Chasseurs sauf que ce sont les autres Vampires qui participent à la formation. Il n'y a pas de section Récompense pour ces Attaques, leur seul avantage est leur puissance augmentée.

Nouvelle Équipe avec de Nouveaux Objectifs : Vous jouez maintenant en tant que Chasseur Transformé. Il se peut que vous soyez le premier à être Transformé ou que vous rejoigniez d'autres membres de l'équipe déjà devenus Vampires.

En tant que Chasseur Transformé, vous devrez essayer d'accomplir les Objectifs des Chasseurs Transformés, décrits dans la Traque. Certains d'entre eux peuvent se chevaucher avec ceux des humains. Par exemple, les Chasseurs humains peuvent essayer de déverrouiller la Porte conduisant à un Ancien pour le Détruire. Les Transformés eux essayent de déverrouiller la Porte pour libérer l'Ancien. Dans les deux cas, quelle que soit l'équipe qui réussit l'objectif, il compte comme accompli pour les deux équipes à la fin de la Traque.

Un Chasseur Transformé gagne les Récompenses de tous les Objectifs Secondaires des Chasseurs humains qu'il a atteints avant de se Transformer.

Ordre de Tour : Pendant le Jour, les Chasseurs jouent leur tour avant les Chasseurs Transformés. La Nuit, les Chasseurs Transformés agissent avant les Chasseurs humains.

Concentration: Les Chasseurs Transformés conservent les points de Concentration gagnés en tant qu'humain. Ils peuvent également gagner de la Concentration:

- Ils gagnent 3 points de Concentration par Chasseur tué.
- De plus, lorsqu'il Attaque un Chasseur humain, le Chasseur Transformé gagne 1 point de Concentration pour chaque 6 obtenu directement sur les dés d'Attaque.
- Ils gagnent des points de Concentration en Mordant les Prisonniers et en Actionnant les Leviers.
- Ils gagnent normalement les points de Concentration en Détruisant les Vampires.

N'oubliez pas, les chasseurs métamorphosés ne peuvent pas attaquer les vampires sans qu'une Compulsion ne les oblige à le faire

0 Points de Vie : Si la santé du Chasseur Transformé est réduite à 0, il devient Inconscient et sort du jeu. Si vous jouez en mode Campagne, ils sont récupérés par l'Ordre à la fin de la Traque et ils peuvent être soignés.

Victoire: Vous ne pouvez pas gagner sans avoir accompli l'Objectif Principal de la Traque. Néanmoins, avec 2 équipes ayant des Objectifs Principaux différents, une seule peut l'emporter. Bien entendu, si le temps disponible s'épuise sans qu'aucune des équipes n'accomplisse ses Objectifs Principaux, elles perdent toutes les deux.

Ces nouvelles règles s'appliquent à tous les modes de jeu. Voici quelques précisions :

Mode Coopératif : Suivez les règles normales d'ordre du tour, pour l'activation des équipes. Les Chasseurs humains décident l'ordre dans lequel ils agissent et les Chasseurs Transformés font de même au sein de leur équipe. Mais

les deux groupes ne jouent pas en même temps : tous les Chasseurs d'une même équipe jouent leur tour avant que les Chasseurs de l'autre équipe ne commencent le leur. L'ordre de jeu des équipes change en fonction de la manche : les humains jouent en premier le Jour et en dernier la Nuit.

Les Chasseurs humains et les Chasseurs Transformés appartiennent à deux équipes différentes. Au sein d'une même équipe, tous les joueurs coopèrent à l'atteinte des Objectifs communs.

Les Chasseurs gagnent ou perdent en équipe. L'équipe parvenant à accomplir son Objectif Principal l'emporte. Si le temps disponible est épuisé : les deux équipes perdent.

Mode Compétitif : Les détails de règles de ce mode sont décrits ci-dessous.

Suivez les règles normales d'activation des équipes du Mode Compétitif pour chaque équipe : chaque joueur joue à son tour, dans le sens horaire, en commençant par celui ayant le jeton Premier Joueur. Vous devrez effectuer deux tours de table à chaque manche afin que les Chasseurs humains et les Chasseurs Transformés jouent leur tour.

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points de Concentration au sein de l'équipe qui complète son Objectif Principal. Par exemple, une partie se termine lorsque Joshua finalise l'Objectif Principal des Chasseurs Transformés ce qui conduit à la situation finale suivante :

- Joshua (Transformé) 4 Points Concentration
- · Sarah (Humain) 4 Points Concentration
- Stephan (Transformé) 3 Points Concentration
- Magenta (Humain) 6 points Concentration

Magenta a le plus grand nombre de points de Concentration et les Chasseurs humains ont un total de Concentration plus élevé que celui des Chasseurs Transformés. Tout cela n'est pas pertinent pour identifier le vainqueur, parce que ce sont les Chasseurs Transformés qui ont atteint leur Objectif Principal et, parmi eux, Joshua est celui qui a le plus grand nombre de points de Concentration : il est donc déclaré vainqueur.

Mode Campagne: À la fin de la Traque, les Chasseurs Transformés sont capturés, ramenés dans les quartiers de l'Ordre et sont soignés par des transfusions sanguine, des lampes à rayonnement ultraviolet et des comprimés de nitrate d'argent. Il est en effet possible de ramener les Chasseurs Transformés à leur forme humaine, car le vampirisme a besoin de temps pour transformer totalement ses victimes. Ils sont alors prêts à se lancer dans la prochaine Traque!

Nombre de joueurs

Parties de 2 à 4 joueurs

Chacun choisit 1 Chasseur et suit les règles déjà présentées pour adapter le nombre de Vampires apparaissant au nombre de joueurs, comme décrit dans la section Résolution des Rencontres. À 2 joueurs experts, vous pouvez choisir de contrôler 2 Chasseurs chacun et ainsi vous lancer dans une Traque à 4 Chasseurs. Bien entendu, cette approche fonctionne mieux en Mode Coopératif.

Mode Solo

Dans les parties en solo, un seul joueur contrôle tous les Chasseurs. Il choisit s'il préfère incarner de 2 à 4 Chasseurs. Plus vous serez expérimenté, plus il vous sera facile de contrôler un grand nombre de Chasseurs. À nouveau, ce choix est plus adapté au Mode Coopératif.

Modes de Jeu

Mode Coopératif

Mettant en scène une équipe de Chasseurs pénétrant dans un Repaire de Vampires, l'Ordre des Chasseurs de Vampires est naturellement un jeu Coopératif. En Mode Coopératif, les Chasseurs planifient leur tour ensemble, réalisent des Attaques Combinées et S'Échangent des Objets pendant la Traque ou lors du Répit d'une Campagne.

Mode Compétitif

Vous souhaitez relever un peu le défi ? Voyons voir qui sera le meilleur Chasseur !

Le Mode Compétitif n'est pas si différent que cela. Vous êtes toujours un groupe de Chasseurs essayant de libérer le monde de la menace vampire : il n'y a pas de combat entre les Chasseurs. La différence est que ce mode introduit un système de décompte des points permettant de n'avoir qu'un seul gagnant.

Cela pousse également les Chasseurs à jouer davantage pour eux et, par exemple, à moins faire d'Échanges.

Il leur faudra néanmoins tout de même coopérer un peu, car même si chaque Chasseur cherche à tirer son épingle du jeu, ils perdent tous si l'Objectif Principal n'est pas atteint. Si Joshua et Stephan sont à la troisième et quatrième position du classement des points de Concentration, ils peuvent facilement remonter en faisant quelques Attaques Combinées. Si, lors du Répit, vous mettez de côté tout l'Équipement que vous avez gagné, il y a de fortes chances que l'équipe ne s'en sorte pas lors des prochaines Traques. Certains Échanges peuvent donc s'avérer nécessaires, même en Mode Compétitif.

Modification d'Ordre du Tour : En Mode Compétitif, le jeu commence par le Premier Joueur et se déroule dans le sens horaire. Lors de la Mise en Place, le joueur ayant cumulé le plus de points de Concentration lors de la Traque précédente gagne le jeton Premier Joueur (les égalités sont résolues par un jet de dés). Dans l'ordre du tour, placez vos Chasseurs devant les Portes d'Entrée. Le Premier Joueur se charge de placer Pete, si vous jouez avec l'Extracteur.

Lors de la phase de Fin de Manche, le jeton Premier Joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

Modification de Victoire : Une fois la partie achevée, le joueur ayant le plus de points de Concentration l'emporte, à condition que l'Objectif Primaire ait été accompli. Cela va

modifier votre façon de joueur dans la mesure où les joueurs auront moins tendance à utiliser leur Concentration pour renforcer leurs Attaques ou déclencher leurs Capacités.

Partie unique VS Campagne

Partie unique

Choisissez simplement l'une des Traques et commencez à jouer. En Mode Coopératif, il n'est absolument pas nécessaire de conserver des points de Concentration, des Objets ou de ménager les armes fragiles pour les autres Traques : dépensez donc votre Concentration pour renforcer vos Attaques et utilisez vos meilleures armes sans limite.

Même en Mode Compétitif, cela n'a aucun sens de mettre fin à la partie en ayant beaucoup de points de Concentration, car vous n'achèterez pas d'Équipement ou de nouvelle Capacité. Dépensez donc quelques points de Concentration pour renforcer vos Attaques et Détruire les Vampires, et prévoyez de l'emporter avec 1 seul petit point de Concentration d'avance.

Campagnes

Ce mode ajoute un niveau stratégique. Non seulement vous vous concentrez sur la victoire dans la partie que vous jouez, mais vous essayez de gagner des points de Concentration et de garder de l'Équipement pour vous aider dans les prochaines Traques.

En Mode Campagne Coopérative, vous pouvez faire des Échanges et répartir les points de Concentration obtenus en Récompense au cours de la partie, mais n'oubliez pas que vous pourrez également le faire lors du Répit.

