

NIGHTFALL

Livre de Règles

“Salut Marcus. J’pense aller vers l’Ouest, peut-être jusqu’à Chicago. Tu aurais le numéro de ce vamp’ qu’on appelle Sands ? On dit qu’il a les dents longues, et que ça lui aurait permis d’en imposer, là-bas, au milieu des garous et tout le reste – on dit même qu’il connaîtrait un cimetière, en banlieue, où personne n’a encore mis les pieds. Du recrutement de premier choix, quoi. Si tu veux qu’on s’y retrouve, appelle-moi. Ou appelle Lilith. J’pourrais aussi essayer de l’appeler, tiens. Je t’en mettrai un bien plein de côté, va, t’en fais pas.”

— message audio laissé sur le portable de Marcus Toth

Table des matières

<i>Violences Nocturnes : Eux</i>	3
Bienvenue dans <i>Nightfall</i>	5
Matériel de jeu	5
Mise en place	5
Déroulement du jeu	7
Vue d’ensemble.....	7
Description des cartes	7
Principes du jeu	8
Jouer un tour.....	11
La phase Combat.....	11
La phase Enchaînement	13
La phase Achat.....	16
La phase Fin de Tour.....	17
Fin de la partie	17
Annexes	18
Variantes.....	18
Glossaire.....	18
Précisions sur les cartes.....	20
Crédits	21
<i>Violences Nocturnes : Nous</i>	22
Feuille de référence.....	24
Liste des cartes.....	24

VIOLENCES NOCTURNES : EUX

par Kenneth Hite

Formant des cercles au-dessus de la route principale, Franz Orlok observait les humains affaiblis en survolant la scène à l'aide de ses ailes de cuir. Ils avaient mis en place une ligne de défense dans la pelouse, derrière une barrière métallique : des camionnettes, une fourgonnette, quelques séparateurs d'autoroute en béton, et même un semi-remorque. La pelouse tondue, la route, puis un espace leur laissait une belle ligne de vue afin de se défendre à distance. D'en haut, il pouvait voir les flashes clignoter dans l'obscurité, entendre le léger *pan-pan-pan* des mitraillettes automatiques et les *boum* plus gutturaux des fusils à pompe, et humer le sang -cuivré et poivré- des blessés.

Les goules avaient défoncé le grillage un quart d'heure plus tôt. Durant ces dix dernières minutes, Franz entendait de moins en moins de tirs et sentait de plus en plus l'odeur du sang. C'était pour maintenant.

Il vira sur le côté et sortit des ténèbres du ciel pour se jeter tête baissée vers les derniers flashes aperçus, où une poignée d'hommes et de femmes en parkas et vestes de treillis déversait une pluie de feu sur les créatures déjà mortes qui les attaquaient. Ils visaient les goules au niveau de la tête et les faisaient tomber les unes après les autres en tirant à bout portant, comme dans les films de zombies.

C'est alors qu'Orlok frappa, planant au-dessus de la fourgonnette : il trancha la gorge d'un garçon aux joues roses, qui vit son maillot des Falcons maculé de son propre sang. Le parfum se dégageant dans l'air froid enivra Franz instantanément, et ce dernier se mit à lacérer et à mordre dans une extase meurtrière. La chair fraîche n'avait pas de pieu à portée de main, et s'ils avaient des haches, aucun d'entre eux ne pourrait atteindre sa jugulaire avant qu'il n'arrache la leur ; c'était une certitude due à la célérité vampirique.

Mais même à une telle vitesse, les muscles gonflés par la faim et les narines remplies par l'odeur du sang, cela prendrait du temps de les tuer tous les six. Ce devrait être une question

de secondes avant que les blessures par balle ne se résorbent, et les coups de couteaux vont sans doute se fermer par eux-mêmes presque immédiatement, mais ce sont justement ces "secondes" et ce "sans doute" qui, mis bout à bout... L'un des humains parvint même à faire mouche avec un .357 Magnum, ce qui fit reculer Orlok de trois bons mètres ; son nouveau corps était bien plus résistant, mais il faudrait qu'il soit un peu plus léger pour qu'il puisse voler. Franz connaissait des vampires qui pouvaient encaisser un coup pareil et rester dans la course... mais impossible de voler par la suite.

Certains de ceux-là étaient d'ailleurs en train d'arriver, faisant voler les camions et les blocs de béton sur leur passage, mais il n'y avait plus rien de vivant à se mettre sous la dent. Les humains défendant la fourgonnette avaient profité du temps mort pour traverser le parking et se replier dans un immeuble.

Cela serait-il suffisant pour retenir une bande de vampires assoiffés de sang, inexorablement attirés par l'odeur de ce dernier ? Sans doute pas. Orlok eut à peine le temps de formuler ces mots dans sa tête que les vampires de tête étaient déjà en train de détruire la porte principale du centre d'activité, où il n'y a pas si longtemps que ça encore les habitants devaient jouer au billard ou regarder des talk-shows sur leur écran géant. Ils pénétrèrent à l'intérieur sans aucun problème. Bientôt il serait temps de cueillir les humains dans leur foyer famille par famille, morceau par morceau, un peu comme quand il était humain et qu'il piochait dans une boîte de chocolats. Quel bonheur.

C'est à ce moment-là que le bâtiment explosa.

Une colonne de feu en jaillit et Orlok manqua de peu de se faire carboniser en plein vol. Oui, les humains avaient trouvé de quoi s'occuper dans le centre, mais pas en jouant au billard ! Ils avaient préféré jouer avec des allumettes... Les hurlements des vampires encore dans les appartements passèrent du

triomphe à l'agonie dans un fortissimo des plus soudains. Les incendiaires les avaient bien eus -presque tous, en tout cas. Orlok vérifia son état ; il n'était pas a priori en feu, et n'avait pas vu Travail perdre son sang froid, non plus. Il monta dans les airs pour avoir une vue d'ensemble, ce qui ne fût pas difficile avec toutes ces flammes illuminant la nuit.

Une énorme barrière de feu traversait la façade de l'immeuble ; peut-être une conduite de gaz, pensa Franz. Il y en a pour un moment avant que ça ne s'arrête. Au milieu, la chaleur semblait infernale. Orlok pouvait entendre des tirs saccadés provenant de l'intérieur. Des tirs qui lui étaient sans doute destinés.

Il essaya d'atteindre les autres bâtiments, ceux où se trouvaient les humains -ceux où devait se trouver la chair la plus fraîche-, mais les courants ascendants étaient trop forts à cause de l'incendie. De plus, les tirs du sniper étaient un peu trop précis à son goût, et ce d'autant plus si les humains avaient d'autres balles traçantes en réserve. Ils en avaient utilisé beaucoup contre les goules, mais on ne savait jamais. Franz Orlok était sûr d'une seule chose : il ne s'est pas réveillé immortel lors du Nightfall pour brûler quelques semaines après. Il transforma donc son ascension en spirale descendante et atterrit de nouveau près de la fourgonnette, où, pensif, Travail parcourait de ses doigts le cuir imbibé de sang des banquettes du véhicule.

“Je ne pense pas qu'on puisse se déplacer là-dedans avant un moment, Travail.”

Un éclair de rage féroce traversa le visage de l'autre vampire, mais il se reprit en un instant -si rapidement que Franz n'aurait pu dire s'il était agacé par le feu ou par cette habitude qu'avait Orlok d'appeler Sir John Travail par son patronyme. Travail se cacha en inspectant le sang qui séchait sur ses talons puis releva la tête.

“Très bien. Je veux que tu survoles l'autoroute jusqu'à ce que tu trouves cette meute de loups-garous que l'on a évitée tout à l'heure. Trouve-les et amène-les ici. Dis-leur qu'il y a de la viande fraîche, s'ils peuvent aller la chercher. Ils n'arrêtent pas d'aboyer à tout va qu'ils sont les plus forts ; laissons-les nous en donner la preuve.”

L'espace d'un instant, un frisson remonta l'échine d'Orlok. La régénération n'était pas très utile quand une bête psychotique avec une gueule de loup vous arrachait les bras et les balançait à l'autre bout de la rue. Il nota dans un coin de sa tête qu'il fallait arrêter d'énerver Sir John Travail mais il ne put s'empêcher de dire quelque chose pour essayer d'éviter ce sinistre scénario.

