

VII. La phase de combat et la phase de défi

A. La phase de combat

Voici les stades et les sous stades que vous traversez pour les combats. Le jeu alterne avec le joueur attaquant commençant en premier à chaque stade. Excepté pour passer, ces sous stades peuvent être joués dans un ordre quelconque. Avant que vous puissiez passer, vous devez réaliser tous les sous stades obligatoires. Pour commencer un combat, vous annoncez que vous commencez un combat et vous choisissez lequel de vos personnages est en train d'attaquer lequel des personnages de votre adversaire.

A. Stade de combat / choix

- * Un défenseur peut choisir un double pour l'assister (voir page ...)
- * Jouer une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade (voir page...)
- * **Passer** . Quand les deux joueurs passent consécutivement, allez au prochain stade.

B. Stade de combat / tirage de carte

- * **Obligatoire** : les deux joueurs tirent cinq cartes Ce stade se termine.

C. Stade de combat / bataille

- * Renforcez un talent en plaçant une carte dans une pile de talent (voir page...)
- * Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable dans cette phase.
- * **Passez** . Quand les deux joueurs passent consécutivement, allez au prochain stade.

D. Stade de combat / résolution du combat

- * Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.
- * **Passez**. Quand les deux joueurs passent consécutivement, vous résolvez le gagnant du combat (le gagnant est le personnage avec le talent finalement le plus haut), défaussez le(s) personnage(s) battu(s) et ajoutez les points de destinée en conséquence . Allez au prochain stade.

E. Stade de combat / défausse

- **Obligatoire** : défaussez jusqu'à avoir cinq cartes, si c'est possible.
- Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade.
- **Passez**. Vous ne pouvez pas passer jusqu'à ce que vous ayez réalisé les sous étapes obligatoires. Quand les deux joueurs passent consécutivement, le combat est terminé et vous retournez à l'étape précédente où vous étiez.

B. La phase de défi

Voici les stades et les sous stades que vous traversez pour les défis. Le tour de jeu alterne avec le joueur attaquant commençant le premier à chaque stade. Pour commencer un défi, annoncez que vous faites face à un défi et identifiez le défi auquel vous faites face et choisissez le(s) personnage(s) concerné(s) (il doit y en avoir au moins un). Excepté pour passer, ces sous stades peuvent être joués dans un ordre quelconque. Avant que vous puissiez passer, vous devez réaliser tous les sous-stades obligatoires.

A. Stade de défi / choix

- * Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade.
- * **Passez** . Quand les deux joueurs passent consécutivement allez au prochain stade.

B. Stade de défi / tirage de cartes

- * Obligatoire : le joueur attaquant tire cinq cartes. Le joueur défenseur tire trois cartes. Ce stade se termine.

C. Stade de défi / bataille

- * Renforcez un talent en plaçant une carte dans une pile de talents (voir page...)
- * Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade.
- * **Passez**. Quand les deux joueurs passent consécutivement, allez au prochain stade.

D. Stade de défi / résolution

- * Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade
- * **Passez**. Quand les deux joueurs passent consécutivement, résolvez le défi, fatiguez tous les personnages et ajustez les points de destinée en conséquence. Allez au prochain stade.

E. Stade de défi / défausse de cartes

- * **Obligatoire** . Défaussez jusqu'à avoir 5 cartes, si possible.
 - * Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.
- Passez**. Vous ne pouvez pas passer jusqu'à ce que vous ayez accompli le sous stade obligatoire. Quand les deux joueurs passent consécutivement, le défi est terminé et vous retournez à l'étape précédente où vous étiez quand le défi a commencé.

VIII. Les combats : un regard plus précis.

Un combat se résume toujours au fait que le gagnant est le personnage avec le plus haut talent final à la fin du combat. Le talent final est un des quatre talents sur la carte de votre personnage. Le talent final par défaut est le butt-kicking (combat) . Durant un combat, vous pouvez placer des cartes d'action, des cartes de compétences, des cartes d'épisode et d'objet depuis votre main dans les piles de talents pour augmenter temporairement un talent à la fin du combat. Quand le combat se résout, vous déterminez qui gagne.