L'Inverse est vrai en Mode Compétitif où vous allez chercher à conserver le meilleur Équipement. Rappelezvous que vous aurez peut-être à donner un peu aux autres Chasseurs pour vous assurer que vous pouvez survivre et pour triompher des Traques les plus difficiles.

Le déroulement de la Campagne est décrit dans le chapitre suivant. Elle introduit une toute nouvelle phase : le Répit.

Adapter la difficulté

Vous pouvez adapter la difficulté en fonction des envies de votre groupe :

Modifier les pioches: Lorsque vous composez les pioches Activation et Rencontre, vous pouvez ajouter plus de cartes de bas niveau pour faciliter le jeu ou plus de cartes de haut niveau pour le rendre plus difficile.

Altérer la répartition Jour / Nuit : Déplacez les jetons de début et de fin sur l'horloge pour changer le nombre de tours de Jour et de Nuit. Reculez les deux jetons 1 tour plus tôt (heure précédente) pour simplifier le jeu ou avancez-les 1 tour plus tard pour le compliquer. Si la pioche Activation des Vampires vient à s'épuiser, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Générer plus de Vampires : Placez le double du nombre de Vampires indiqué sur la barre verte des cartes Rencontre pour rendre le jeu plus difficile.

REGIES DE IN

Aperçu

Les Campagnes se composent d'une série de Traques reliées entre elles par un fil narratif et proposant une difficulté croissante. Les Chasseurs gagnent des points de Concentration au cours de chacune des Traques et peuvent profiter du Répit pour acheter des cartes Équipements et des Capacités Spéciales pour se préparer à la prochaine Traque.

Structure de la Campagne : Une Campagne peut être considérée comme une partie plus longue, avec un tour de jeu plus long :

- 1. Choisissez la Campagne.
- 2. Jouez une Traque.
- 3. Améliorez votre équipe. Utilisez les points de Concentration gagnés lors des Traques précédentes pour préparer votre équipe à un nouveau combat. Si vous reste des Traques normales à jouer, revenez à l'étape 2, sinon poursuivez avec l'étape 4.
- 4. Confrontez-vous à la Bataille Finale. Il peut être nécessaire de remplir certaines conditions pour pouvoir accéder à cette Traque.

Choisissez la Campagne

Au début d'une nouvelle Campagne, les joueurs doivent choisir une trame de Campagne.

Trame de Campagne: Plusieurs des Traques décrites à la fin de ce livret peuvent être jouées individuellement ou associées pour former une Campagne. Le jeu de base contient 2 trames de Campagne précisant les Traques et l'ordre dans lequel elles doivent être jouées.

Jouer les Traques

Commencez par la première Traque et jouez-les toutes dans l'ordre. Pour la première Traque, vous jouerez avec le plus petit plateau de Chasseur, sans aucune carte Équipement.

Au fur et à mesure que la Campagne progresse, vous pourrez utiliser vos points de Concentration pour acheter de l'Équipement et apprendre de nouvelles Capacités Spéciales. En complétant une Traque avec succès, vous pourrez utiliser le grand plateau de Chasseur. Utilisez les emplacements d'Inventaire pour y placer vos cartes Équipement et mettez les cartes Capacités Spéciales à côté de votre zone de jeu.

Le Répit

Après la Traque, les Chasseurs ont l'opportunité de dépenser leurs points de Concentration pour améliorer leurs compétences avant la prochaine Traque. Une fois la Traque terminée, les Chasseurs:

- 1. Défaussent toutes leurs cartes Objet, mais conservent leurs cartes Équipement, Relique et Capacité Spéciale.
- 2. Si un Chasseur a été Transformé, il doit être soigné. Il doit dépenser ses propres points de Concentration pour s'acquitter du prix de ces soins, indiqué dans la description de la Traque qu'il vient d'accomplir. S'il n'a pas assez de points de Concentration, il dépense tous les points en sa possession et est soigné. Les Chasseurs sont toujours soignés lors du Répit.
- 3. Peuvent acheter de l'Équipement et apprendre des Capacités Spéciales. Chaque Chasseur pioche aléatoirement 4 cartes des pioches Équipement et Capacités Spéciales, dans la combinaison de son choix (4 cartes Équipement ou 4 cartes Capacités Spéciales ou n'importe quelle combinaison des deux pioches dans la limite de 4 cartes au total). Attention, la Traque peut imposer une limite à ces achats, piochez vos cartes en respectant cette limite. Vous pouvez acheter une ou plusieurs de ces 4 cartes, tant que vous respectez les restrictions de la Chasse et payez leur coût en points de Concentration.
- 4. Défaussent les points de Concentration restants
- 5. Peuvent partager de l'Équipement entre eux.
- 6. Défaussent toutes les cartes Équipement qui n'ont pas d'emplacement sur leurs plateaux.

Ces étapes sont identiques que vous jouiez en Mode Coopératif ou Compétitif. Dans les deux cas, les cartes doivent être achetées par chaque Chasseur, sans qu'ils partagent leurs points de Concentration. L'Équipement peut quant à lui être échangé librement. Une partie Coopérative donnera lieu à forcément plus de négociations et d'échanges. En Mode Compétitif, la négociation et l'échange risquent de se limiter à quelques offres et à s'assurer que l'équipe est un minimum équilibrée.

Les cartes Capacités Spéciales représentent les compétences acquises. Elles ne peuvent pas être changées et les Traques peuvent présenter des restrictions quant à leur apprentissage.

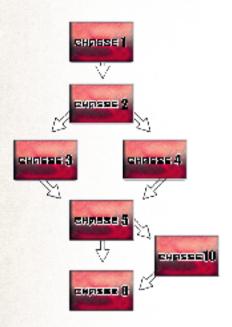
Se confronter à la Bataille Finale

La Bataille Finale est la dernière Traque de la Campagne. La Mise en Place et le déroulement sont les mêmes que pour les autres Traques, mais l'objectif final sera d'éliminer une puissante créature. Il y a généralement des restrictions pour y accéder, par exemple d'avoir une Relique. Si vous ne remplissez pas ces conditions, vous ne pouvez pas vous confronter à la Bataille Finale et perdez la Campagne.

CHIPPIGNE I

Vous ne pouvez pas vous entraîner avec l'Ordre des Chasseurs de Vampires pour toujours. Vous devez, tôt ou tard, participer à votre première Traque. Les nouveaux Chasseurs attendent et redoutent ce moment. Votre première Traque sera-t-elle aussi votre dernière ? Ou s'agira-t-il du premier chapitre de votre légende ? Il y a un seul moyen de le découvrir...

Cette trame de Campagne indique l'agencement des Traques individuelles formant la Campagne 1. Suivez les flèches afin de progresser de la Traque 1 à la Traque 6.

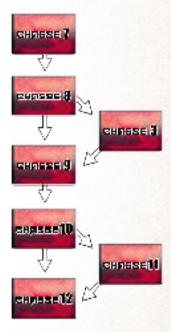


- Vous ne pouvez pas répéter une Traque. Vous pourrez vous confronter à la Bataille Finale contre Kophas sans avoir gagné toutes les Traques, mais si vous en perdez trop, vous échouerez dans cette Campagne.
- Vous aurez le choix de jouer la Traque 3 ou la 4, mais pas les deux.
- La Traque 10 sera obligatoire si vous n'êtes en possession que de 2 fragments de Relique. Même si votre Relique est complète, vous pouvez choisir de jouer la Traque 10 si vous souhaitez plus d'Équipements ou une autre carte Relique.
- Vous ne pouvez pas jouer la Traque 6 sans une Relique complète.

CHIPPIGNE 2

L'Ordre vous a tout appris sur les Reliques et les puissantes armes sacrées utilisées jadis contre la Nuit. Mais il est temps de relever la tête des bouquins. Pour votre première Traque, vous devrez retrouver un fragment d'une Relique brisée, un morceau d'une vieille arme que l'Ordre estime sans grande valeur... il n'aurait pas envoyé de toutes jeunes recrues autrement. Vous espérez secrètement que cet objet soit plus puissant que ne le pense l'Ordre. Imaginez, cela pourrait être un élément essentiel pour l'assemblage d'une arme unique capable de détruire un Seigneur des Vampires! Votre nom inspirerait de fantastiques légendes.

Cette trame de Campagne indique l'agencement des Traques individuelles formant la Campagne 2. Suivez les flèches afin de progresser de la Traque 7 à la Traque 12.



- Vous ne pouvez pas répéter une Traque. Vous pourrez vous confronter à la Bataille Finale contre Kophas sans avoir gagné toutes les Traques, mais si vous en perdez trop, vous échouerez dans cette Campagne.
- La Traque 3 est facultative.
- La Traque 11 sera obligatoire si vous n'êtes en possession que de 2 fragments de Relique. Même si votre Relique est complète, vous pouvez choisir de jouer la Traque 11 si vous souhaitez plus d'Équipements ou une autre carte Relique.
- Vous ne pouvez pas jouer la Traque 12 sans une Relique complète.



TRAQUE I

Votre apprentissage est terminé, il est temps d'affronter votre première mission. L'Ordre a localisé un petit Repaire de Vampires - un refuge abandonné qui se repeuple de Vampires de toutes sortes, mais qui ne semble pas encore être dirigé par un Ancien. Il s'agit d'une découverte extrêmement rare qui représente peut-être une opportunité de collecter des informations les concernant. Il doit y avoir une raison expliquant qu'ils soient revenus dans cet endroit. Peut-être ont-ils laissé quelque chose d'important en l'abandonnant ? Conduisez les Chasseurs à l'intérieur et découvrez ce qu'il s'y passe.









Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible. Placez un groupe à chacune des Entrées.		
Horloge	Début 4; Fin 8.		
Pioche Rencontre	8x Niveau 1		
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 7x Niveau 2 et 3x Niveau 3		
Pioche Activation Nocturne	2x Niveau 1, 3x Niveau 2 et 3x Niveau 3		
Pete et l'Extracteur	Non disponible		
Plateaux Chasseur	Les Chasseurs utilisent les petits plateaux dans cette Traque		
Traque unique	Les Chasseurs débutent sans carte Équipement ni Capacité Spéciale		



BENCONTRE X8



PORTE FERMÉE X 10



POETE OUVEETE



POINT D'AGGES AUXTUNNES 1,2,68 FENETE!