“Mais Tra -Sir John, même s'ils rappliquent, ils mangeront tout sans exception

! Il ne nous restera aucune goutte de sang, mis à part celui des victimes que l'on a fait jusqu'à maintenant.” En même temps, ce n'est pas comme si nous étions encore beaucoup à devoir nous le partager, se dit-il à lui-même.

Travail fixa Franz du regard jusqu'à ce qu'Orlok baisse les yeux. Il parla ensuite d'une voix qui finit de refroidir toute ardeur causée par les courants ascendants sur le corps de Franz. “Il ne s'agit pas de sang. Il s'agit de domination. Notre domination. Sur le bétail humain, elle n'est plus à prouver ; mais si les garous ne viennent qu'à notre appel, que lorsque sonne la cloche du repas... alors elle s'exerce également sur toute la meute.

“Considère cela comme une leçon sur la façon dont les vrais immortels savent user de patience, 'Franz Orlok'. Une leçon que nous apprenons par nous-mêmes... et que nous transmettons aux humains. Nous voulons qu'ils se souviennent de cette leçon.” La voix de Travail était devenue encore plus glaciale, si tant est que cela fût possible... aussi grinçante que le bruit de l'acier broyant des os en plein hiver.

“Nous pouvons attendre. Les flammes s'éteindront. Et l'aube n'arrivera jamais.”



Bienvenue dans Nightfall !

Vos adversaires et vous-même contrôlez de terrifiantes forces longtemps considérées comme étant pur folklore, et chacune veut détruire les autres. Vos Créatures et vos Actions devront affaiblir vos rivaux, afin que ceux-ci reconnaissent en vous le dominant de ce monde frappé par les ténèbres où seule compte la loi du plus fort. Une fois que les cendres seront retombées, le joueur qui aura montré qu'il est le plus puissant sera déclaré vainqueur !

Matériel de jeu

- 242 cartes Ordre (60 Créatures de départ, 98 Créatures additionnelles et 84 Actions)
- 60 cartes Blessure
- 26 cartes Draft
- 34 cartes Séparateur (pour vous aider à ranger les cartes)
- Ce livre de règles

Mise en place

Ouverture de la boîte

Formez trois piles séparant les cartes Blessure, Draft et Ordre. Sur les cartes Blessure (ci-contre en haut) figurent un type (Morsure, Brûlure ou Coupure) en plus des impacts de balle et du sang. Les cartes Draft (ci-contre en bas) voient leur illustration frappée de la mention "DRAFT".

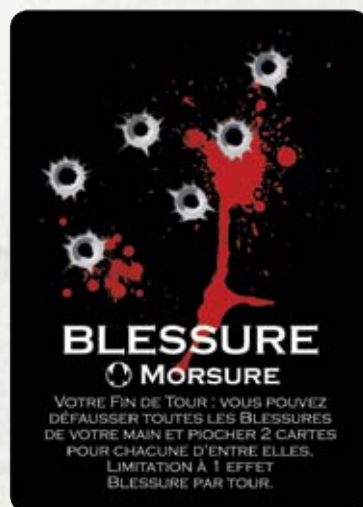
Ensuite, séparez les cartes Ordres selon leur nom. Vous devriez obtenir 30 piles : 18 Créatures et 12 Actions.

Repérez les piles des 6 Créatures de départ ; celles-ci contiennent 10 cartes dont le nom est écrit en jaune. On y trouve donc : **"Bad Smoke"**, **Charlotte Reyes**, **Goule Enragée**, **"Genesis One"**, **J.J. McTeague**, et **Yuri Koroviev**.

À l'aide de ces cartes, constituez 5 decks de départ de 12 cartes contenant chacun 2 exemplaires de chacune des 6 Créatures de départ.

Rangez les piles de cartes Blessure, Draft, Créatures (12), Action (12) et les pioches de départ (5) dans la boîte en utilisant les cartes Séparateur pour les disposer comme bon vous semble.

Maintenant que vous avez préparé le matériel, le monde de *Nightfall* vous attend !



DRAFT POUR 2 JOUEURS

DANS UNE PARTIE À 2, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE PROCÉDER AINSI POUR LE DRAFT :

PREMIER CHOIX : ÉCARTÉ

DEUXIÈME ET TROISIÈME CHOIX : RÉSERVES PERSONNELLES

CARTE RESTANTE : RÉSERVE COMMUNE

DÉMARRAGE RAPIDE

SI VOUS VOULEZ SAUTER L'ÉTAPE DU DRAFT, DONNEZ À CHAQUE JOUEUR L'UN DES ENSEMBLES DE RÉSERVES PERSONNELLES SUIVANTS :

ALTON HICKMAN +
CONVOCATION DE GOULE

POIGNE MORTELLE + IVAN
RADINSKY

RAGE DE SANG + LILITH
LAWRENCE

ATTAQUE DE FLANC +
FRANZ ORLOK

SIÈGE SINISTRE + VULKO

MARCUS TOTH + DÉCHIRER
ET LACÉRER

HORREUR ET
STUPÉFACTION +
ZACHARIAS SANDS

Préparation de la partie

Mélangez les cartes Blessure et faites-en une pile face cachée que vous déposerez au milieu de la table.

Piochez-en autant que dix fois le nombre de joueurs (c'est-à-dire 30 cartes pour une partie à trois, par exemple) et retournez-les face visible sur la pile.

Donnez à chaque joueur un deck de départ, constitué de 2 exemplaires de chacune des 6 Créatures de départ. Les autres decks de départ peuvent être rangés dans la boîte.

Mélangez toutes les cartes Draft et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur. Mettez les cartes Draft restantes de côté sans en prendre connaissance.

Chaque joueur choisit l'une de ses cartes Draft et la pose face cachée devant lui. Cette carte déterminera sa première Réserve personnelle. Il passe ensuite les 3 cartes Draft restantes à son voisin de gauche.

Chaque joueur choisit une carte Draft parmi les 3 qu'il vient de recevoir et la pose face cachée devant lui, à côté de la première. Cette carte déterminera sa seconde Réserve personnelle. Il passe ensuite les 2 cartes Draft restantes à son voisin de gauche.

Chaque joueur choisit l'une des 2 cartes Draft qu'il a en main et la pose face cachée au centre de la table. Les cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte.

Reprenez les cartes Draft mises de côté après la première distribution et rajoutez-en autant que nécessaire au centre de la table pour qu'il y en ait 8. Ces cartes détermineront les Réserves communes. Les cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte.

Retournez toutes les cartes Draft face visible, dans les Réserves communes et personnelles. Remplacez chacune d'elles par la pile de sept cartes Ordre correspondante pour créer les Réserves. Les cartes Draft ne sont pas utilisées pendant la partie : elles ne servent qu'à la mise en place du jeu. Elles peuvent donc également être rangées dans la boîte. Assurez-vous tout au long de la partie que les cartes Ordre restent bien en piles séparées et classées par nom et que l'on distingue bien les Réserves personnelles des communes. Les joueurs pourront ajouter ces cartes à leur deck au cours de la partie.

Chaque joueur mélange son deck de départ et prend les cinq premières cartes pour former sa main.

Déterminez qui sera le premier joueur de la façon qu'il vous plaira. Vous êtes maintenant prêt pour jouer à *Nightfall* !

“C’est pas mort tant qu’ça a une tête.”

- Devise des chasseurs, attribuée à “Shadow Seven”

Déroulement du jeu

Nightfall est un jeu qui se déroule dans un futur proche dans lequel humains déterminés et créatures féroces luttent pour prendre le contrôle d’un monde perpétuellement plongé dans les ténèbres...

Vue d’ensemble

Chaque joueur utilise son propre deck de cartes pendant la partie. Les decks de départ sont constitués de douze cartes faibles. Chacun va renforcer et améliorer son deck en “achetant” des cartes Ordre dans ses Réserves personnelles –qu’il choisira- ou dans les Réserves communes. Tout le monde peut acheter des cartes dans ces dernières, mais les Réserves personnelles ne sont accessibles qu’à leur propriétaire.

Les joueurs jouent chacun à leur tour et dans le sens des aiguilles d’une montre (vers la gauche). Lorsque c’est le tour d’un joueur, ses Créatures attaquent ses adversaires. Ensuite, il peut créer un “Enchaînement” en jouant des cartes Ordre de sa main ; par contre, ses adversaires auront également l’opportunité de rajouter leurs propres cartes à cet Enchaînement, une fois qu’il en aura terminé. Les effets des cartes de l’Enchaînement ainsi formé sont ensuite appliqués de la dernière à la première carte jouée.