Les choses que vous avez besoin de connaître au sujet des combats :

Commencer un combat : Quand un joueur commence un combat, il choisit son personnage attaquant et le personnage qui est en train d'être attaqué (le personnage qui se défend qui est à la même localisation) . Ceci est fait seulement une fois par combat. Pour qu'un personnage commence un combat, le personnage doit être rafraîchi bien que le personnage défenseur puisse être rafraîchi ou fatigué. Même si le joueur défenseur est sur le point d'effectuer la bataille, il n'est pas techniquement en train de " débiter un combat " .

Les combats surviennent en dehors de l'étape où ils arrivent. L'étape où le combat a commencé est temporairement suspendue jusqu'à ce que le combat soit fini. Après que le combat soit fini, vous retournez à l'étape où vous étiez.

La personne qui commence le combat, commence à chaque stade du combat.

Le talent finalement résolu détermine qui gagne le combat. Le talent par défaut à résoudre quand vous commencez un combat est le combat (butt kicking), mais ceci change souvent durant le jeu parce que certaines cartes dans le jeu changent le talent à résoudre d'un combat.

Le gagnant d'un combat gagne un point de destinée. Si un personnage principal est battu dans un combat, alors le propriétaire de ce personnage principal perd aussi un point de destinée.

Les survivants et la fatigue. Après, si le personnage attaquant (celui qui a commencé le combat) n'a pas été défaussé, le personnage attaquant est maintenant fatigué. Si le personnage défenseur a survécu au combat, le personnage défenseur n'est **pas** fatigué.

Quittez un combat . Si votre personnage quitte un combat à cause d'un effet de carte, le combat est immédiatement résolu, et le personnage perd le combat automatiquement mais n'est pas défaussé.

A. Le combat / le choix

Les joueurs alternativement réalisent ces trois sous étapes durant le stade de combat / choix.

1. Le défenseur peut choisir un assistant (stunt-double). Le défenseur peut fatiguer un autre personnage à la même localisation pour combattre à la place du personnage choisi dans le combat. Ceci est appelé **l'assistanat (stunt-doubling)** .

2. Jouer une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade. Si une carte d'action inscrit le mot « Fight / choose » (combat / choix) au bas de la case d'effet ou si un effet vous permet de réaliser quelque chose durant le stade de combat / choix vous pouvez la jouer durant ce stade.

3. Passer . Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant ce stade.

B. Le combat / tirage de cartes

Les deux joueurs tirent 5 cartes depuis leur pile de carte de ressources.

C. Le combat / bataille

Les joueurs alternent la réalisation de ces **trois** sous stades durant le stade de combat / bataille.

1. Placez une carte d'action, d'épisode, de compétence ou d'objet dans une pile de talent. Une pile de talent est une pile temporaire où un joueur place des cartes pour renforcer un talent durant un combat. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 4 piles de talent, une pour chaque talent.

- **Les compétences, les objets et les cartes d'épisode peuvent être placés dans une pile de talent pour renforcer n'importe quel talent de 1.**
- **Les cartes d'action renforcent un talent de la valeur de l'une des icônes correspondantes sur la moitié supérieure de la carte d'action.** Faites semblant comme s'il y avait une ligne imaginaire courant à travers le milieu d'une carte d'action. Quand vous décidez de placer une carte d'action dans une pile de talent, vous avez le droit de choisir un des talents qui est sur la moitié supérieure de la carte. Quand vous placez une carte d'action dans cette pile de talent, la carte d'action, ajoute au talent correspondant un bonus égal au nombre à l'intérieur de l'icône.
- **Le talent à l'intérieur de la pile de talent à l'intérieur de la pile de talent compte seulement à la fin du combat.** Ceci signifie que les cartes dans votre pile de talent ne peuvent pas aider avec leur exigence de talent sur d'autres cartes. Ainsi, toutes les cartes placées dans votre pile de talent ne peuvent pas être utilisées pour leur effet durant un combat.

2. Jouer une carte d'action ou un effet qui est jouable dans ce stade. Si une carte d'action dit " fight / battle " (combat / bataille) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade de combat / bataille vous pouvez l'utiliser durant ce stade

3. Passer. Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de combat / bataille.

D. Le combat / résolution.

La fumée s'est éclaircie et la poussière s'est déposée. Qui a gagné ? Les joueurs réalisent ces **deux** sous stades durant le stade de combat / résolution.