ENTEGE X2





0A188E



POETE BLEUE



OCCUPANT 1



03030F2 X1



La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Activez le Levier pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Un indice sur l'emplacement de la Relique est indiqué par le jeton Objectif

1. Les Chasseurs peuvent utiliser l'action Ramasser pour prendre ce jeton Objectif et le placer sur un emplacement libre de leur Inventaire. Le jeton Objectif peut être échangé, lâché et ramassé comme un Objet normal.

Les Chasseurs Transformés cherchent à trouver l'Ancien afin de prendre sa place. Ils peuvent flairer l'odeur de l'Ancien dans sa cachette, indiquée par le jeton Objectif 2. Un Chasseur Transformé peut dépenser une action sur la case du jeton Objectif 2 pour renifler son antre et commencer à localiser l'Ancien. Placez le jeton dans la zone de jeu du Chasseur Transformé. Cette information ne peut être Échangée ni Abandonnée.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs: Si un Chasseur quitte le repaire avec le jeton Objectif 1, les Chasseurs obtiennent la récompense Emplacement de la Relique.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Si le Chasseur Transformé Flairant la cachette de l'Ancien quitte le repaire, les Chasseurs Transformés obtiennent la récompense Emplacement de l'Ancien.

Objectifs Secondaires: Ces objectifs secondaires récompensent chaque Chasseur qui les remplit. Les Chasseurs Transformés ne peuvent pas accomplir d'Objectifs Secondaires, mais ils conservent ceux atteints avant leur Transformation.

- Assemblez une arme pour gagner Artisanat.
- Utilisez correctement une Capacité Spéciale pour gagner Amélioration.
- Participez à une Attaque Combinée, les deux Chasseurs gagnent Esprit d'Équipe.

Récompenses & Répit

Les Chasseurs se laissent emporter par l'excitation de leur première mission et en tirent moins de leçons qu'ils auraient pu:

- Défaussez tous les points de Concentration obtenus pendant la Traque, gagnés en éliminant des Vampires, etc.
- Puis gagnez les points de Concentration des objectifs secondaires accomplis, voir cidessous.

Emplacement de la Relique : Si les Chasseurs remplissent leur Objectif Principal, ils découvrent l'emplacement d'un fragment de Relique caché. L'Ordre ira le récupérer pendant que les Chasseurs se reposent et s'entraînent. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Emplacement de l'Ancien : Les Chasseurs soignés se souviennent vaguement de l'emplacement de l'Ancien et la communiquent à l'Ordre. Cela tend à confirmer les informations que l'Ordre a récupérées lors des enquêtes ayant été menées pendant que les Chasseurs se soignaient des horreurs subites. Il s'agit d'une impasse, un repaire vide. Néanmoins, il recelait des informations intéressantes permettant de localiser un fragment de Relique. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Artisanat, Puissance, Esprit d'équipe : Les chasseurs gagnent 1 point concentration pour chaque objectif secondaire complété. Chaque chasseur peut obtenir une récompense une seule fois, mais plusieurs chasseurs peuvent obtenir la même récompense.

Coût de la Détransformation : Payez 1 point Concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.



TRAQUE 2 MAIL MINCESTRAL

Vous avez fait du bon travail lors de votre première sortie et trouver un fragment de relique était pour le moins inattendu. Mais ce n'est que le début. D'autres disparitions ont été communiquées à l'Ordre et la conclusion est sans appel la Nuit recrute des membres afin de renforcer ses rangs. Nous ne pouvons les laisser ainsi s'agrandir. Vous partez dans l'un de ces nouveaux repaires afin d'faire le ménage. Soyez rapide et précis, mais ne prenez pas de risques : il y certainement un Ancien dans ce repaire s'ils y convertissent des Esclaves. Sauves tous ceux qui ne sont pas infectés et ne laissez aucun Vampire s'échapper. Une fois que vous aurez fait place nette, nous vous rejoindrons afin d'inspecter les lieux en détail.









1









Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible. Placez un groupe à chacune des Entrées.
Horloge	Début 4 - Fin 9
Pioche Rencontre	8x Niveau 1 et 1x Niveau 2
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 6x Niveau 2 et 4x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	2x Niveau 1, 5x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Plateaux Chasseur	Les Chasseurs utilisent les petits plateaux dans cette Traque.
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 1 carte Équipement et 1 carte Capacité Spéciale.















POLIT D'ACCÈS AUX TUINELS 1, 2 & 3



0000**6**0 112



OAUSSE N.O.



PEDSOLINEES N1



Les Chasseurs Transformés peuvent attaquer n'importe quel Ancien dans le Repaire.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si les Chasseurs détruisent tous les vampires du Repaire, ils gagnent la récompense Refuge Vide.

Objectif Secondaire des Chasseurs : Si un Chasseur possède 7+ points de Concentration à la fin de la Traque, il gagne la récompense Grand Plateau.

Objectifs Principaux des Chasseurs Transformés :

- Étape 1 Les Chasseurs
 Transformés essayent de renforcer
 leur groupe. Il doit y avoir plus de
 1 Chasseur Transformé à la fin de
 la Traque.
- Étape 2 Les Chasseurs
 Transformés essayent d'évaluer la force des Anciens. Un Chasseur
 Transformé doit attaquer un
 Ancien pour estimer sa force.

Si les deux étapes sont accomplies (dans n'importe quel ordre), les Chasseurs Transformés gagnent la récompense Intimidation.

Objectif Secondaire n° 1 des Chasseurs Transformés : Si un Chasseur Transformé possède 7+ points de Concentration avant d'être Transformé, il gagne la récompense Grand Plateau.

Objectif Secondaire n° 2 des Chasseurs Transformés : Si les Chasseurs Transformés infligent une Blessure à au moins 1 Chasseur, ils gagnent la récompense Tactiques de Combat

Récompenses & Répit

Refuge vide: Une fois que les Chasseurs ont vidé le repaire, l'Ordre intervient et le fouille en quête du moins objet de valeur. Ils trouvent un compartiment soigneusement dissimulé, contenant un fragment de Relique. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Intimidation: Les Anciens perçoivent un pouvoir caché chez le Chasseur Transformé qui les a affrontés. Aux premières lueurs de l'aube, les éclaireurs de l'Ordre surprennent un Ancien s'enfuir du Repaire avec ses serviteurs. L'Ordre est en vaine! lls peuvent poursuivre leur fouille du Repaire. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Grand Plateau : Ce Chasseur commencera la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau.

Tactiques de Combat : Les Chasseurs discutent du combat entre les Chasseurs humains et ceux Transformés. Considérer les deux angles de vue leur permet de comprendre comment améliorer leur défense. Tous les Chasseurs gagnent 1 point de Concentration pour chaque Chasseur qui a été blessé.

Coût de la Détransformation : Payez 3 points Concentration.

Entraînement & Équipement : L'Ordre a une mission urgente pour vous. Vous pouvez dans l'immédiat acheter de l'Équipement, mais vous n'avez pas le temps d'apprendre de nouvelles Capacités Spéciales avant de partir.



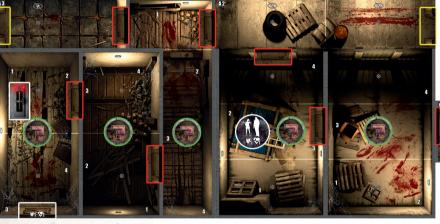
LIGITURE DE LIGITU

On vous a chargé de nettoyer un autre refuge, mais dès votre arrivée, vous ressentez une atmosphère des plus singulières. À chaque pas que vous faites en direction de l'entrée, cette sensation viscérale se renforce et s'insinue au plus profond de votre âme, vous glaçant le sang et l'esprit. C'est comme une présence dans votre tête, dans vos pensées, qui émousse vos sens. Vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise, votre rythme cardiaque s'accélère et vos mains se crispent sur vos armes à vous en faire mal. Vous le sentez, vous le savez, quelque chose d'ancien et de puissant se terre en ces lieux et il sait que vous approchez. Il ne vous laisse percevoir qu'une seule chose : sa soif de sang... le vôtre.











Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible. Placez un groupe à chacune des Entrées.
Horloge	Début 3 – Fin 9
Pioche Rencontre	10x Niveau 1 et 1x Niveau 2
Pioche Activation Diurne	3x Niveau 1, 8x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	3x Niveau 1, 4x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 1 carte Capacité Spéciale.



BENCONTRE II 11



POETE FERMÉE X12



POETE OUVEETE X2



POLIT D'AGGÈS AUX TULIERS 1, 2 & 3

CEUCOCC C



VOIR



TO S



0A188E 112



PORTE BLEVE X11



PEDSOLLIEBS N2



ENTRÉE X2



La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Lorsque vous Ouvrez la Porte bleue. interrompez le jeu et lisez l'Interlude 1.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si un Chasseur Ramasse le jeton Objectif 1, il gagne la récompense Relique.

Objectif Secondaire des Chasseurs : Si un Chasseur possède 7+ points de Concentration à la fin de la Traque, il gagne la récompense Grand Plateau. À l'inverse, si un Chasseur possède de 2 points de Concentration ou moins, il subit la pénalité Petit Plateau.

Objectifs Principaux des Chasseurs Transformés:

- Étape 1 : Mordre tous les Prisonniers.
- Étape 2 : Tous les Chasseurs Transformés doivent quitter le refuge.

Si les Chasseurs Transformés parviennent à réaliser ces deux étapes, ils gagnent la récompense Sang Partagé.

Objectif Secondaire des Chasseurs **Transformés** : Si un Chasseur Transformé possède 7+ points de Concentration à la fin de la Traque, il gagne la récompense Grand Plateau. À l'inverse, si un Chasseur Transformé possède de 2 points de Concentration ou moins, il subit la pénalité Petit Plateau.