Les Créatures et les Actions infligent des dégâts. Lorsqu’ils subissent des dégâts, les joueurs reçoivent des cartes Blessure. À la fin du jeu, le joueur ayant subi le moins de Blessures a prouvé qu’il était le plus fort et remporte la partie !

Description des cartes

L’illustration ci-dessous indique quelles informations vous trouverez sur chaque carte Ordre. Notez que sur les cartes Créatures (ici à droite) figurent une Puissance ainsi que des Points de Vie sur un côté ou plus ; les cartes Action n’ont ni l’un ni l’autre et sont entourées d’un cadre couleur acier.



Principes du jeu

Il y a plusieurs concepts fondamentaux dans *Nightfall* :

Decks, défausses et Réserves

Chaque joueur a son propre deck de cartes et ne peut piocher que dans celui-ci ; il a également sa propre défausse. Chacun peut passer cette dernière en revue à n'importe quel moment, mais il est interdit de consulter son deck. Par ailleurs, on ne peut regarder ni la défausse, ni le deck des autres joueurs, à moins qu'une carte ne le permette.

À n'importe quel moment de la partie, si un joueur a besoin de cartes mais qu'il n'y en a plus assez dans son deck, il en pioche autant que possible avant de mélanger sa défausse, qui constituera un nouveau deck dans lequel il pourra piocher autant de cartes que nécessaire pour compléter sa main. S'il vide son deck sans avoir besoin de plus de cartes, il la laisse telle quelle : on ne mélange pas sa défausse tant qu'on n'a pas besoin de piocher de cartes.

Lorsque des cartes sont défaussées ou détruites, elles sont posées face visible sur la défausse de leur propriétaire. Les cartes achetées par un joueur sont également rajoutées sur la défausse de celui-ci.

Les Réserves sont des piles de cartes Ordre qui n'appartiennent à aucun joueur. Chacun peut en acquérir pendant la phase Achat de son tour. Les Réserves sont toujours face visible et consultables par tous. Il y a deux types de Réserves : les huit situées au centre de la table sont dites "communes" et sont disponibles pour tous les joueurs, tandis que les deux Réserves se trouvant devant chaque joueur sont "personnelles" (seul leur propriétaire peut y acheter des cartes).

Les cartes exilées sont retirées du jeu et ne vont dans aucune défausse, deck ou Réserve : elles peuvent être rangées dans la boîte. Cela inclut les cartes Blessure.

Schéma de mise en place



Les cartes Ordre

Un deck contient des cartes Ordre. Il y a deux sortes de cartes Ordre : des Créatures et des Actions. Chaque carte Ordre a une Couleur, indiquée par l'icône de lune se trouvant dans son coin supérieur gauche ; en-dessous figure(nt) une ou deux lune(s) plus petite(s), celle(s)-ci indique(nt) la (les) Couleur(s) Lien de cette carte. Référez-vous au paragraphe **Enchaîner les cartes**, page 13, pour savoir comment fonctionnent les Liens entre les Couleurs.

Le chiffre se trouvant sur la droite, au niveau du nom de la carte, est le nombre de Points d'Influence qu'un joueur devra dépenser pour acheter cette carte durant son tour (cf. **La Phase Achat**, page 16).

Chaque carte de *Nightfall* comporte du texte décrivant les effets qui s'appliquent lorsque la carte est jouée. Si ce texte entre en contradiction avec les règles, il prévaut toujours sur ces dernières.

Les textes commençant par "**Enchaînement** :" sont appelés "texte Enchaînement" et peuvent apparaître sur les Créatures comme sur les Actions ; on applique les effets qui y sont décrits lorsque la carte fait partie d'un Enchaînement. Les paragraphes commençant par "**Votre Enchaînement** :" ne s'appliquent que si c'est leur propriétaire qui a démarré l'Enchaînement. Les paragraphes commençant par "**En jeu** :", sur certaines Créatures uniquement, sont appliqués une fois que la carte a été résolue, lorsque la Créature en question est en jeu.

Allié & Adverse

Les Réserves personnelles d'un joueur, les Créatures qu'il contrôle, les cartes Ordre qu'il joue, ainsi que tout texte figurant sur l'une de ces cartes sont considérés comme alliés à ce dernier, qui est leur propriétaire. Au contraire, les Réserves personnelles, Créatures, cartes Ordre et textes des cartes appartenant aux autres joueurs sont considérés comme adverses.

Les Réserves communes ne sont ni alliées, ni adverses.

Les Créatures

Les cartes Créature représentent des subalternes que les joueurs mettent en jeu et contrôlent. En plus des caractéristiques communes à toutes les cartes Ordre, chaque Créature est affectée d'une valeur de Puissance dans son coin supérieur droit. C'est la quantité de dégâts que la Créature inflige lorsqu'elle attaque (cf. **La Phase Combat**, page 11). Sur chaque Créature figurent également des Mots-clefs, avec notamment son Espèce.

Pour finir, chaque Créature a des Points de Vie qui indiquent combien de dégâts elle peut encaisser avant d'être détruite. Ceux-ci sont représentés par des barres rouges le long de la bordure. La valeur la plus haute est sur le bord supérieur de la carte. Les Créatures entrent en jeu avec leur maximum de Points de Vie ; il suffit donc de présenter leur carte à l'endroit, tout simplement. Ensuite, pour chaque dégât infligé à une Créature, son propriétaire tournera la carte concernée de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre ; cela indiquera qu'elle a perdu un Point de Vie (en regardant le nombre de barres figurant sur le bord dirigé vers le haut).



“Ne pense pas que tu sois capable de cerner la menace principale. En fait, plus la menace est grande, et moins t’as de chances de la voir...”



Les Créatures de départ

Chaque joueur commence la partie avec 12 Créatures de départ dans son deck ; celles-ci sont reconnaissables à leur nom, écrit en jaune, et leur coût d'achat, égal à 0.

Sur toutes les Créatures de départ figure la mention “**En jeu** : à exiler si détruite ou défaussé.” ou “**En jeu** : à exiler si détruite.” Les cartes exilées sont retirées du jeu et ne vont ni à la défausse, ni dans une pioche. Ainsi, afin d’en limiter les effets, une carte de Créature de départ ne pourra être mise en jeu qu’une seule fois : lorsqu’elle sera détruite ou défaussée, vous pourrez la ranger dans la boîte.

Cibles

Certaines cartes Ordre demandent de cibler “un joueur”, “une Créature”, “une Réserve”, “une carte Blessure”, ou encore “une carte Ordre de l’Enchaînement”. C’est au propriétaire de la carte de choisir, et il ne pourra en aucun cas choisir une carte de sa main ou de son deck.

Les cartes n’ayant pas de cible (“tous vos adversaires”, par exemple) ne ciblent pas une Créature ou un joueur en particulier ; les cartes modifiant le choix de la cible sont donc inutiles dans ce cas.

Actions simultanées

Rien ne se déroule simultanément dans Nightfall, même si parfois le texte figurant sur une carte pourrait laisser penser le contraire. En effet, si plusieurs événements arrivent en même temps, le joueur dont la carte a déclenché l’effet choisit dans quel ordre ceux-ci seront résolus. Par exemple, si une carte inflige des dégâts à tous les joueurs, c’est son propriétaire qui choisira dans quel ordre les dégâts sont infligés.



Jouer un tour

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d’une montre. À son tour, un joueur devient actif et effectue les quatre phases de jeu sans revenir sur une phase terminée. Celles-ci doivent être effectuées dans l’ordre suivant :

Phase Combat

Toutes les Créatures en jeu du joueur actif **doivent** attaquer un ou plusieurs de ses adversaires. Une fois les attaques résolues, il défausse ses Créatures.

Phase Enchaînement

Le joueur actif **peut** créer un Enchaînement de cartes Ordre en jouant une carte puis éventuellement d’autres cartes associées. Ceci fait, ses adversaires **peuvent** agrandir l’Enchaînement en ajoutant leurs propres cartes.