1. **Jouez une carte d'action ou un pouvoir de personnage, ou un pouvoir de localisation qui est jouable à ce stade.** Si une carte de localisation énonce le mot fight / resolve (combat/résolution) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet de cartes durant le stade combat / résolution, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
2. **Passez.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de combat / résolution. Quand les deux joueurs passent consécutivement, vous résolvez qui est le gagnant du combat.

Résolution du combat . Totalisez le talent final de chaque personnage en ajoutant le talent sur les personnages et toutes les cartes placées dans les piles de talents qui renforcent le talent initial. Une fois que l'attaquant et le défenseur l'ont fait, le personnage avec le plus haut talent final (souvent le combat : butt-kicking) gagne le combat.

Le joueur qui gagne le combat gagne un point de destinée. Le personnage perdant le combat est défaussé. Si le personnage principal d'un joueur est défaussé par un combat, ce joueur perd un point de destinée.

Un match nul signifie que vous perdez tous les deux ! S'il y a un match nul, les deux personnages sont battus et sont défaussés, et aucun joueur ne gagne de points de destinée. Mais si le personnage principal d'un joueur est battu dans un match nul, ce joueur perd néanmoins **un** point de destinée.

E. Le combat / defausse.

Si l'attaquant gagne le combat, le personnage attaquant est fatigué. Les joueurs alternent la réalisation de ces trois sous stades durant le stade de combat / défausse de carte.

1. **Obligatoire :** défaussez jusqu'à obtenir **5** cartes si vous avez plus de **5** cartes dans votre main.
2. **Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce le mot « fight / discard » (" combat / défausse ") carte) au bas de la case d'effet, ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade de combat / défausse de cartes, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
3. **Passez.** Un joueur peut seulement passer s'il a 5 cartes ou moins dans sa main. Une fois que le stade de combat / défausse de cartes est terminé, le

combat est fini. Les deux joueurs sont néanmoins à la même étape que lorsque le combat a commencé (qui habituellement est l'étape de conflit) .

IX. LES DEFIS – UN REGARD PLUS APPROFONDI.

Un défi est surmonté quand les talents combinés du groupe de personnages qui lui font face remplissent les buts de talent imprimés plus toutes les augmentations requises de ces objectifs de talents apportés par votre adversaire sournois. Ceci arrive dans le stade défi / résolution. Durant le défi, vous jouez les cartes dans les piles de talents pour remplir les objectifs de talent du défi et votre adversaire joue des cartes dans les piles de talents pour augmenter les buts de talent pour vous empêcher de surmonter ce défi. Quand vous surmontez un défi, vous obtenez tous les points de destinée imprimés sur le défi.

Dans les défis vous essayez de remplir tous les buts de talents imprimés sur le défi : les buts de talents sont les mêmes icônes que les talents sur vos cartes de personnages. Si les talents totaux de vos personnages faisant face au défi remplissent ou excèdent les buts du défi imprimés sur le défi, plus toutes les augmentations à ces objectifs posées par vos adversaires, vous le surmontez !

Un joueur peut seulement faire face à chaque défi, une fois par tour. De multiples joueurs peuvent essayer de surmonter le même défi dans un tour, mais chaque joueur peut seulement y faire face une fois.

Certains défis ont des exigences de traits, ce qui signifie que un ou plusieurs personnages faisant face au défi doivent avoir ce trait pour défaire ce défi. Si un défi à une exigence de trait, il apparaîtra sur le bas de la case d'effet.

Les bons défis peuvent seulement être tentés par des bons personnages et les défis du mal par des personnages du mal : les défis du mal ont un arrière fond rouge rouillé, les défis du bien ont un arrière fond doré.

Faire équipe est possible : un joueur peut avoir un montant quelconque de personnages qu'il désire pour faire face à un défi.

Les personnages fatigués ne peuvent pas faire face à des défis.

Il doit y avoir au moins un personnage faisant face à un défi.

Tous les personnages faisant face à un défi doivent être à la même localisation que le défi auquel ils font face.