Interlude 1 – Ouvrir la Porte

Vous ouvrez la Porte en espérant trouver un fragment de Relique. Mais au lieu de cela, vous tombez sur le plus gros vampire que vous n'avez jamais vu ! Voici la source de cette malfaisance palpable qui imprègne les lieux. Le choc passé, vous réalisez qu'il s'agit de Kophas, le puissant Seigneur des Vampires. Il doit être venu ici pour voler le fragment de Relique et probablement confier le repaire à un Ancien. Votre entraînement est loin d'être fini, mais c'est une opportunité que vous devez saisir. Ce soir, vous avez la possibilité de détruire Kophas et de porter un sérieux coup aux ambitions de la Nuit.

Placez Kophas dans la Zone marquée d'un X sur la mini-carte. Kophas n'utilise que la face Pleine Puissance de sa carte Vampire lors de cette Traque. Lorsque vous parvenez à battre Kophas, interrompez l'Attaque, défaussez les Blessures non attribuées et lisez l'Interlude 2.

Interlude 2 - Battre Kophas

Kophas trébuche et laisse tomber le fragment de Relique qu'il transportait. Frémissant, il prend une grande inspiration alors que des ondes malignes vous figent sur place. L'air emplit ses poumons et Kophas se remet lentement sur pieds. D'un coup aussi soudain que puissant, il fait voler le mur en éclats et abandonne le refuge.

Placez le jeton Objectif 1 dans la Zone de Kophas et retirez sa figurine du plateau.

Récompenses & Répit

Relique: Les Chasseurs trouvent un fragment de Relique dans le Repaire. Lorsque vous racontez ce qu'il vous est arrivé aux maîtres de l'Ordre, ils vous expliquent qu'une Relique est nécessaire pour pouvoir détruire un Seigneur des Vampires comme Kophas. Vous n'auriez eu aucune chance de gagner le combat si Kophas n'avait pas quitté le Repaire. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Sang Partagé: Après vous être nourri des Prisonniers dans le Repaire (repas que vous avez involontairement partagé avec le clan des Vampires présents), vous avez créé une sorte de lien psychique avec eux. Votre détermination passée à retrouver la Relique vous permet de visualiser où Kophas l'a cachée. Une fois soigné, vous expliquez à l'Ordre votre vision et ils en déduisent qu'ils peuvent encore la récupérer. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

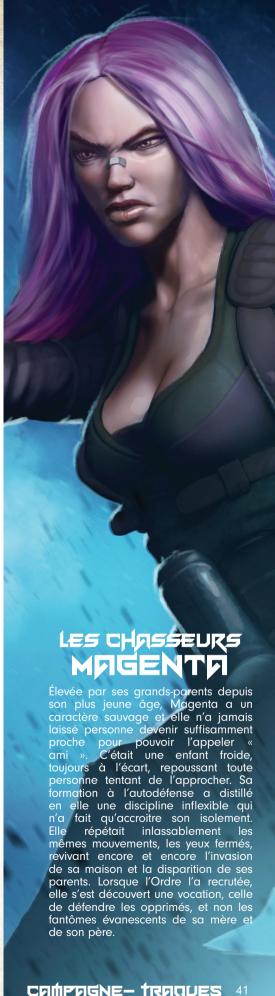
Grand plateau de jeu : Ce Chasseur commencera la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau.

Petit plateau de jeu : Votre manque de Concentration a des conséquences. Ce Chasseur commencera la prochaine Traque en utilisant le Petit Plateau.

vous n'aviez gagné aucune des récompenses Plateau précédemment, continuez d'utiliser le même plateau que celui que vous aviez pour cette Traque.

Coût de la Détransformation : La proximité de Kophas rend la guérison bien plus fatigante cette fois et vous devez payer 4 points de Concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.



TRAQUE 4 PRIS AN SI≡RE !

Le plan était simple : entrer furtivement, récupérer la Relique et s'esquiver de nouveau. Au moins, vos informations étaient justes, il y avait bel et bien une entrée secrète pour accéder au bâtiment. Ensuite, il ne vous a pas fallu longtemps pour trouver le fragment de Relique et le sangler au sac de l'un des membres de l'équipe. Mais rien n'est jamais aussi facile. Au moment où vous apprêter à sortir, le sol se met à vibrer, de plus en plus fort. La terre tremble. Votre sortie s'effondre juste devant vos yeux. Il ne reste plus qu'une solution pour sortir : traverser le repaire!

 T
 B1
 B3
 B6

 B4
 B2
 B5



Entrée	Placez tous les Chasseurs dans la Zone de Départ du repaire, indiquée sur la mini-carte.	
Horloge	Début 4 - Fin 10	
Pioche Rencontre	8x Niveau 1 et 2x Niveau 2	
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 5x Niveau 2 et 5x Niveau 3	
Pioche Activation Nocturne	4x Niveau 1, 7x Niveau 2 et 5x Niveau 3	
Pete et l'Extracteur	Non disponible	
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 1 carte Capacité Spéciale.	



DENCONTRE X 10



PORTE FERMÉE XX 1/3



POBTE OUVEETE X 2



POINT D'ACCÈSS AON TUINES 1, 2, 2, 8





ZONE DE DÉPART DES LOUEURS





0A1883



POETE BUEUE X1



PERSONNIES N2

Placez le jeton Objectif 1 dans l'Inventaire d'un Chasseur.

Le fragment de Relique est en sécurité. Il ne peut être ni lâché ni échangé. Si le Chasseur qui le Porte est Transformé, il continue de le transporter sans prendre conscience de sa valeur.

La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si le Chasseur qui transporte le jeton Objectif 1 sort du Repaire, les Chasseurs gagnent la récompense Récupération.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Les Chasseurs Transformés flairent les traces de 2 Anciens dès qu'ils se Transforment. Ils savent qu'ils ne peuvent pas les battre en une seule fois et leur instinct leur dicte de fuir. Si tous les Chasseurs Transformés sortent du Repaire, ils gagnent la récompense Retraite. Remarque : Si les Chasseurs Transformés sortent alors qu'il reste encore des Chasseurs dans le Repaire, la partie n'est pas terminée : certains pourraient encore se Transformer.

Pour cette Traque, il est possible que les deux Objectifs Principaux soient remplis.

Dans la confusion faisant suite à l'effondrement du tunnel, il n'y a guère le temps pour se soucier d'éventuels Objectifs Secondaires.

Récompenses & Répit

Récupération : Les Chasseurs récupèrent le fragment de Relique dans le Repaire. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

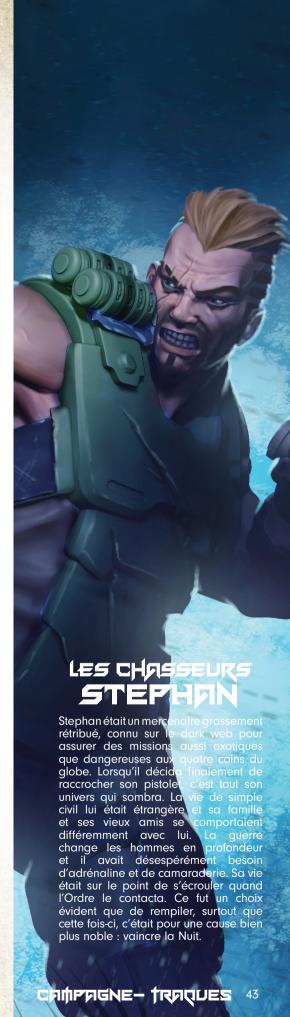
Retraite: Les Chasseurs Transformés sauvent leur peau. L'Ordre piste tous les Chasseurs Transformés et se charge de leur redonner forme humaine. L'Ordre est doublement satisfait. Non seulement les Chasseurs retrouvent leur forme normale, mais si le fragment de Relique a été inconsciemment récupéré par l'un des Chasseurs Transformés durant sa fuite, piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Remarque : Si aucun Objectif Primaire n'est rempli, la Relique a été perdue dans la confusion de l'évacuation du repaire.

Plateaux: Si vous terminez la partie en tant que Chasseur et que ceux-ci ont rempli leur Objectif Principal, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau. Si vous terminez la partie en tant que Chasseur Transformé et que ceux-ci ont accompli leur Objectif Principal, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau. Sinon, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Petit Plateau.

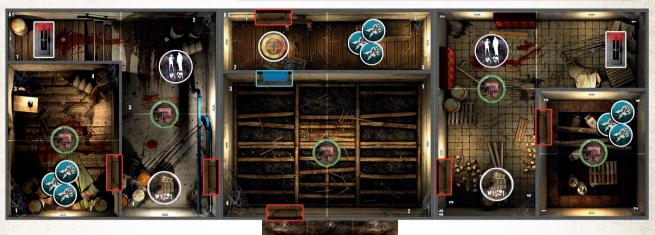
Coût de la Détransformation : Après avoir passé beaucoup de temps en tant que Vampire, la cure est extrêmement difficile. Payez 3 points de Concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.



לתקטב ב כם אוים לפול ביים לים ביים ביים לים ביים

La Nuit est une force maléfique dans sa plus pure expression et il n'est guère surprenant que ses rangs soient en proie aux trahisons et autres vilenies. L'Ordre a localisé un repaire où des Anciens complotent contre Kophas. Cela pourrait être l'occasion tant attendue. Si ce clan prépare une mutinerie, ses membres savent vraisemblablement où se cache Kophas. Vous devez fouiller ce repaire de fond en comble pour rassembler le plus d'informations possible. Mais prenez garde! S'ils sont suffisamment puissants pour se rebeller contre Kophas, cette Traque risque d'être la plus difficile à laquelle vous avez été confronté.













Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible. Placez un groupe à chacune des Entrées.
Horloge	Début 3 - Fin 10
Pioche Rencontre	10x Niveau 1 et 2x Niveau 2
Pioche Activation Diurne	4x Niveau 1, 7x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	3x Niveau 1, 6x Niveau 2 et 7x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 2 cartes Capacité Spéciale.