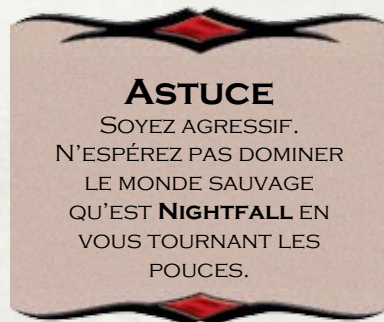
Phase Achat

Le joueur actif **peut** acquérir de nouvelles cartes provenant des Réserves communes ou de ses Réserves personnelles en utilisant des Points d’Influence.

Phase Fin de Tour

Le joueur actif **doit** piocher des cartes et **peut** résoudre l’effet d’une carte Blessure. Les effets des cartes ne s’appliquent plus.

Une fois les quatre phases complétées, son tour se termine et c’est au tour de son voisin de gauche de jouer ; ce dernier devient alors le nouveau joueur actif.



La phase Combat

Si un joueur a des Créatures en jeu au début de son tour, celles-ci sont obligées d’attaquer un ou plusieurs de ses adversaires. Il peut envoyer toutes ses Créatures sur le même joueur ou les répartir sur ses adversaires, selon sa stratégie.

Il doit envoyer toutes ses Créatures au combat d’un seul coup. Une fois les cibles désignées, les combats sont résolus dans l’ordre de son choix.

*Exemple : c’est le tour de Sébastien, qui a trois Créatures en jeu (**Vulko**, **Ivan Radinsky** et “**Big Ghost**”). Il décide d’attaquer Benjamin avec **Vulko** et **Ivan Radinsky** et Juliette avec “**Big Ghost**”.*

Si un joueur attaqué a également des Créatures en jeu, il peut en choisir une ou plus pour bloquer l’attaque. Une Créature ne peut bloquer qu’une seule attaque ; cependant, plusieurs Créatures peuvent bloquer une même attaque.

*Exemple : Benjamin contrôle également trois Créatures. Il désigne “**Big Ghost**” et **Alton Hickman** pour bloquer **Ivan Radinsky**, et **Zacharias Sands** pour bloquer **Vulko**. Juliette n’a pas de Créature en jeu ; elle ne pourra donc pas bloquer l’attaque de “**Big Ghost**”.*

REMARQUE

LES CRÉATURES BLOQUANT
LES ATTAQUES N'INFLIGENT
AUCUN DÉGÂT : ELLES NE
FONT QU'ENCAISSER LES
COUPS DES ATTAQUANTS.

À présent, chaque Créature envoyée à l'attaque inflige un nombre de dégâts égal à sa Puissance. Si celle-ci est bloquée par une autre Créature, les dégâts sont d'abord infligés à cette dernière. Si plusieurs Créatures bloquent l'attaquant, c'est le joueur attaqué qui choisit dans quel ordre les dégâts sont répartis. Une Créature doit encaisser autant de dégâts que possible (c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il n'en reste plus à infliger ou lorsque la Créature en question est détruite) avant qu'une autre en reçoive à son tour, le cas échéant.

Le joueur attaqué reçoit une Blessure pour chaque dégât non encaissé par une Créature.

Exemple : Benjamin doit décider dans quel ordre ses Créatures vont bloquer l'attaque d'Ivan Radinsky, qui a une Puissance de 4. Comme il veut sauver Alton Hickman afin d'attaquer avec lui par la suite, il préfère que "Indigo Six" passe le premier. Celui-ci a 2 Points de Vie, il encaisse donc 2 dégâts avant d'être détruit (et d'aller dans la défausse de Benjamin). Les 2 dégâts restants de l'attaque d'Ivan Radinsky vont sur Alton Hickman; Benjamin tourne donc de 180° la carte de ce dernier, à qui il ne reste plus qu'1 Point de Vie.

Par ailleurs, Vulko a une Puissance de 3 alors que Zacharias Sands, qui bloque son attaque, n'a que 2 Points de Vie ; Zacharias Sands est donc détruit et le dégât restant est directement infligé à Benjamin.

Blesser des Créatures

Le nombre de Points de Vie d'une Créature est indiqué par les barres rouges se trouvant sur le bord de sa carte dirigé vers le haut. Chaque dégât enlève 1 Point de Vie à la Créature. Lorsqu'une Créature encaisse des dégâts, il faut donc tourner sa carte de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre pour chaque Point de Vie perdu afin de réduire le nombre de barres figurant sur le bord dirigé vers le haut. Si une Créature doit voir sa carte tournée alors qu'il ne lui reste plus qu'1 Point de Vie, celle-ci est détruite et sa carte va sur la défausse de son propriétaire.

Certaines cartes redonnent des Points de Vie ; pour soigner une Créature, il suffit de tourner sa carte dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Blesser des joueurs

Les joueurs n'ont pas de Points de Vie : les dégâts qu'ils encaissent au cours de la partie sont représentés par les cartes Blessure. Lorsqu'un joueur subit des dégâts, il pioche une carte Blessure sur le dessus de la pile pour chaque dégât qu'il encaisse. Les cartes Blessure vont toujours sur la défausse du joueur blessé.

Exemple : Juliette n'ayant aucune Créature pour bloquer l'attaque du "Big Ghost" de Sébastien, elle encaisse la totalité des dégâts ; elle prend donc les 5 premières cartes Blessure de la pile et les pose sur sa défausse !



Bloquer des dégâts directs

Certaines Créatures, comme **Vulko** ou "**Bad Smoke**", ont une capacité les obligeant à bloquer des dégâts infligés au joueur qui les contrôle. Le texte de ces Créatures dit : "**En jeu** : cette carte bloque les dégâts qui vous sont infligés". Cela concerne les dégâts infligés par une Créature adverse comme ceux infligés au cours d'un Enchaînement. Si un joueur contrôle l'une de ces Créatures et que des dégâts lui sont infligés, la Créature **doit** les encaisser, que l'on soit en phase Combat ou Enchaînement (et dans ce cas, on procède alors comme s'il bloquait l'attaque d'une Créature adverse).

Ces Créatures ne sont d'aucune utilité lorsqu'un joueur "reçoit des Blessures" suite à l'application de l'effet d'une carte car aucun dégât n'est "infligé".

Défausser des Créatures

Une fois que tous les combats du joueur actif ont été résolus, celui-ci défausse toutes ses Créatures en jeu. Sa phase Combat est à présent terminée.

*Remarque : certaines Créatures, comme "**Bad Smoke**", ne sont pas défaussées à la fin de la phase Combat de leur propriétaire ; le texte de ces Créatures dit : "En jeu : cette carte reste en jeu tant qu'elle n'est pas détruite."*

La phase Enchaînement

Une fois toutes les attaques du joueur actif résolues, ce dernier peut maintenant jouer des cartes Ordre de sa main pour déclencher divers effets : il peut mettre des Créatures en jeu, infliger des dégâts aux joueurs et aux Créatures adverses, ou défendre sa cause de toute autre façon que ce soit.

Enchaîner des cartes

Les cartes Ordre sorties de la main des joueurs forment un Enchaînement composé d'une ou plusieurs cartes qui seront déclenchées l'une après l'autre.

Au début de sa phase Enchaînement, le joueur actif peut jouer n'importe quelle carte de sa main, sans restriction et gratuitement. On appelle cela "créer un Enchaînement".

Ensuite, il peut rajouter autant de cartes qu'il le souhaite à l'Enchaînement commencé, mais chaque nouvelle carte doit être reliée à la dernière carte jouée dans l'Enchaînement. Sur chaque carte figure une icône de lune, dans le coin supérieur gauche ; celle-ci indique la Couleur de la carte. En-dessous figure(nt) une ou deux lune(s) plus petite(s) ; celle(s)-ci indique(nt) la(les) Couleur(s) Lien de cette carte. Une carte Ordre ne peut être rajoutée à un Enchaînement que si la Couleur de celle-ci est la même qu'une des Couleurs Lien de la dernière carte jouée de l'Enchaînement.

*Exemple : **Alton Hickman** est une carte blanche ; il ne peut donc être relié qu'à une carte dont le blanc est une Couleur Lien. Par ailleurs, on voit que seules les cartes rouges et vertes peuvent être reliées à **Alton Hickman**. Juliette commence l'Enchaînement en jouant une carte **Alton Hickman** gratuitement. Elle ajoute ensuite une **Mêlée Générale** à l'Enchaînement ; cela est permis car la **Mêlée Générale** est une carte rouge.*



Une carte ne peut être reliée qu’à celle occupant alors la dernière position dans l’Enchaînement : il n’est pas possible d’en “sauter” pour relier une carte à celles du début.