Vous perdez quand vous n'êtes pas là : si tous les personnages faisant face à un défi ne font plus face au défi pour une raison quelconque, le défi instantanément se résout et le défi n'est pas surmonté.

Commencer le défi : quand vous commencez un défi, vous déclarez d'abord lesquels de vos personnages font face à quel défi.

Les défis surviennent en dehors de l'étape où ils surviennent : l'étape pendant laquelle le défi commence, est temporairement suspendue jusqu'à ce que le défi soit fini. Après que le défi soit terminé, vous retournez à l'étape où vous étiez.

DEFI / CHOIX

Les joueurs alternent la réalisation des deux sous stades durant le stade de défi / choix.

1. **Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une action énonce le mot « challenge / choose » (défi / choix) au bas de la case d'effet, ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade défi / choix, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
2. **Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant ce stade.

DEFI / TIRAGE DE CARTES

Le joueur attaquant tire 5 cartes. Le joueur défenseur tire 3 cartes

DEFI / BATAILLE

Les joueurs alternent la réalisation de ces **trois** sous stades durant le stade de défi / bataille.

1. **Placez une carte dans une pile de talent.** Ceci fonctionne de façon similaire à un combat. La seule différence est que le joueur défenseur essaiera d'élever les talents sur le défi si bien que l'attaquant ne pourra pas le surmonter. Aussi, le joueur défenseur peut seulement renforcer les talents qui apparaissent sur le défi, qu'il défend. Ainsi, si le défi a seulement les talents de butt kicking (combat) et smarts (intelligence) le joueur défenseur ne peut pas jouer de carte dans la pile de talent pour les talents weirdness (étrangeté) et charm (charme).
2. **Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce les mots « challenge / battle » (défi / bataille) au bas de la case d'effet ou si une carte dans le jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade de défi / bataille, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
3. **Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de défi / bataille.

DEFI / RESOLUTION

Les joueurs alternent la réalisation de ces **deux** sous stades durant le stade de défi / résolution.

1. **Jouez une carte d'action ou utilisez un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce les mots « challenge / resolve » (défi / résolution) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade défi / résolution, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
2. **Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de défi / résolution. Une fois que les deux joueurs ont passé consécutivement, vous résolvez le défi.

RESOLUTION DES DEFIS.

1. **L'attaquant et le défenseur ajoutent leurs talents.** Le joueur attaquant totalise tous les talents de son groupe avec les talents respectifs des cartes qui sont dans ces piles de talents pour voir s'il a rempli les exigences du défi . Le joueur défenseur ajoute un talent quelconque depuis les cartes qui étaient placées dans ses piles de talent vers les objectifs de talents du défi imprimé sur la carte.
2. **Comparez le total des talents.** Si les talents de l'attaquant sont égaux ou battent les objectifs de talents éventuellement augmentés du défi, le défi est surmonté. Le joueur attaquant obtient le montant de points de destinée écrit sur le coin en haut et à droite du défi et le défi est envoyé alors vers la crypte.
3. **La perte du défi.** Si le total de l'un des quelconque talents du groupe de l'attaquant est en dessous de l'un des objectifs de talent du défi, alors le défi n'est pas surmonté. Le joueur attaquant perd un point de destinée et le défi reste en jeu.
4. **Fatiguez tous les participants.** Sans tenir compte si le défi est surmonté ou pas, tous les personnages ayant fait face au défi deviennent fatigués.

DEFI / DEFAUSSE DE CARTES

Les joueurs alternent la réalisation de ces **trois** sous-stades durant le stade de défi / défausse de cartes.

1. **Obligatoire.** Défaussez jusqu'à avoir **5** cartes. Si un joueur a plus de **5** cartes dans sa main, il défausse jusqu'à ce qui lui reste **cinq** cartes dans sa main.
2. **Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce les mots « challenge / discard » (défi / défausse de cartes) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu a un effet que vous pouvez utiliser durant le stade de défi / défausse de cartes, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
3. **Passer.** Un joueur ne peut pas passer à moins qu'il 5 ou moins de 5 cartes.

Après le stade de défi / défausse de cartes, le défi est terminé. Les deux joueurs retournent à l'étape originale ou ils étaient quand le défi a commencé (qui est habituellement l'étape de conflit) .