BENCONTE



POETE FERMÉE X 1/2



POETE OUVEETE



POINT D'AGGES
AUX TUNIELS
1, 2 & 8
HENERE





OCUECTIF1





OMISSE N2



PORTE BLEVE X1



PEDSONNIEBS N.2



ENTRÉE X2



La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 3 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Les Indices sur la cachette de Kophas sont disséminés dans tout le Repaire. Ils sont représentés par les symboles Concentration indiqués sur la minicarte. Les Chasseurs peuvent dépenser une action pour Recueillir un Indice et ainsi collecter tous les jetons Concentration dans leur Zone. Cette Action est impossible si des Vampires Éveillés sont présents dans la Pièce.

Cette Traque ne se termine pas lorsqu'un Objectif Principal est accompli. Elle prend fin soit lorsqu'un Chasseur sort du Repaire avec le jeton Objectif 1 soit lorsque tous les personnages sont Inconscients.

Les Chasseurs Transformés perçoivent cette atmosphère atypique de rébellion. Ils demeurent loyaux à Kophas et deviennent donc hostiles envers tous les Vampires de ce Repaire, et ce pendant toute la durée de cette Traque.

Chasseurs Transformés hostiles: Les Chasseurs Transformés peuvent attaquer les Vampires. Ils piochent donc des cartes Activation et les Vampires réagissent à leurs Actions comme s'ils étaient humains. Les Chasseurs Transformés peuvent toujours attaquer les Chasseurs humains et vice-versa.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs: Si les Chasseurs Recueillent tous les Indices disséminés dans le Repaire, ils gagnent la récompense Emplacement de Kophas. Ne mettez pas fin à la Traque.

Objectif Secondaire des Chasseurs : Si un Chasseur part du Repaire avec le jeton Objectif 1, il gagne la récompense Relique. Mettez fin à la Traque.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Si un Chasseur Transformé porte un coup fatal et Détruit n'importe lequel des Anciens, il peut s'infiltrer dans l'esprit de l'Ancien terrassé et gagne la récompense Emplacement de Kophas.

Objectif Secondaire des Chasseurs Transformés : Si un Chasseur Transformé Mord l'un des Prisonniers, il conserve le jeton et gagne la récompense Savoir Occulte.

Récompenses & Répit

Emplacement de Kophas: D'une façon ou d'une autre, l'Ordre est parvenu à localiser le Repaire de Kophas. Vous pouvez vous lancer dans la Traque 6 si vous le souhaitez. À l'inverse, si vous n'êtes pas parvenu à localiser son Repaire, vous devez tout d'abord accomplir la Traque 10.

Relique: Les Chasseurs parviennent à sécuriser le fragment de Relique trouvé dans le Repaire. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Savoir Occulte : En reprenant votre forme humaine, vous prenez conscience d'avoir absorbé et mémorisé des informations que les prisonniers avaient entendues par hasard au cours de leur détention. Gagnez 1 point de Concentration par jeton Prisonniers en votre possession.

Plateaux: Si vous terminez la partie en tant que Chasseur et que ceux-ci ont rempli leur Objectif Principal, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau. Si vous terminez la partie en tant que Chasseur Transformé et que ceux-ci ont accompli leur Objectif Principal, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau. Sinon, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Petit Plateau.

Coût de la Détransformation : Payez 4 points de Concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.

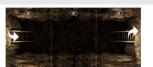


TRIQUE 6 SEIGNEUR DES VAMPIRES

Toutes ces blessures, tous ces os fêlés et ces pertes si douloureuses vont enfin porter leurs fruits. Ces sacrifices ne seront pas vains. L'Ordre récupère tous les fragments de Relique que vous avez trouvés et les examine avec attention. Ce qui fut jadis brisé peut être reforgé. Dans le respect et le secret des traditions que seuls les membres de l'Ordre des Chasseurs de Vampires connaissent, une nouvelle arme de puissance, à même de détruire un Seigneur des Vampires, est forgée.

Grâce aux informations collectées sur l'emplacement exact du refuge, vous êtes fin prêts pour la plus redoutable des batailles. Il est temps de mettre en pratique tout ce que vous avez appris au cours de ces derniers mois. Respirez profondément et rassemblez votre détermination, attrapez votre équipement et plongez dans le repaire, courant vers votre triomphe personnel dans la lutte contre la Nuit ou précipitant le crépuscule de l'humanité!

ī		
A1	В3	B4
B5	B6	B1





Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible. Placez un groupe à chacune des Entrées.	
Horloge	Début 4 - Fin 11	
Pioche Rencontre	9x Niveau 1 et 2x Niveau 2	-
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 5x Niveau 2 et 5x Niveau 3	
Pioche Activation Nocturne	5x Niveau 1, 8x Niveau 2 et 7x Niveau 3	
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque	-
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 2 cartes Capacité Spéciale. Piochez 3 cartes Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique pour assembler une Relique complète.	4











POLLIT D'AGGÉS AUX TUNNERS 1,288

GEOGRAGE 112



ZONE DE DÉPART DES JOUEURS



112



0010383 112



PORTE BUEUE 111



COPHAS



CAMPAGNE- TRAQUES

Vous ne pouvez pas vous engager dans cette Traque sans être équipé d'au moins une Relique complète. Si vous n'êtes pas parvenus à rassembler suffisamment de fragments de Relique lors de vos Traques précédentes, l'Ordre a perdu cette Campagne.

La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Du fait de leur entraînement intensif, les Chasseurs Transformés attaqueront instinctivement le Seigneur des Vampires. Les autres règles s'appliquant aux Chasseurs Transformés ne sont pas modifiées. Les attaques des Chasseurs Transformés peuvent blesser Kophas, quelle que soit sa forme. Cependant, leurs griffes sont relativement inefficaces contre lui : Kophas lance 1D6 pour chaque Impact infligé par un Chasseur Transformé et prévient la Blessure associée sur un résultat de 5+.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Vous devez éliminer Kophas. Mettez fin à la Traque et lisez l'Épilogue 1.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Vous devez éliminer Kophas. Mettez fin à la Traque et lisez l'Épilogue 2.

Si Kophas n'est pas éliminé, lisez l'Épilogue 3.

Conclusion

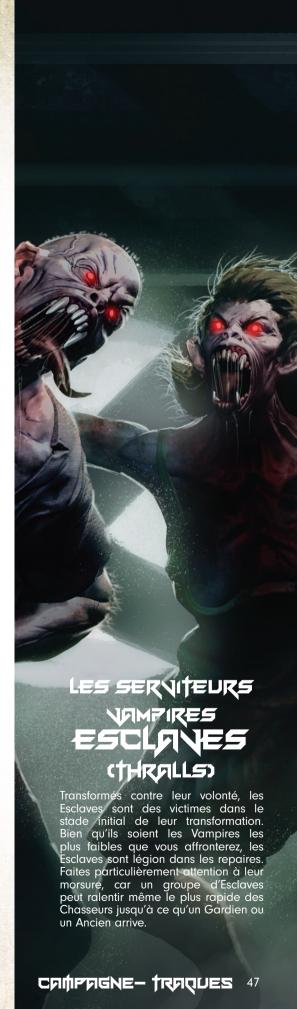
Épilogue 1 : Haletants, un genou à terre, les Chasseurs ont besoin d'un moment pour réaliser ce qu'il vient de se passer. Ils ont vaincu Kophas et ses disciples. Croisant leurs regards, un sentiment de triomphe s'insinue en eux, avant de s'évanouir. Il reste toujours d'autres Anciens à l'extérieur et ce moment de paix et de silence n'est qu'un instant de calme avant la tempête. L'Humanité ne sera en sécurité que lorsque la Nuit aura été éradiquée. Les Chasseurs se relèvent, ramassent leur Équipement et quittent cette boucherie la tête haute.

Épilogue 2 : Il existait bien sûr des rumeurs, mais personne ne pouvait prévoir le risque d'être transformé en présence d'un démon aussi puissant que Kophas, c'était imprévisible. Lorsque le Chasseur Transformé asséna le coup fatal à Kophas, ils commencèrent à muter, gagnant aussi bien en stature qu'en force. La corruption les transforma en l'unique chose qu'ils avaient juré de détruire... un Seigneur des Vampires.

Nos Campagnes sont conçues pour être indépendantes. Toutefois, si vous disposez de figurines supplémentaires, vous pouvez décider de mettre de côté les Chasseurs Transformés dans ce scénario et/ou de jouer votre prochaine Campagne avec un nouveau Seigneur des Vampires, représentant celui qui vient de naître ici.

Épilogue 3 : Avec une extrême facilité, Kophas pulvérise le dos du dernier Chasseur, le laissant tomber au sol, impuissant, son sang jaillissant de son corps défiguré et se mêlant aux essences de ses compagnons d'armes. Certains sont encore vaguement conscients. Le désespoir se fige sur leurs visages alors qu'ils prennent conscience de l'atroce destin qui les attend. Les hurlements des Vampires vont en s'amplifiant à mesure qu'ils se rapprochent. Le banquet est sur le point de commencer.

Nos Campagnes sont conçues pour être indépendantes. Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez prolonger cette histoire lors de votre prochaine Campagne en continuant à utiliser Kophas comme Seigneur des Vampires pour ce nouvel arc narratif. Si vous disposez d'autres figurines de Chasseurs, vous pouvez même mettre de côté les Chasseurs qui ont échoué, aujourd'hui, face à Kophas.



TRAQUE 7 L'ENTREPOT

B5 A4 B1



Vous avez finalement rejoint la ville, nerveux et excités pour votre première Traque. L'Ordre a localisé un fragment de relique dans un entrepôt abandonné de la zone industrielle. Cette Traque est en réalité une mission de récupération : trouvez la Relique et ramenez-la au quartier général. À priori, il n'y a aucun signe quant à la présence d'un Ancien, juste les serviteurs habituels dont on vous a parlé pendant votre formation. Mais restez prudents quand même.