Lorsque le joueur ne veut plus rajouter de cartes à son Enchaînement, chacun de ses adversaires a l’opportunité de rajouter une ou plusieurs cartes de sa main à celui-ci, tant qu’il a des cartes qu’il peut relier à la dernière jouée. Pour cela, on procède dans le sens des aiguilles d’une montre, chaque joueur l’un après l’autre. Chaque carte reliée doit avoir une Couleur Lien correspondant à l’une des Couleurs Lien de la carte précédente (même si celle-ci a été jouée par un autre joueur).

*Exemple : Sébastien crée l’Enchaînement avec une carte **Blaine Cordell** ; comme il n’a aucune autre carte, il ne peut rien ajouter de plus. Par contre, Benjamin peut relier une carte **Franz Orlok** à l’Enchaînement de Sébastien car c’est une carte violette, qui est l’une des Couleurs Lien de **Blaine Cordell**. De même, Juliette relie une carte **Ivan Radinsky** (blanche) à la carte **Franz Orlok** de Benjamin et une carte **Charlotte Reyes** (bleue) à sa propre carte **Ivan Radinsky** .*

Chaque joueur n’a qu’une seule occasion de rajouter des cartes à un Enchaînement et peut jouer autant de cartes qu’il le désire à ce moment-là, tant qu’il respecte les Couleurs Lien. Une fois que chaque joueur a eu l’opportunité de rallonger un Enchaînement, celui-ci est arrêté.

Si un joueur ne crée pas d’Enchaînement au début de la phase Enchaînement de son tour, il n’y a pas d’Enchaînement et personne d’autre ne peut jouer de cartes.

ASTUCE

TOURNEZ LES CARTES JOUÉES DANS UN ENCHAÎNEMENT À 45° AFIN DE MONTRER QU’ELLES N’ONT PAS ENCORE ÉTÉ RÉSOLUES ; IL EST POSSIBLE DE SUPERPOSER DES CARTES RELIÉES ENSEMBLE.

ENSUITE, REDRESSEZ CHAQUE CARTE ORDRE DONT LE TEXTE ENCHAÎNEMENT A ÉTÉ APPLIQUÉ. CELA PERMET DE VOIR FACILEMENT QUELLES CARTES ONT ÉTÉ RÉSOLUES, QUELLES CRÉATURES SONT EN JEU ET QUELLE CARTE ORDRE A ÉTÉ JOUÉE EN DERNIER.

Résoudre l’Enchaînement

Une fois qu’un Enchaînement est arrêté, les cartes qui le composent sont résolues en commençant par la dernière jouée et en terminant par la première.

Rappel : dernier entré, premier sorti.

Commencez par résoudre la toute dernière carte jouée dans l’Enchaînement, quel que soit son propriétaire. Appliquez son texte Enchaînement (qui commence par “**Enchaînement :**” ou “**Votre Enchaînement :**”) en n’oubliant pas que l’effet “**Votre Enchaînement :**” d’une carte ne s’applique que si c’est son propriétaire qui a créé l’Enchaînement ce tour-ci.

Lorsqu’une carte Action est résolue, placez-la sur la défausse de son propriétaire.

Lorsqu’une carte Créature est résolue, mettez-la en jeu devant son propriétaire.

Les Créatures se trouvant dans un Enchaînement ne sont pas “en jeu” tant que leur carte n’a pas été résolue. Cela signifie qu’un effet ayant pour cible une Créature ne peut s’appliquer à une Créature faisant encore partie d’un Enchaînement.

Une fois que la dernière carte jouée a été résolue, passez à la carte suivante de l’Enchaînement. Continuez à remonter ainsi l’Enchaînement en faisant le tour de la table dans le sens contraire des aiguilles d’une montre jusqu’à ce que tous les joueurs aient résolu leurs cartes. Résolez les cartes joueur par joueur avant de passer au suivant.

*Exemple : la dernière carte de l’Enchaînement est la carte **Charlotte Reyes** de Juliette, qui est donc résolue en premier. Ensuite vient le tour de sa carte **Ivan Radinsky**,*

suivie par la carte **Franz Orlok** de Benjamin, avant de finir par la résolution de la carte **Blaine Cordell** de Sébastien, qui achève l'Enchaînement.

Si un joueur ne peut appliquer la totalité des effets d'un texte Enchaînement (s'il doit défausser une carte de sa main alors que celle-ci est vide, par exemple), il le fait au maximum. La carte en question est quand même considérée comme résolue et l'Enchaînement se poursuit normalement.

Il est obligatoire de résoudre la totalité d'un texte Enchaînement, et ce même si son propriétaire ne le veut pas. Il est donc possible qu'une carte appliquée précédemment ait changé la situation et que le texte Enchaînement d'une carte aille maintenant à l'encontre de son propriétaire !

Lorsque le texte Enchaînement d'une carte dit d'infliger des dégâts à un joueur ou à une Créature, ceux-ci sont résolus de la même façon que pendant la phase Combat, mis à part le fait qu'un joueur ne peut alors pas les bloquer avec ses Créatures en jeu (sauf dans le cas très précis des Créatures comme **Vulko** ou "**Bad Smoke**", qui sont alors obligées de le faire).



Pleine Lune

Sur la plupart des cartes Ordre figure un texte Pleine Lune accompagné d'une icône lune de couleur. Si la couleur Pleine Lune d'une carte et la Couleur de celle à laquelle celle-ci est reliée sont les mêmes, alors on **doit** appliquer également le texte Pleine Lune de la carte concernée lors de sa résolution.

*Exemple : le texte Pleine Lune de la **Mêlée Générale** est accompagné d'une icône blanche. Comme Juliette a relié cette carte à **Alton Hickman** (blanche), elle doit appliquer l'effet Pleine Lune en plus du texte Enchaînement lors de sa résolution : elle exile alors la dernière carte de la Réserve de cartes **Blaine Cordell** de Sébastien, et ce même si celle-ci n'en contient plus qu'une.*



Exemple d'Enchaînement

C'est le tour de Juliette. Elle crée l'Enchaînement :

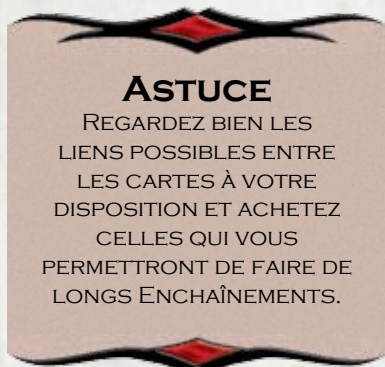
1. Elle commence par jouer une carte **Alton Hickman**, dont les Couleurs Lien sont le rouge et le vert.
2. Elle joue ensuite une carte **Mêlée Générale**, qui peut être reliée à la carte **Alton Hickman** car elle est rouge; ses Couleurs Lien sont le violet et le jaune.
3. Juliette décide de ne pas ajouter d'autres cartes à son Enchaînement.
4. Sébastien, assis à la gauche de Juliette, rajoute une carte **Horreur et Stupéfaction** à l'Enchaînement de cette dernière ; en effet, toute carte violette peut être reliée à la carte **Mêlée Générale**.
5. Sébastien ne souhaite plus jouer de cartes, et Benjamin ne veut pas en rajouter.

Maintenant que l’Enchaînement est arrêté, les cartes sont résolues dans l’ordre inverse :

1. On commence par appliquer le texte Enchaînement de la carte **Horreur et Stupéfaction** de Sébastien, qui doit donc choisir quelle Créature va se voir infliger 3 dégâts. Il adorerait que ce soit le **Alton Hickman** rajouté dans l’Enchaînement par Juliette, mais celui-ci n’est pas encore en jeu pour le moment ; c’est donc **Zacharias Sands**, en jeu devant Benjamin, qui va encaisser ces dégâts.
2. Le texte Pleine Lune de la carte **Horreur et Stupéfaction** est également appliqué.
3. Vient ensuite la carte **Mêlée Générale** de Juliette, qui doit choisir quel joueur verra toutes ses Créatures encaisser 2 dégâts ; elle désigne Sébastien.
4. Comme cette carte était reliée à une carte blanche, Juliette applique également le texte Pleine Lune de la **Mêlée Générale** et exile immédiatement deux cartes de la Réserve de cartes **Franz Orlok** de Benjamin.
5. Finalement, la carte **Alton Hickman** est résolue et mise en jeu devant Juliette.