X. D'AUTRES CHOSES VERITABLEMENT IMPORTANTES

Des choses, des mécanismes de jeu, des règles additionnelles et des concepts qui rendent ce jeu amusant. Des choses qui ne s'intègrent pas facilement dans une séquence de jeu mais qui sont... néanmoins ... importantes.

La règle d'or : ces règles sont considérées comme pouvant être brisées ! Les cartes dans le jeu de cartes Buffy la Tueuse de Vampires CCG font des choses étonnantes et folles. Chaque fois qu'une carte va à l'encontre directement ou modifie une règle, la carte a toujours raison.

La règle de l'édition la plus récente : si deux ou plusieurs cartes partagent le même titre, alors le texte, les nombres et tous les autres symboles de cette carte sont à lire comme ils apparaissent sur l'édition la plus récente de cette carte avec ce titre. Les cartes de personnages et d'essence sont exclues de cette règle.

Condition de victoire numéro 1 : victoire par la destinée. Pour gagner une victoire par la destinée, vous devez atteindre **10** points de destinée. Ceci est fait en gagnant des combats et en surmontant des défis. Vous gagnez immédiatement lorsque vous atteignez **10** ou plus points de destinée.

Condition de victoire numéro 2 : victoire par le parc. Pour gagner une victoire par le parc de Sunnydale, vous devez contrôler le parc de Sunnydale à la fin du tour pour **6** tours consécutifs. " Contrôler " signifie qu'à la fin du tour, seulement vos personnages sont à l'intérieur du parc . Il peut y avoir différents personnages chaque tour mais ils doivent être **seulement** vos personnages. S'il y a des personnages des **deux** joueurs dans le parc de Sunnydale à la fin d'un tour, ou si le parc est vide de personnage à la fin d'un tour, le comptage pour la victoire par le parc, se remet à **zéro**. Pour garder le compte de combien de tours se sont déroulés, utilisez le compteur du parc sur le tableau de jeu avec la carte jour / nuit comme marqueur.

Les points de destinée ne vont jamais en dessous de 0. Ceci signifie que vous n'avez jamais un montant de points de destinée négatif. Comme certains effets de cartes, requièrent que vous « payez » des points de destinée pour réaliser un effet, vous devez avoir les points de destinée, pour payez pour cet effet. Désolé, pas de financement de destinée !

Quand un tour est-il terminé ?

Quand les deux joueurs passent consécutivement durant **l'étape 7, l'étape finale**.

La pile de cartes de ressource et le recyclage. Si vous vous retrouvez à court de cartes dans votre pile de cartes de ressource durant le jeu, vous remélangez votre pile de carte de défausse, la prochaine fois que vous tirez une carte. Si vous n'avez plus de carte dans la pile de cartes de ressources et dans la pile de défausse, alors vous continuez seulement de jouer avec les cartes dont vous disposez.

Défausser des cartes : quand vous défaussez une carte elle est placée dans votre pile de défausse. Différents types de cartes sont défaussés de différentes façons mais elles finissent toutes dans la pile de cartes de défausse.

La crypte : les cartes qui entrent dans la crypte sont retirées du jeu. Elles ne peuvent pas être remélangées dans votre pile de cartes de ressource ou réentrer dans le jeu.

La carte jour / nuit : pour retenir quand c'est le jour ou la nuit, tournez la carte jour / nuit incluse à l'intérieur de votre starter. Quand cette carte énonce le mot Night (nuit), c'est la nuit, et quand elle énonce le mot Day (jour), c'est le jour.

Quelques détails au sujet de la constitution des piles : quand vous jouez à Buffy, vous pouvez avoir besoin d'ajuster l'aire de jeu, quand trop de personnages sont sur la même localisation. Empilez vos cartes pour vous aidez à suivre la trace de qui et quoi sont où...

Fatiguez les cartes : quand une carte de personnage ou une carte attachée à un personnage se fatigue, vous tournez la carte horizontalement. Les cartes de personnages avec des objets et des compétences peuvent tous se fatiguer. Une carte fatiguée ne peut pas de nouveau se fatiguer jusqu'à ce que la carte se rafraîchisse. Les cartes restent fatiguées jusqu'à la prochaine **étape de rafraîchissement**. Toutes les cartes qui constituent un personnage se fatiguent indépendamment les unes des autres.