Entrée	Placez tous les Chasseurs à l'Entrée.
Horloge	Début 4 - Fin 8
Pioche Rencontre	2x Niveau 1
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 7x Niveau 2 et 3x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	2x Niveau 1, 3x Niveau 2 et 3x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Plateaux Chasseur	Les Chasseurs utilisent les petits plateaux dans cette Traque.
Traque unique	Les Chasseurs débutent sans carte Équipement ni Capacité Spéciale.



BENCONTRE X8



PORTE FERMÉE X 10



POETE OUVEETE X1



POLIT D'ACCÈSS AUX TUNITAS 1,2 & 8







020883 X1



POETE EUEUE X1



PENSOLINES X1



La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

S'il n'y a aucun Vampires Éveillés dans la Pièce Secrète, un Chasseur peut utiliser l'Action Ramasser pour prendre le jeton Objectif 1. Placez-le sur un emplacement d'Inventaire vide (comme pour une carte Objet).

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si un Chasseur sort du Repaire en possession du jeton Objectif 1, les Chasseurs gagnent la récompense Relique Volée.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Si un Chasseur Transformé Mord les Prisonniers, il gagne la récompense Découverte Fortuite.

Objectif Secondaire commun : Chaque Chasseur doit noter le nombre d'Upyrs qu'il élimine. À la fin de la Traque, consultez les récompenses Habilité Combative. Les Chasseurs Transformés peuvent obtenir cette récompense en décomptant les Upyrs éliminés avant leur Transformation.

Récompense & Répit

Relique Volée : Lorsque les Chasseurs fouillent la Pièce Secrète de l'Ancien, ils découvrent un vieux coffre poussiéreux qui cachait certainement une Relique de grande valeur. Au vu de son état général, ce coffre confirme aux Chasseurs qu'ils sont arrivés trop tard et que la Relique a été détruite. Alors qu'ils parcourent sans conviction le reste du repaire, ils s'aperçoivent que le prisonnier est un véritable héros. Comprenant l'importance de ce fragment de Relique, il est parvenu à la dérober et la mettre à l'abri! Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Découverte Fortuite : Devenu sauvage suite à sa Transformation, le Chasseur Transformé pousse un terrible rugissement avant de dévorer les Prisonniers. Les derniers Vampires, terrorisés, fuient le repaire alors que les autres Chasseurs Transformés se joignent au banquet. Une fois rassasiés, les Chasseurs Transformés glissent dans une torpeur permettant à l'Ordre de les capturer facilement. En déplacant les restes du corps des Prisonniers, vous faites une découverte des plus inattendues! Un fragment de Relique est caché dans les vêtements d'un Prisonnier. Ils doivent l'avoir trouvé lorsque les Vampires «jouaient» avec eux. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Habileté Combative : Chaque Chasseur qui a éliminé 2+ Upyrs commencera la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau. Les Chasseurs Transformés gardent en mémoire cette expérience et peuvent donc obtenir cette récompense. Les autres Chasseurs conserveront leurs Petits Plateaux.

Coût de la Détransformation : Payez 2 points de Concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.



L'ENTREE DU TUNNEL

L'Ordre a localisé l'un des Anciens et est persuadé qu'ils veillent sur un fragment de Relique. La mission devrait être relativement simple, à condition que vous parveniez à trouver l'objet convoité sans rencontrer l'Ancien. Alors, séparez-vous pour trouver rapidement le fragment et sortez de là aussi vite que possible. Certains d'entre vous peuvent entrer en passer par les tunnels. Ne faites face à l'Ancien que si vous ne pouvez pas récupérer la Relique autrement... et si vous l'affrontez, préparez-vous à vivre une expérience

B5 A4 B1 C1 T





Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible. Placez un groupe à l'Entrée et l'autre dans la Zone centrale de la tuile Tunnel.
Apparition	Placez la figurine d'Evaki Endormi dans la Zone indiquée sur la mini-carte et placez sa carte Vampire à proximité de la zone de jeu.
Horloge	Début 4 - Fin 8
Pioche Rencontre	8x Niveau 1
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 4x Niveau 2 et 6x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	2x Niveau 1, 3x Niveau 2 et 3x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 1 carte Équipement et 1 carte Capacité Spéciale.



1	POINT D'ACCÈS
	AUX TUNNELS
2	1,238







CAUSSE



PORTE BUEUE 111



111

La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

La Traque se termine à la fin du temps disponible ou lorsque tous les Personnages sont Inconscients. Vérifiez si les Objectifs sont remplis à la fin de la partie, permettant aux Chasseurs humains et aux Chasseurs Transformés de réussir leurs Objectifs.

La Zone centrale du tunnel peut être utilisée comme une Sortie pendant cette Traque, mais Pete ne pourra pas s'y positionner pour utiliser l'Extracteur.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si un Chasseur Détruit l'Ancien, les Chasseurs gagnent la récompense Relique Retrouvée.

Objectif Secondaire des Chasseurs : Si l'un des Chasseurs blesse l'Ancien, il gagne la récompense Coup Héroïque.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Les Chasseurs Transformés perçoivent la présence omnisciente de l'Ancien et doivent essayer de fuir. Chaque Chasseur Transformé étant parvenu à quitter le Repaire gagne la récompense Fuite.

Récompenses & Répit

Relique Retrouvée : Le corps sanguinolent de l'Ancien gît au sol alors que les Chasseurs retournent la pièce sans vergogne. Rien. Ils ne trouvent rien. Alors qu'ils s'apprêtent à rebrousser chemin, l'un d'eux trébuche : c'est un fragment d'une Relique jadis puissante. Les Chasseurs espèrent que l'Ordre trouvera un moyen de l'utiliser. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Coup Héroïque : Chaque Chasseur qui Blesse l'Ancien commencera la prochaine Traque avec le Grand Plateau, même s'il est Transformé avant la fin de cette bataille. Les autres Chasseurs poursuivent l'aventure avec le même plateau que celui utilisé lors de cette Traque.

Fuite: Les Chasseurs Transformés parvenant à quitter le Repaire tombent tout droit dans les bras de l'Ordre qui attendait à l'extérieur. Ils peuvent ainsi immédiatement commencer la Cure dont le coût est réduit à 1 point de Concentration. Les Chasseurs Transformés qui restent dans le Repaire poursuivent leur Transformation du fait de la présence démoniaque qui y règle et leurs soins seront plus longs et plus douloureux. Le coût de leur Détransformation grimpe à 4 points de Concentration.

Coût de la Détransformation : Payez 1 ou 4 points de Concentration (voir Fuite).

Entraînement et Équipement : L'Ordre vous convoque pour une mission spéciale. Si vous l'acceptez, vous pourriez trouver un autre fragment de Relique, mais vous devez partir tout de suite. Le choix est vôtre :

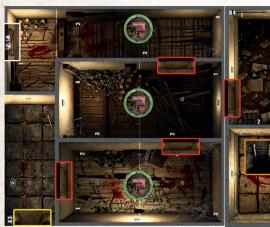
- Jouez immédiatement la Traque 3 : vous pouvez seulement acheter de l'Équipement. Confrontez-vous ensuite à la Traque 9 (vous serez en mesure de vous entraîner et de vous équiper comme indiqué dans la Traque 3).
- Privilégiez votre entraînement

 vous pouvez acheter de
 l'Équipement et apprendre, au maximum, 1 nouvelle Capacité
 Spéciale chacun. Ignorez la Traque

 3 et confrontez-vous à la Tranque



DOUBLE DETENTE



Vous avez survécu à un Repaire et son Ancien. Mais la Nuit a vu votre expérience grandissante et va surement procéder à quelques ajustements en réponse. L'Ordre a localisé un repaire où 2 Anciens font des allées et venues. Il doit y avoir une raison pour que ce lieu soit aussi précieusement défendu. Rendez-vous sur place de bonne heure, pendant que les bêtes dorment encore, mais ne perdez pas de temps, car la situation peut dégénérer très rapidement.













Entrée	Placez tous les Chasseurs à l'Entrée.
Apparition	Placez Evaki et Theyr comme indiqué sur la mini-carte. Ils sont Éveillés dès le début de la Traque.
Horloge	Début 3 - Fin 9
Pioche Rencontre	9x Niveau 1
Pioche Activation Diurne	4x Niveau 1, 7x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	2x Niveau 1, 5x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 1 carte Capacité Spéciale.



BENCONTBE XX 9



PORTE FERMÉE XX 9



PORTE OUVERTE X1



POULT D'ACCÈS AUX TUINIELS 1, 2 & 3





GWAXI 231



2000**3**3





0A1883 N 2



PORTE BUEUE



PEISOLLIES N2



TODAMB XX 1



OCCUSE 1

La Porte bleue est Déverrouillée et Ouverte au début de la Traque. Si les Chasseurs actionnent les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, la Porte bleue se Ferme et se Verrouille définitivement.

L'Objectif Principal des Chasseurs change après l'Éveil. Ils ne peuvent plus accomplir l'Objectif Diurne une fois la Nuit tombée et ils ne peuvent pas réaliser l'Objectif Nocturne tant qu'il fait Jour.

Les Chasseurs Transformés disposent d'un lien psychique avec les Anciens et peuvent percevoir des brides d'idées sans vraiment bien les comprendre. perçoivent l'importance fragment de Relique que les Anciens gardent précieusement et cela les fascine. Les Chasseurs Transformés peuvent dépenser une Action pour voler le fragment, même s'il y a des Vampires dans la Pièce. Si un Chasseur Transformé fait cette Action, il attire l'attention de l'Ancien : placez tous les Anciens présents dans le Repaire dans la Zone du Chasseur Transformé puis résolvez les Attaques. Si le Chasseur Transformé survit, il gagne le jeton Objectif 1.

Objectifs

Objectif Principal Diurne des Chasseurs : Si les Chasseurs parviennent à Ramasser le jeton Objectif 1, puis à l'extraire du Repaire tout en Verrouillant la Porte bleue alors que les deux Anciens sont encore à l'intérieur, et ce avant l'Éveil, ils gagnent la récompense Confinement des Anciens.