La phase Achat

Durant cette phase, un joueur peut acquérir des cartes de ses Réserves personnelles comme des Réserves communes. Il est impossible d’acheter des cartes exilées ou venant des Réserves personnelles adverses.



Pour acquérir une carte, il suffit de dépenser suffisamment de Points d’Influence. Un joueur commence chacun de ses tours avec deux Points d’Influence et peut en gagner davantage grâce au texte de certaines cartes. Il est également possible pour un joueur de défausser des cartes de sa main pendant sa phase Achat et ainsi avoir un Point d’Influence supplémentaire pour chacune d’elles. Remarque : défausser ainsi une Créature de départ n’amène pas son propriétaire à l’exiler, puisqu’elle n’était pas en jeu.

Il est permis de défausser des cartes sans utiliser les Points d’Influence qu’elles rapportent ; c’est un bon moyen de se débarrasser de cartes dont on ne veut pas.

Le nombre de Points d’Influence nécessaires à l’achat d’une carte est indiqué à droite de son nom.

*Exemple : la carte **Alton Hickman** a un coût d’achat de 3 ; Benjamin a donc besoin de 3 Points d’Influence pour l’ajouter à son deck. Comme il a reçu 2 Points d’Influence au début de son tour, il n’a besoin de ne défausser qu’une seule carte de sa main pour avoir l’influence nécessaire à l’achat d’une carte **Alton Hickman**.*



Un joueur peut acheter autant de cartes qu’il le souhaite, et même plusieurs exemplaires de la même carte s’il le désire, tant qu’il a assez de Points d’Influence pour les payer. Les cartes achetées sont prises sur le dessus de leur Réserve et posées face visible sur la défausse de leur acheteur.

Il est impossible d’acheter des cartes pendant le tour d’un adversaire, à moins qu’un effet n’indique le contraire.

Tous les Points d’Influence inutilisés à la fin d’une phase Achat sont perdus.

Rappel : Points d’Influence = 2 + effets éventuels + 1 par carte défaussée de sa main.

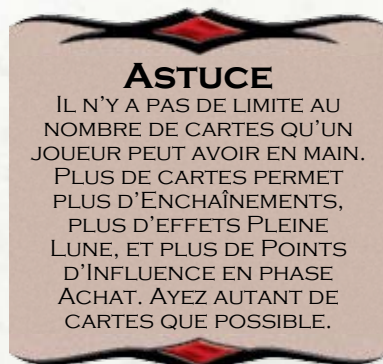
La phase Fin de Tour

La dernière chose à faire pour un joueur avant de mettre fin à son tour est de voir s’il doit piocher des cartes ; s’il en a moins de 5 dans sa main, il en prend autant que nécessaire sur son deck pour atteindre ce nombre.

Ceci fait, il regarde s’il a des cartes Blessure dans sa main. Si tel est le cas, il peut appliquer le texte Blessure de l’une d’entre elles s’il le souhaite. Il n’est pas possible de résoudre une autre carte Blessure lors du même tour, même si celle-ci a été piochée suite à l’effet de la première carte Blessure.

Exemple : Benjamin pioche deux cartes Blessure pendant sa phase Nettoyage. Il applique le texte Blessure de l’une d’entre elles et les défause toutes les deux pour piocher 4 cartes supplémentaires. Il a de nouveau une carte Blessure en main mais comme il en a déjà résolu une ce tour-ci, il ne peut rien faire de plus pour le moment.

À la fin de chaque tour, seuls les effets “En jeu :” perdurent, tous les autres ne sont plus pris en compte.



Fin de la partie

Lorsque la dernière carte Blessure face visible de la pile est donnée à un joueur, la partie est terminée. On résout alors les cartes restantes de l’Enchaînement ou le reste des dégâts infligés par une attaque de Créatures, selon la phase en cours, en utilisant les cartes Blessure face cachée pour comptabiliser les éventuelles blessures supplémentaires (et même des cartes Blessure exilées, si nécessaire). On procèdera ensuite au décompte.

*Exemple : Benjamin a relié une carte **Poigne Mortelle** à l’Enchaînement de Sébastien. Lors de la résolution de cette carte, il inflige 3 dégâts au joueur de son choix et désigne Juliette comme cible. Elle reçoit alors les deux dernières cartes Blessure face visible de la pile ; ce sera donc la fin du jeu, une fois toutes les cartes de l’Enchaînement résolues. Juliette n’échappe pas au troisième dégât infligé par la **Poigne Mortelle** ; elle prend donc la première carte Blessure face cachée de la pile. Ensuite, les joueurs finissent de résoudre l’Enchaînement de Sébastien comme d’habitude.*

Chaque joueur additionne le nombre de cartes Blessure qu’il a dans son deck, sa main et sa défause. Celui qui en a le moins remporte la partie !

En cas d’égalité entre joueurs, comptez le nombre de Morsures, Brûlures et Coupures de chacun et ne prenez en compte que votre plus grand total ; le joueur ayant la valeur la plus basse est déclaré vainqueur ! Il vaut donc mieux avoir des blessures équitablement réparties. Si l’égalité persiste, comparez les deuxièmes totaux.

S’il y a toujours égalité après ça, c’est la personne qui est la plus proche du premier joueur en partant sur la droite de ce dernier qui gagne !

Exemple : Benjamin et Juliette sont à égalité avec 7 cartes Blessure chacun. Benjamin a 3 Morsures, 3 Brûlures et 1 Coupure ; Juliette, elle, a 1 Morsure, 4 Brûlures et 2 Coupures. Comme le plus haut total de Juliette est de 4 et que celui de Benjamin n’est que de 3, ce dernier l’emporte !

Annexes

Variantes

Réserves secrètes : les joueurs ne remplacent les cartes Draft de leurs Réserves personnelles par les piles de cartes Ordre correspondantes que lorsqu'ils désirent acheter leur premier exemplaire de chacune de ces cartes.

Réserves ouvertes : au lieu de compléter les Réserves communes après le draft, on commence par mettre les 8 premières cartes Draft face visible dans les Réserves communes avant d'en distribuer 3 à chaque joueur ; cela permet de mieux choisir ses Réserves personnelles.

Fondations communes : les joueurs n'ont pas de Réserves personnelles. Au lieu de ça, les deux premières cartes qu'ils choisissent sont placées dans les Réserves communes et les cartes Draft restantes sont rangées dans la boîte.

Mode Apocalypse : on joue plusieurs parties en notant le nombre de cartes Blessure que chacun a accumulées au fur et à mesure ; dès qu'un joueur en totalise 100 ou plus, celui qui en a le moins remporte la partie !

Glossaire

Vous trouverez dans cette section les définitions des principaux termes utilisés dans Nightfall. Ceux-ci peuvent apparaître dans le livre de règles comme sur les cartes. N'hésitez pas à vous y référer en cas de besoin.

Acheter / Acquérir : prendre une carte dans une Réserve en utilisant des Points d'Influence.

Action : type de carte Ordre ayant un effet instantané dans un Enchaînement uniquement.

Adverse : carte sous le contrôle d'un joueur adverse (Créatures, cartes Ordre et autres Réserves personnelles).

Allié : sous son propre contrôle, pour un joueur donné (Créatures en jeu, cartes Ordre qu'on a jouées dans un Enchaînement, ou encore ses Réserves personnelles).

Attaquer : envoyer ses Créatures pendant sa phase Combat pour infliger des dégâts à un autre joueur.

Bloquer : se défendre de l'attaque de Créatures adverses à l'aide de ses propres Créatures.

Carte Blessure : carte indiquant qu'un joueur a reçu 1 dégât ; elle est posée sur sa défausse lorsqu'il la reçoit.

Carte Draft : représentation facilitant la mise en place mais non utilisée durant la partie elle-même.

Carte Ordre : cartes reliées pour former un Enchaînement ; il y en a deux types : les cartes Créature et les cartes Action.

Cible (Ciblé) : élément de jeu choisi pour subir l'effet d'une carte ; cela peut être un joueur, une carte défaussée, une Créature, une Réserve, etc.

Couleur : chaque carte Ordre a une Couleur, indiquée par l'icône de lune se trouvant dans son coin supérieur gauche.