Exemple : Anyanka est rafraîchie durant l'étape de ressource et a la carte Symbol of Anyanka attachée (symbole d'Anyanka).



Vous fatiguez la carte Symbol of Anyanka (symbole d'Anyanka) pour son effet dans le jeu. Plus tard, dans l'étape de conflit Anyanka fait face à un défi. Quand le défi se résout vous fatiguerez Anyanka, ces deux cartes sont toutes les deux fatiguées mais chacune indépendante l'une de l'autre. **Dans la prochaine étape de rafraîchissement vous rafraîchirez toutes les cartes d'Anyanka.**

Les cartes de personnages se fatiguent dans ces 5 situations :

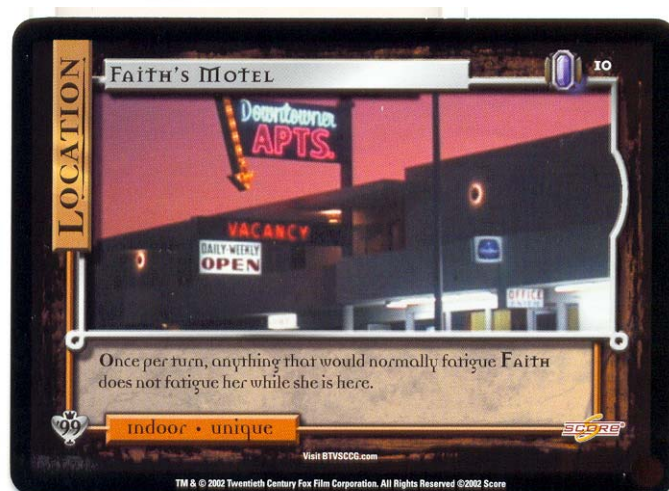
- 1) Quand elles s'attachent des compétences
- 2) Quand un attaquant gagne un combat
- 3) Quand un personnage se déplace du parc de Sunnydale à une localisation de son adversaire
- 4) Chaque fois qu'un personnage joue le rôle d'assistant pour un combat (Stunt-Double)
- 5) Chaque fois que vous résolvez un défi auquel le personnage était en train de participer.

Quand un personnage est fatigué, il obtient un malus de **-1** à tous ses talents. Les talents peuvent aller en dessous de **0**. Ainsi, si votre personnage a **0** de smart (intelligence) alors il a un talent de **-1** en smart (intelligence) quand il est fatigué. Cette pénalité est active à tous les moments : durant les combats, les défis ou pour remplir les exigences de talents sur les cartes.

Quand un personnage est fatigué, il ne peut pas faire les choses suivantes : s'attacher des compétences, commencer un combat, faire face à un défi, se déplacer, jouer le rôle d'assistant pendant un combat (stunt-double) ou réaliser tout effet dans le jeu qui requiert qu'un personnage se fatigue.

Les joueurs fatigués peuvent néanmoins combattre quand ils sont fatigués mais ils ne peuvent pas commencer un combat. Certaines cartes d'effet, retirent l'exigence pour un personnage (ou une carte) de se fatiguer avant qu'un effet puisse être réalisé. Quand ceci arrive, un personnage (ou une carte) fatigué peut réaliser l'effet.

EXEMPLE : Faith se trouve à la carte de localisation Faith's Motel (le motel de Faith) qui dit " une fois par tour , tout ce qui fatiguerait Faith ne fatiguera pas Faith tant qu'elle est ici ".



Ceci signifie que si Faith est fatiguée durant l'étape de ressource et qu'elle est à la localisation Faith's Motel (le motel de Faith), elle peut jouer le rôle d'assistante de combat (stunt-double), apprendre une compétence ou faire tout autre chose qui la fatiguerait même si elle est déjà fatiguée.

Des talents : pour obtenir des choses dans le buffyverse, vous devez avoir des talents, et dans ce cas, ça signifie que vous avez besoin de talent de combat (butt-kicking), d'intelligence, d'étrangeté et de charme. Le nombre à l'intérieur de l'icône représente combien de talent est représenté sur la carte.