Objectif Principal Nocturne des Chasseurs : Si les Chasseurs parviennent à Détruire les deux Anciens et Ramasser le jeton Objectif 1, ils gagnent la récompense Défaite des Anciens.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Si les Chasseurs Transformés parviennent à Voler le jeton Objectif 1, ils gagnent la récompense Créature Alpha.

Objectif Secondaire commun: Chaque Chasseur doit noter le nombre de fois qu'un Ancien réussit une Attaque contre son personnage. Si vous subissez au moins 1 Attaque réussie, vous gagnez la récompense Cicatrices de Combat. Cet Objectif peut être réussi à la fois par les Chasseurs humains et les Transformés.

Récompenses & Répit

Confinement des Anciens : Les Chasseurs remportent une victoire héroïque en emprisonnant les Anciens dans leur Repaire pendant la Journée. Ce n'est qu'une formalité pour les Chasseurs et d'autres membres de l'Ordre d'entrer dans le Repaire et de le nettoyer. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique. Revoyant leur mission éclair lors du débriefing, tous les Chasseurs gagnent 2 points de Concentration.

Défaite des Anciens: Un silence envahit le Repaire dès la fin de la bataille. Les derniers vampires s'effacent dans la nuit, trop effrayés pour affronter les Chasseurs sans Ancien pour les guider. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Créature Alpha : Les Chasseurs Transformés rugissent dès que le pouvoir de la Relique se répand dans leurs veines. Les Anciens et leurs disciples se dispersent dans l'obscurité, mais ce pouvoir gigantesque dépasse rapidement les Chasseurs Transformés qui s'évanouissent dans un dernier cri des plus stridents. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Cicatrices de Combat : Au calme au sein des murs de l'Ordre, vous repensez à votre bataille face aux Anciens. En examinant vos blessures, vous comprenez comment ils attaquent et comment mieux vous défendre contre ces bêtes monstrueuses, gagnant ainsi en expérience et en sagesse. Vous gagnez 1 point de Concentration pour chaque attaque que les Anciens ont réussi contre vous. Si vous avez été blessé par les Anciens, vous commencerez la prochaine Traque avec le Grand Plateau. Sinon, vous poursuivez l'aventure avec le même plateau que celui utilisé lors de cette Traque.

Coût de la Détransformation : Payez 4 points concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.



TRAQUE IO



Jusqu'à maintenant, votre stratégie d'organiser votre équipe en deux groupes pour attaquer le repaire a bien fonctionné. Mais dès que vous pénétrez dans ce Repaire, vous faites un mauvais pas et entendez le cliquetis alors qu'une dalle s'enfonce sous vos pieds, suivi du grincement d'un engrenage. C'est un piège! La moitié d'entre vous se retrouve enfermée et incapable de s'échapper. Même s'il est toujours bon de garder la tête froide, seul un travail d'équipe peut encore vous permettre de sauver cette mission.



Entrée	Séparez les Chasseurs en 2 groupes de même taille, si possible, et placez-les comme indiqué sur la mini-carte.
Horloge	Début 4 – Fin 9
Pioche Rencontre	6x Niveau 1 et 2x Niveau 2
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 4x Niveau 2 et 6x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	2x Niveau 1, 6x Niveau 2 et 4x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 2 cartes Capacité Spéciale.



BENCONTRE II 11



PORTE FERMÉE X 12



PORTE OUVERTE X1



POINT D'ACCÈS AUX TUNNEIS 1, 2, 2 3



eeneocê X2



ZOTE DE DÉPART DES JOUEURS X 2





021383 112



PORTE BUEUE



PEISOLLIEBS N2



0303GTUF1

La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si un Chasseur parvient à quitter le Repaire avec le jeton Objectif 1, les Chasseurs gagnent la récompense Mise en Sécurité.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Si tous les Chasseurs sont Transformés, les Chasseurs Transformés gagnent la récompense Nouvelle Race.

Objectif Secondaire commun: Si un Chasseur Détruit un Ancien, il gagne la récompense Combattant Féroce. Les Chasseurs Transformés peuvent obtenir cette récompense en Détruisant un Ancien avant leur Transformation.

Récompenses & Répit

Mise en Sécurité: Le travail d'équipe paye toujours! Vous avez secouru les Chasseurs piégés et trouvé un fragment de Relique. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Nouvelle Race : Les Chasseurs Transformés restent liés à l'influence résiduelle de leur entraînement de Chasseurs. Les Vampires reconnaissent la force de ce nouveau groupe et abandonnent le Repaire. Après avoir dompté les Chasseurs Transformés, l'Ordre dispose de tout le temps nécessaire pour chercher la Relique. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique.

Combattant Féroce : Si vous avez Détruit un Ancien, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau. Sinon, vous commencerez la prochaine Traque en utilisant le Petit Plateau.

Coût de la Détransformation : Payez 4 points de Concentration.

Entraînement : Vous avez suffisamment de temps avant la prochaine Traque pour apprendre 1 nouvelle Capacité Spéciale. Suivez les règles normales pour apprendre des Capacités Spéciales, mais chaque Chasseur ne peut en apprendre qu'une seule pour le moment.

Équipement : Les Chasseurs peuvent utiliser leurs points de Concentration pour acheter normalement l'Équipement.

Prochaine Traque de la Campagne 2 : L'Ordre a certainement localisé Kophas. Vous pensez savoir dans quel Repaire se terre le Seigneur des Vampires même si la créature part souvent visiter d'autres sites pour assoir son autorité. L'ordre vous met face à un choix difficile. Si vous avez suffisamment de fragments pour créer une Relique, ils peuvent vous la forger dès maintenant et vous pouvez vous lancer directement dans la Traque 12 - Confrontation. Si vous n'avez pas de quoi assembler une Relique ou si vous souhaitez acquérir un peu plus d'expérience, engagez-vous dans la Traque 11 - Face-à-Face.

Prochaine Traque de la campagne 1 : Poursuivez avec la Traque 6 - le Seigneur des Vampires.



TRAQUE II





Vous saviez pertinemment que c'était un risque à courir. Sans sacrifice, il sera impossible de vaincre la Nuit. À première vue, l'endroit semblait calme et abandonné. Après tout, il est possible que Kophas ne soit pas ici. Mais dès que vous pénétrez dans le Repaire, vous comprenez qu'il s'agit d'une embuscade. Des ondes maléfiques vous signalent sa présence quelques secondes avant que Kophas ne fasse disparaître l'illusion d'une pièce vide. La bataille est lancée!





Entrée	Placez tous les Chasseurs dans la Zone de Départ du repaire, indiquée sur la mini-carte.
Apparition	Placez Kophas et les Chauves-Souris Géantes dans le repaire, comme indiqué sur la mini- carte. Les 3 Vampires sont Éveillés.
Horloge	Début 4 – Fin 9
Pioche Rencontre	6x Niveau 1 et 1x Niveau 2
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 5x Niveau 2 et 5x Niveau 3
Pioche Activation Nocturne	3x Niveau 1, 5x Niveau 2 et 4x Niveau 3
Pete et l'Extracteur	Non disponible
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 2 cartes Capacité Spéciale.



BENCONTRE X7



PORTE FERMÉE



POINT D'ACCÈS AUX TUINEIS 1, 2, 2, 3



(ENEVIL) 13.2



ZOUE DE DÉPART DES JOUEURS X11



CHAUVES-SOURIS CÉAITES X2



CEVIER X2



0AISSI N2



POETE BLEU XX1



PEISONNIERS N2



MOPHAS M1



OBJECTIF 1

La Porte bleue est Verrouillée au début de la Traque. Actionnez les 2 Leviers, dans n'importe quel ordre, pour la Déverrouiller. Une fois Déverrouillée, elle peut être Ouverte normalement.

Kophas n'utilise que la face Pleine Puissance de sa carte Vampire lors de cette Traque. Lorsque vous parvenez à battre Kophas, interrompez l'Attaque, défaussez les Blessures non attribuées et lisez l'Interlude 1.

Grâce à leur entraînement, les Chasseurs Transformés savent inconsciemment que Kophas est leur ennemi. Les Vampires du Repaire réagissent à cet affront et tous les Chasseurs Transformés sont considérés comme hostiles pour toute la durée de la Traque.

Chasseurs Transformés hostiles: Les Chasseurs Transformés peuvent attaquer les Vampires. Ils piochent donc des cartes Activation et les Vampires réagissent à leurs Actions comme s'ils étaient humains. Les Chasseurs Transformés peuvent toujours attaquer les Chasseurs humains et vice-versa.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Si un Chasseur parvient à quitter le Repaire en étant en possession du jeton Objectif 1, les Chasseurs gagnent la récompense Trophée Inestimable.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Tous les Chasseurs Transformés doivent survivre et se trouver dans l'une des Zones de Tunnel à la fin de la partie. Les Chasseurs Transformés gagnent alors la récompense Résistance. Cet Objectif ne met pas fin à la partie. Continuez à jouer jusqu'à la fin de la Manche 9 et vérifiez ensuite si les Chasseurs Transformés ont rempli leur Objectif.

Pour cette Traque, il est possible que les deux Objectifs Principaux soient remplis. Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les Chasseurs aient quitté le Repaire ou jusqu'à la fin de la Manche 9.

Interlude 1

Votre attaque est un succès! Kophas s'écroule, blessé et sanguinolent. Mais avant que vous ne puissiez réagir, il se relève malgré ses plaies béantes. Des vagues démoniaques vous repoussent de Kophas alors qu'il arrache les lames du plancher et frappent le sol de ses poings. Il parvient à ouvrir une brèche dans les tunnels et disparaît dans le trou béant bien plus rapidement que vous ne l'auriez imaginé.