Couleur Lien : couleur des cartes pouvant être reliées à une autre dans un Enchaînement ; la plupart des cartes Ordre ont deux Couleurs Lien.

Créature : type de carte Ordre représentant des subalternes que les joueurs amènent en jeu et contrôlent.

Créature de départ : une des 6 Créatures composant le deck de départ des joueurs ; chacune

NIGHTFALL

n'a qu'une seule Couleur Lien et un coût d'achat de 0.

Deck : pile de cartes propre à chaque joueur et que chacun alimentera au cours de la partie.

Deck de départ : pioche constituée de 12 cartes, soit 2 exemplaires de chaque Créature de départ ; chaque joueur commence donc la partie avec le même deck.

Défausser : mettre face visible sur la défausse de son propriétaire.

Dégâts : unité de mesure déterminant les Points de Vie perdus par les Créatures et/ou les cartes Blessure reçues par les joueurs.

Détruire : mettre face visible une Créature en jeu sur la défausse de son propriétaire lorsqu'elle encaisse trop de dégâts ou suite à un effet utilisant le mot "détruisez".

En jeu : texte commençant par "En jeu : " (visible sur les Créatures uniquement) ; ses effets sont applicables dès que la Créature est mise en jeu (c'est-à-dire une fois que la carte de celle-ci est résolue, au cours d'un Enchaînement) et il en est ainsi tant qu'il le reste (jusqu'à sa destruction ou sa défausse, par exemple).

Enchaînement : série de cartes reliées afin d'être résolues.

Exiler : retirer une carte du jeu de façon permanente.

Infliger : les dégâts passent du poing à la figure.

Joueur : un de ces humains faits de chair fraîche assis autour de la table.

Main : cartes qu'un joueur tient physiquement entre ses mains.

Mot-Clef : texte donnant des informations spéciales sur une Créature, comme son Espèce par exemple.

Pile de cartes Blessure : pile contenant les cartes Blessure que les joueurs reçoivent quand ils subissent des dégâts. Elle en contient 10 face visible par joueur ; les cartes restantes sont face cachée.

Piocher : prendre la première carte de son deck et l'ajouter à sa main.

Pleine Lune : texte additionnel dont l'effet est appliqué si la Couleur de la carte précédente dans l'Enchaînement et celle accompagnant le texte Pleine Lune sont les mêmes.

Points de Vie : nombre de dégâts qu'une Créature peut encaisser, représenté par des barres rouges sur la bordure de sa carte.

Points d'Influence : ressource utilisée pour acheter des cartes.

Recevoir : comment les dégâts deviennent des blessures ; lorsqu'un joueur reçoit une blessure, il prend la première carte Blessure de la pile et la pose sur sa défausse.

Relier : ajouter une carte à un Enchaînement en s'assurant que sa Couleur soit bien identique à l'une des Couleurs Lien de la dernière carte de l'Enchaînement.

Réserve : pile comportant plusieurs exemplaires d'une même carte ; chacune en contient 7 en début de partie.

Réserves communes : ce sont les 8 Réserves centrales, desquelles tous les joueurs peuvent acheter des cartes.

Réserves Personnelles : Réserves dont seul le propriétaire peut acheter des cartes.

Texte : description de l'effet qu'a une carte sur le jeu lorsqu'elle est jouée ; il y en a deux types : les textes Enchaînement et les textes En jeu. Le texte Pleine Lune ne s'applique que dans des conditions particulières.

Texte Blessure : texte décrivant l'action qu'un joueur peut effectuer en défaussant une carte Blessure, lors de sa phase Fin de Tour.

Texte Enchaînement : texte commençant par "Enchaînement : " ou "Votre Enchaînement : " et prenant effet lorsque la carte est résolue au cours d'un Enchaînement. Voyez également la définition de "Votre Enchaînement".

Votre Enchaînement : texte Enchaînement ne prenant effet que si le joueur ayant joué cette carte est celui qui a créé l'Enchaînement en cours.

Précisions sur les cartes

Attaque de Flanc : non, l'effet n'empêchera pas une carte reliée à la carte Ordre ainsi défaussée d'appliquer son texte Pleine Lune, le cas échéant ; oui, le texte Pleine Lune vous permet de prendre une carte sur une Réserve pendant le tour d'un autre joueur ; et combinée au texte Enchaînement d'"Indigo Six", vous pouvez même prendre celle-ci sur une Réserve personnelle adverse.

Charlotte Reyes : si cette carte est défaussée sans avoir été mise en jeu, elle n'est pas exilée.

Convocation de Goule : le texte Pleine Lune ne permet pas de déclencher celui de la carte prise dans la défausse, puisque cette dernière ne fait pas partie de l'Enchaînement ; une fois l'effet appliqué, le joueur garde la carte ainsi récupérée en main.

"Genesis One" : si cette carte est défaussée sans avoir été mise en jeu, elle n'est pas exilée.

Goule Enragée : si cette carte est défaussée sans avoir été mise en jeu, elle n'est pas exilée.

Horreur et Stupéfaction : le texte Pleine Lune permet d'infliger des dégâts à la même Créature (si celle-ci n'a pas été détruite par la première attaque) ou à une autre.

"Indigo Six" : combinée à une Attaque de Flanc, cette carte permet bien de prendre gratuitement une carte sur une Réserve personnelle adverse.

Si un joueur déclenche le texte Pleine Lune de plusieurs exemplaires de cette carte, ses Points d'Influence sont doublés à chaque fois.

J. J. McTeague : si cette carte est défaussée sans avoir été mise en jeu, elle n'est pas exilée.

Laissez-moi ! : le joueur choisit la cible du texte Enchaînement ainsi que celle du texte Pleine Lune, le cas échéant ; le texte Pleine Lune de cette carte permet d'appliquer deux fois le texte Enchaînement ainsi que le texte Pleine Lune, si les Couleurs associées sont respectées et que celui-ci est déclenché.

Marcus Toth : cette carte ne retourne pas dans la main de son propriétaire à la fin de sa phase Combat puisqu'elle est alors défaussée et non détruite.

"Overwatch Two" : oui, le texte Pleine Lune n'est utile que contre Vulko ou "Bad Smoke"... pour le moment. Et l'effet perdure jusqu'à la fin du tour.

Poigne Mortelle : oui, le texte Pleine Lune peut avoir pour conséquence moins de cartes Blessure pour la cible, mais les types comme Vulko ou encore "Bad Smoke" n'y pourront rien ! Vous n'avez qu'à enchaîner correctement vos cartes Ordre, si ce n'est pas ce que vous voulez.

Siège Sinistre : le texte Pleine Lune peut être joué sur un joueur autre que le joueur actif, mais il n'y a alors aucune incidence sur le jeu puisque les Point d'Influence sont gagnés en début de tour.

Sir John Travail : chaque exemplaire diminue les coûts d'achat de son propriétaire de 1 ; en cas de Pleine Lune, le texte Enchaînement de la carte suivante sera déclenché deux fois, tout comme son texte Pleine Lune si les Couleurs associées sont respectées.

Sombre Réveil : l'effet Pleine Lune de la Créature n'est pas déclenché puisque celle-ci ne fait pas partie de l'Enchaînement.

Yuri Koroviev : si cette carte est défaussée sans avoir été mise en jeu, elle n'est pas exilée.

"J. J. ? C'est Marcus. Je sais pas c'que tu fous, là, mais je suis dans l'bar où tu m'avais dit de te retrouver. Enfin j'devrais dire "où il se trouvait", plutôt. Ta mère t'a pas dit que l'alcool, c'était inflammable ? J'ai pas trouvé de petit tas d'cendres surmonté d'un blouson de motard donc j'imagine que t'as réussi à t'faire la malle avant qu'ça dérape. On s'rejoint au Néo dans six heures, si on te chauffe pas les oreilles d'ici là."