Le combat (butt-kicking) : est représenté par ces icônes en or chic sur les cartes et qui montrent votre puissance dans une escarmouche. Le nombre à l'intérieur vous dit la puissance du combat qui est sur la carte. Durant les combats,

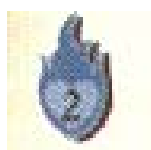
vous commencez toujours avec le talent de butt-kicking (combat), comme le talent, en voie de résolution .



L'intelligence est imprimée à l'intérieure d'une icône de livre violette et représente votre intellect.



L'étrangeté est montré par l'icône de flamme rouge et montre le talent surnaturel du personnage.



Le **charme** est reflété par l'icône de cœur bleu et indique votre savoir faire et / ou votre beauté brute.

Les exigences de talent : une carte avec une exigence de talent requiert qu'un personnage possède une valeur numérique de talent avant que cette carte puisse être utilisée ou attachée. Cependant les exigences de talents n'empêchent pas de jouer une carte dans une pile de talent durant un combat ou un défi. Les exigences de talent sont enregistrées sur la moitié en bas et à droite des objets, des compétences et des cartes d'actions. Elles sont toujours placées sur un fond en forme de diamant.

Les exigences de talent peuvent seulement être satisfaites par un personnage unique. Ceci signifie que les talents de personnages multiples, ne peuvent pas être ajoutés pour satisfaire une exigence de talent.

Pour les compétences et les objets, les personnages qui se les attachent doivent satisfaire l'exigence de talent.

Pour les cartes d'action, un de vos personnages en jeu doit satisfaire les exigences de talents. Si la carte d'action est jouée durant un combat ou un défi, alors le joueur de la carte d'action doit avoir un personnage qui participe dans le combat ou le défi qui satisfasse à l'exigence de talent.

Exemple : Faith veut jouer la carte Slayer's Handiwork (l'œuvre de la tueuse), une carte d'action. Avant qu'elle puisse jouer cette carte pour son effet elle doit avoir au moins **trois** point de butt-kicking (combat).



NOTE : une fois que vous satisfaites à une exigence de talent pour une carte attachée, vous ne perdez pas la carte attachée si le talent du personnage va en dessous de l'exigence de talent.

Qu'est ce qu'une pile de talent ? Quand vous jouez des cartes de votre main, pour augmenter un talent durant un combat ou un défi, vous les placez à l'intérieur des piles de talents, des piles temporaires qui vous aident à garder la trace de votre talent. Jouez votre pile de talent verticalement dans le même ordre que les talents enregistrés sur votre carte de personnages si bien que vous pouvez vous souvenir dans quel ordre sont vos talents. Après que le combat ou le défi soit terminé, déplacez ces cartes vers la pile de cartes de défausse et retournez au niveau de talent antérieur du personnage (le talent total depuis sa carte de personnage et les cartes attachées).

Dans un combat, vous pouvez jouer les cartes dans les piles de talents pour renforcer tout talent que vous choisissiez, pas seulement le talent de butt-kicking (combat). Dans un défi, vous pouvez seulement renforcer les talents qui correspondent aux objectifs de talent de ce défi.

IMPORTANT : le talent à l'intérieur des piles de talent, n'est pas considéré comme étant « véritable » jusqu'à ce que le combat ou le défi se résolve. Ceci signifie que vous ne pouvez pas utiliser le talent dans les piles de talent pour satisfaire les exigences de talent sur les cartes.

Traits : un trait est une caractéristique qui donne à une carte un label, un statut ou une capacité . Les traits apparaissent sur des cartes variées. Elles sont toujours mises en valeur, en petites lettres capitales comme VAMPIRE. Sur les cartes de personnages, les traits seront les premiers mots que vous verrez dans la case d'effet. Sur les autres cartes vous les trouverez décrits dans le texte de la carte.

EXEMPLE : vous êtes en train d'essayer le défi, *Fairy Tales Are Real* (les contes de fées sont réels) avec Hansel et Gretel. Le défi requiert le trait Spellcraft (magie) pour être réussi. Hansel et Gretel ont l'objet Tome of médiocrity (le tome de la médiocrité) qui leur est attaché et qui leur donne le trait de Spellcraft (magie). Si Hansel et Gretel ont assez de talents, ils peuvent surmonter le défi.