Vous scrutez les tunnels. Ils sont humides, sombres et poussiéreux. Poursuivre Kophas serait une pure folie, mais c'est peut-être justement l'opportunité que vous attendiez. Un reflet attire votre regard et vous remarquez que dans sa hâte, Kophas a laissé tomber un fragment de Relique. Vous changez vos plans. Fuir le Repaire avec ce précieux fragment serait déjà un beau succès.

Retirez Kophas du Repaire.

Récompenses & Répit

Trophée Inestimable : Vous racontez à l'Ordre votre rencontre avec Kophas et leur montrez la Relique que vous avez récupérée. Ils sont impressionnés de la maturité dont vous avez fait preuve; nombre de Chasseurs auraient couru le risque de poursuivre Kophas. Piochez une carte Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique. Les Chasseurs qui gagnent cette récompense commenceront la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau.

Résistance: Les Chasseurs Transformés parviennent à résister à certains effets de leur Transformation. Le coût de leur soin est donc réduit à 3 points de Concentration. Les Chasseurs qui gagnent cette récompense commenceront la prochaine Traque en utilisant le Grand Plateau.

Plateaux Chasseur : Si aucune récompense ne vous a octroyé le Grand Plateau, vous poursuivez l'aventure avec le même plateau que celui utilisé lors de cette Traque.

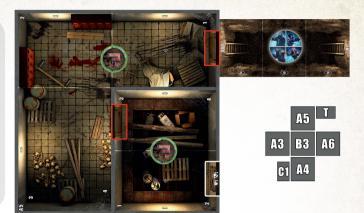
Coût de la Détransformation : Si les Chasseurs Transformés ont fait preuve de Résistance, le coût est de 3 points de Concentration. Sinon, ils doivent payer 5 points de Concentration.

Entraînement et Équipement : Vous avez découvert la position de Kophas et vous devez agir vite avant qu'il ne change de Repaire. Vous pouvez dans l'immédiat acheter de l'Équipement, mais vous n'avez pas le temps d'apprendre de nouvelles Capacités Spéciales avant de partir.



COMPAT

Vous avez pisté le Seigneur Kophas jusqu'à son Repaire. En faisant le tour des lieux, vous remarquez que celui-ci dispose de quatre issues. Vous ne pouvez pas prendre le risque que Kophas s'échappe à nouveau et vous devez donc vous séparer pour couvrir un maximum de ces sorties. Il est fort probable que d'autres Anciens protègent également ce Repaire et c'est surement un risque insensé que de vous éparpiller ainsi, mais c'est votre unique chance d'entraver la Nuit. Vous devez la saisir.



















CAUSSE 112

COPHAS



PORTE OUVERTE X8



POLLIT D'ACCÈS AUX TUILLES 1,2,68

X43



X2 ZOUE DE DÉPART DES JOURNES 112

Entrée	Ce Repaire dispose de 4 Zones de Départ. Séparez les Chasseurs de façon à couvrir autant que possible ces Entrées.	
Apparition	Placez Kophas comme indiqué sur la mini-carte. Kophas est Endormi.	
Horloge	Début 4 - Fin 9	
Pioche Rencontre	11x Niveau 1 et 2x Niveau 2	
Pioche Activation Diurne	2x Niveau 1, 6x Niveau 2 et 4x Niveau 3	
Pioche Activation Nocturne	3x Niveau 1, 6x Niveau 2 et 3x Niveau 3	
Pete et l'Extracteur	Pete se joint à cette Traque, mais il ne peut pas commencer à l'Entrée du Tunnel.	
Traque unique	Chaque Chasseur pioche aléatoirement 2 cartes Équipement et 2 cartes Capacité Spéciale.	
	Piochez 3 cartes Relique en suivant les règles décrites au chapitre Piocher les cartes Relique pour assembler une Relique complète.	

Vous ne pouvez pas vous engager dans cette Traque sans être équipé d'au moins une Relique complète. Si vous n'êtes pas parvenus à rassembler suffisamment de fragments de Relique lors de vos Traques précédentes, l'Ordre a perdu cette Campagne.

Du fait de leur entraînement intensif, les Chasseurs Transformés attaqueront instinctivement le Seigneur des Vampires. Les autres règles s'appliquant aux Chasseurs Transformés ne sont pas modifiées. Les attaques des Chasseurs Transformés peuvent blesser Kophas, quelle que soit sa forme. Cependant, leurs griffes sont relativement inefficaces contre lui : Kophas lance 1D6 pour chaque Impact infligé par un Chasseur Transformé et prévient la Blessure associée sur un résultat de 5+.

Objectifs

Objectif Principal des Chasseurs : Vous devez éliminer Kophas. Mettez fin à la Traque et lisez l'Épilogue 1.

Objectif Principal des Chasseurs Transformés : Vous devez éliminer Kophas. Mettez fin à la Traque et lisez l'Épilogue 2.

Si Kophas n'est pas éliminé, lisez l'Épilogue 3.

Conclusion

Épilogue 1 : Rassemblant ses ultimes forces, le Chasseur fait virevolter la Relique et parvient à porter le coup fatal avant de s'écrouler au sol. Dans un hurlement surnaturel, le corps du Seigneur des Vampires se met à changer rapidement, il vieillit et s'affaiblit à vue d'œil avant de s'évanouir en poussière. Le mentor de la Nuit est enfin vaincu. Mais ce n'est qu'un début. D'autres Anciens, assoiffés de vengeance, prendront sa place. Il n'y a de répit que pour les morts.

Épiloque 2 : Le Chasseur Transformé hurle de douleur, tombe sur ses genoux, pressant sa tête entre ses paumes. Cette douleur qui n'a rien de naturel le lacère de l'intérieur. Mais il n'est pas en train de mourir, non, il subit une deuxième transformation, gagnant en stature au fur et à mesure que la douleur se change en haine et en soif de sang. Cette renaissance est aussi cruelle qu'extraordinaire : un nouveau Seigneur des Vampires vient de naître.

Nos Campagnes sont conçues pour être indépendantes. Toutefois, si vous disposez de figurines supplémentaires, vous pouvez décider de mettre de côté les Chasseurs Transformés dans ce scénario et/ou de jouer votre prochaine Campagne avec un nouveau Seigneur des Vampires, représentant celui qui vient de naître ici.

Épilogue 3: Un cri féroce sort des entrailles de Kophas lorsque le dernier de ses ennemis s'abandonne aux blessures infligées par ses griffes. Le corps s'écroule sur le sol et l'odeur du sang encore chaud emplit l'air, attirant les Vampires hors de leurs cachettes. Se tenant, alléchés, à bonne distance, ils attendent que leur Seigneur les invite au festin. Alors que Kophas s'éloigne, ses disciples se battent pour les restes des Chasseurs, se délectant de leurs chairs et de leurs sangs.

Nos Campagnes sont conçues pour être indépendantes. Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez prolonger cette histoire lors de votre prochaine Campagne en continuant à utiliser Kophas comme Seigneur des Vampires pour ce nouvel arc narratif. Si vous disposez d'autres figurines de Chasseurs, vous pouvez même mettre de côté les Chasseurs qui ont échoué, aujourd'hui, face à Kophas.





Tour de jeu

Mise en place

Ordre d'activation : Mode coopératif - au choix des joueurs ; Mode Compétitif : sens horaire à partir du premier joueur.

Jour

- Les Chasseurs agissent avant les Chasseurs Transformés
- Activez un Chasseur
- Le Chasseur pioche une carte Activation Diurne

Nuit

- Les Chasseurs Transformés agissent avant les Chasseurs
- Le Chasseur pioche une carte Activation Nocturne
- Activez le Chasseur

Avancez l'Horloge. Changez de premier joueur. Vérifier l'Éveil ou la fin de partie.

Actions

Actions des Chasseurs (1)	Actions des Chasseurs (2)	Actions des Chasseurs Transformés
Activer l'Extracteur	Se Déplacer – Dépensez 2 PM	Actionner un Levier
Actionner un Levier	- Avancer dans une Zone adjacente -1 PM	Attaquer
Attaquer	- Entrer dans un Tunnel -1 PM	Mordre les Prisonniers
Retirer des Décombres	- Sortir d'un Tunnel -1 PM	Se Déplacer (voir Chasseur)
Lâcher	- Ouvrir une Porte -1 PM	
Ramasser		
Fouiller	[Gratuit] Déplacer Pete	
Échanger	[Gratuit] Ramasser le Harpon	

Gagner des points de Concentration

Chasseurs	Chasseurs Transformés	
Détruire des Vampires	Vaincre un Chasseur	
Actionner des Leviers	Obtenir un 6 lorsqu'il Attaque un Chasseur	
	Détruire des Vampires	
	Mordre des Prisonniers	
	Actionner des Leviers	

Règles spéciales

Anciens : Résolvez une carte Influence de l'Ancien avant de procéder à l'Attaque d'un Chasseur.

Harpon : Les Chasseurs peuvent s'éloigner d'une distance maximale de 5 cases de Pete lorsqu'ils sont équipés du Harpon. Lorsque le Harpon est utilisé, sa Portée est de 0.

Lumière du Jour : Détruit tous les Vampires présents dans la pièce. Les Vampires n'apparaissent pas et n'entrent jamais dans les Pièces Ensoleillées.

Vampires Endormis: Placés par les cartes Rencontre, ils ne Se Déplacent et n'Attaquent pas et ils ne Limitent pas les Mouvements. Les Chasseurs peuvent relancer une fois leurs Dés d'Attaque contre des Vampires Endormis. Réveil des Vampires : Se produit suite à une Attaque manquée, des Armes bruyantes, des Vampires entrant dans la Pièce, de l'apparition de Vampires Éveillés en dehors de la résolution d'une Rencontre : tous les Vampires présents dans la Pièce sont Réveillés.

Vampires Éveillés : Ils ralentissent les Mouvements et vous dépensez 2 points de Mouvement pour vous éloigner d'un Vampire Éveillé.

L'Éveil : Résolvez toutes les Rencontres restantes. Réveillez tous les vampires. Ouvrez toutes les Portes normales.