

Gestion de la chasse

Pourquoi gérer la Chasse ?

Un Vampire dépense automatiquement 1 point de Sang chaque nuit à son réveil, et doit donc régulièrement chasser. Or il s'agit d'un des moments où un vampire est des plus vulnérables, surtout dans ces temps modernes où les caméras épient les rues, les gangs sillonnent la ville, les jeunes femmes apprennent l'aïkido ou possèdent des bombes lacrymogènes...

Afin de refléter ces risques, chaque joueur doit passer voir un conteur avant la partie afin de gérer la Chasse de son personnage. Un Vampire commence une partie avec 6 points de sang, avant sa chasse.

Phase 1 : Le déroulement de la chasse

Le déroulement de la chasse est géré par un tirage, faces cachées et sans regarder les cartes tirées, d'un certain nombre de cartes parmi un paquet de 16 cartes.

Parmi ces 16 cartes, 1 de ces cartes re présente un incident de chasse : la carte « Oups ». Les autres représentent des points de sang, stipulant que la chasse s'est déroulée sans soucis.

Le nombre total de cartes à tirer est déterminée par plusieurs facteurs, avec un minimum d'une carte à tirer.

L'état général de la cité

Ce nombre, allant de 1 à 5, représente les facilités de chasse au sein de la cité. En cas d'alertes, sanitaires, policières... ce nombre augmente. Quand la cité est au plus calme, ce nombre est de 1.

Ces cartes sont à tirer obligatoirement, même si le Vampire se souhaite pas augmenter sa Réserve :

Ce nombre est réduit de 1 si le Vampire à accès à un territoire de chasse (autre que le ratelier).

La quantité de sang désirée

Pour chaque tranche de 2 points de sang désirés, il faut tirer 1 carte supplémentaire. Il s'agit de la quantité optimale de sang que l'on peut généralement obtenir sans risque d'un calice.

C'est sur ce point que l'Historique Troupeau entre en jeu : il est possible de remplacer la carte à tirer en dépensant temporairement pour 1 mois 1 point de Troupeau.

L'Humanité du Vampire

Un Vampire possédant une Humanité haute se lève plus tôt, disposant donc plus de temps chaque nuit pour prendre ses précautions, et apparaît plus « vivant » aux yeux des mortels, attirant moins l'attention et minimisant les risques. Et bien entendu, c'est l'inverse pour les Vampires ayant une Humanité faible.

Un joueur tire 1 carte en moins par point d'Humanité strictement supérieur à 7, et tire 1 carte supplémentaire par point d'Humanité strictement inférieur à 6. La norme humaine en Humanité étant entre 6 et 7.

L'entretien des Goules

Il est nécessaire de régulièrement fournir du sang vampirique à une goule, sous peine de voir celle-ci regagner les années qu'elle a volées au temps, voire de mourir.

Plus une goule est puissante, plus elle a besoin de sang de vampire pour survivre.

Par conséquent, chaque goule de niveau 1 ou 2 demande de tirer 1 carte supplémentaire, une goule de niveau 3 ou 4, 2 cartes et une goule de niveau 5, 3 cartes.

Phase 2 : L'incident hypothétique

Une fois les cartes de chasse tirées, que la carte « Oups » ai été tirée ou non, le joueur pioche une carte dans le paquet d'incident et effectue un challenge contre le conteur.

Si la carte « Oups » n'a pas été tirée, le conteur ne tiendra pas compte de la carte d'incident. La carte et le challenge sont effectués pour éviter de donner un indice comme quoi un incident à eu lieu ou non.

La carte d'incident

Le paquet de cartes d'incident regroupe les différents incidents qui peuvent survenir au Vampire, et pas seulement lors de la Chasse. Voilà pourquoi les cartes de base sont obligatoirement tirées.

Le paquet est constitué d'un certain nombre de cartes, ce nombre et la composition variant selon l'état de la cité et les actions des personnages et des antagonistes. *Exemple : en temps normal il y a 1 carte « Police » dans le paquet, mais si les patrouilles s'intensifient pour une quelconque raison, ce nombre peut passer à 2 voire 3...*

La carte est à tirer face cachée et sans la regarder.

Il existe deux types de cartes : les cartes à effet immédiat, et les cartes aux effets insidieux.

Le challenge

Que l'effet soit immédiat ou non, un challenge est effectué.

Si l'effet n'est pas observable ou s'il n'y a pas eu d'incident, on ne tient pas compte de son résultat.

Si l'effet est observable, un challenge réussit permet de se rendre compte de l'incident, pas de l'éviter. Au mieux il permet d'en limiter les effets : ne pas tuer son calice, arrêter de boire du sang impur....