—message audio laissé sur le portable de J. J. McTeague

Crédits

Concept original : David Gregg

Développement : Edward Bolme, Brent Keith, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

Conception de l'univers : Kenneth Hite, jim pinto, Todd Rowland, John Zinser

Direction artistique : jim pinto, Todd Rowland

Conception graphique : Tonya Clarkston, Ronnie Dyer, jim pinto, Mark Quire, Paul Timm

Rédaction : Kenneth Hite

Édition : Edward Bolme, Ryan Metzler, William Niebling

Mise en page : Edward Bolme, Todd Rowland

Supervision : Todd Rowland

Production : David Lepore

Traduction : Emmanuel Castagnié

Version française : IELLO

Illustrations : Conceptopolis (*“Big Ghost”, Blaine Cordell, Franz Orlok, Horreur et Stupéfaction, “Indigo Six”, Lisaveta Florescu, Mêlée Générale, Rage de Sang, “Shadow Seven”, Sir John Travail, Zacharias Sands*), Andrew Hepworth (*Convocation de Goule, “Genesis One”, Ivan Radinsky, Lilith Lawrence, Marcus Toth, “Overwatch Two”, Poigne Mortelle, Siège Sinistre*), Aurelien Hubert (*J. J. McTeague, Yuri Koroviev*), Florian Stitz (*Attaque de Flanc, “Bad Smoke”, Équipe d’Intervention Spéciale, Goule Enragée, Horde de Zombies, Laissez-moi!, Présence Hypnotique, Vulko*), Alberto Tavira (*Alton Hickman, Déchirer et Lacérer, Sombre Réveil*), Daniel Vendrell Oduber (*Charlotte Reyes*)

Tests : Jon Angus, Daniel Baker, Andreas Böhm, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Julien Braun, Ian Cameron, Gary Campbell, Adam Carey, William Collie, Trent Colwell, Teri Corbett, Matt Drake, Sébastien Duthu, Michael Eskue, Chaz Estell, Awna Gregg, Elizabeth Gregg, Sarah Gregg, Scott Hadsall, Benjamin Higgins, Jeremy Hoover, Loïg Jézéquel, Yves-Marie Le Carrères, Franck Lopez, Steven Metzger, Ryan Metzler, Yann Miossec, Joe Mucchiello, Chris Nicoll, Jessica Presnell, Lori Presnell, Marty Presnell, Richard Proctor, Aaron Randol, Stéphane Redon, Jason Riedinger, David Short, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras, William Simonitis, Cody Smallwood, Sean Stewart, Kevin Stone, Rick Villamil

Remerciement spécial aux joueurs du site boardgamegeek.com qui ont aidé David à développer la mécanique d’Enchaînement sur laquelle *Nightfall* est fondé.

© Alderac Entertainment Group, Inc.

© IELLO pour la version française.

IELLO. 309 BD des Technologies. 54710 LUDRES. France.

www.iello.info

Nightfall, Alderac Entertainment Group, et toutes les marques et images afférentes sont la propriété de Alderac Entertainment Group, Inc.

Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.



VIOLENCES NOCTURNES : NOUS

par Kenneth Hite

Tandis que son Humvee quittait l'asphalte de l'I-285 pour le sol poussiéreux qui le séparait de son objectif, le PFC Lance Patroccio regardait des loups-garous massacrer des civils. Techniquement, comme il utilisait la vision infra-rouge du M82, il voyait des taches orange vif très nettes effacer d'autres taches plus petites. Mais après sa mission en Irak, et en particulier après le Nightfall, il savait exactement ce qu'il était en train de voir : les loups-garous dégagent plus de chaleur que les êtres humains, ils brillaient davantage en infra-rouge. Sur un des côtés, une tache jaune-orange prédominait sur le reste ; c'était un feu en train de brûler. Les flammes n'arrêtaient pas les loups-garous, c'est le moins qu'on puisse dire. C'est à peine si ça les ralentit, et encore.

Le temps que l'escouade prenne ses positions, le feu s'était réduit à une lueur rouge orangée, dans sa lunette comme dans la réalité. Les gars aussi étaient équipés de lunettes, mais la vision nocturne devenait inutile à proximité d'un feu car les loups ne se démarquaient alors plus. Par contre, ce que laissait voir le Mark One Eyeball permettait facilement de deviner que les civils menaient un sacré combat ! Mais malheureusement, on pouvait aussi voir qu'ils étaient en train de le perdre...

Patroccio avait déjà combattu des loups-garous. Les vampires sont coriaces, mais au moins on peut espérer que l'impact d'un tir les étourdisse assez pour leur en coller un autre dans la foulée. Pas les loups-garous : les balles rebondissent sur eux. Comme Superman. Un Superman mesurerait plus de deux mètres, serait couvert de fourrure et mangerait les gens. Celui sur le toit, là, qui arrache le fusil -et le bras qui va avec- d'un pauvre rustre, doit faire près de deux mètres cinquante.

Patroccio avait les mains moites à l'idée de tuer la bête, mais il ne fallait pas mélanger excitation et précipitation -pas après trois semaines de patrouille constante, pas après le Nightfall. Les imprudents de son unité étaient

tous morts, tout comme les malchanceux, les lourdauds, et à peu près la moitié du reste. Sa compagnie était parmi les plus résistantes, à présent, mais plus si résistante que ça pour autant, malheureusement.

Le Capitaine était sorti de son Humvee et donnait des ordres : "Faucon Un et Deux, vous descendez sur les collines. Balles traçantes. Et restez à distance, bordel ! Votre boulot est d'éclairer ces enfoirés, pas de vous faire bouffer. Épervier Un et Deux, démontage et mise en place. Assurez-vous que Faucon Un et Deux finissent pas dans l'estomac d'un garou. Corbeau Un et Deux, vous allez sur place. Et restez sous le vent. Ne dégainez pas tant que vous n'avez pas eu le signal d'Épervier." Patroccio et ses deux compagnons d'armes -Épervier Deux- se sont donc préparés à tirer. Décrocher le fusil lourd M82 était assez simple, somme toute, et ce même pour quelqu'un de maladroit, en s'y prenant bien. L'installer, par contre, était une toute autre paire de manches : il y a toujours un risque qu'un pied s'enfonce dans la terre glaise rouge de Géorgie ou que l'on n'arrive pas à régler l'alignement. Le temps que Patroccio soit prêt, Faucon Un et Deux seraient sur place.

S'il en croyait ce que lui montrait sa lunette de visée, ils avaient l'air de garder leurs distances. Un trait de lumière jaune vif traversa une méchante tache orange, montrant parfaitement quelle était la cible. Un autre trait désigna une seconde tache, mais c'était le problème d'Épervier Un.

Patroccio murmura une prière et une sueur froide perla sur son front tandis qu'il visait. Il tira. À huit-cents mètres de là, la tache orange cilla. Patroccio fit pivoter son fusil et pressa de nouveau sur la détente. Elle broncha encore mais bougeait toujours. Troisième pression, troisième frisson. Le M82 tirait des Mark 211, des cartouches de 12,7x99mm frappant avec une force de plus de 20kNewton par mètre ; assez pour transpercer quinze centimètres de blindage ou le double de béton. Chaque balle contenait un cocktail mortel d'explosif puissant et de

NIGHTFALL

produit incendiaire, le tout entouré d'une coque en uranium allégé, la rendant capable de faire exploser un camion lourd voire même un petit tank. Patroccio tira une quatrième balle et le loup-garou s'écroula enfin.

Après avoir ouvert une nouvelle boîte de munitions, il changea de cible et réitéra le procédé. Il dut aussi revenir à deux reprises sur son premier carton afin que celui-ci reste à terre jusqu'à ce que Corbeau Deux puisse aller l'achever. L'équipement principal des groupes Corbeau était une hache d'incendie recouverte d'une fine couche d'argent, ainsi modifiée à la hâte après que le Capitaine en ait assez vu pour y croire, et ils en avaient bien besoin. Des balles en argent seraient parfaites, en théorie, mais allez mettre la main sur de telles cartouches, et qui s'adaptent à votre arme par-dessus le marché ! Et aucune usine de Géorgie ne produisait de douilles d'argent. Pour le moment. C'est pourquoi Épervier Deux mettait le chien hors combat, et Corbeau Deux empêchait ce dernier d'y retourner.

C'était leur stratégie habituelle, et elle semblait plutôt bien fonctionner, cette fois-ci. Un des types de Faucon Un était en train de se faire évacuer, mais il avait encore

sa jambe. Encore mieux : tous les Corbeaux revinrent sains et saufs, et le p'tit nouveau tenait une chose grise et moche à voir dans son poing ensanglanté -une oreille, pensa Patroccio. Le gamin était assez agité, rempli d'adrénaline et étourdi par le soulagement du survivant. Peut-être la ramenait-il un peu trop avec "ses victimes", ou tout simplement que le Capitaine pensait qu'une bonne douche froide valait mieux que l'adrénaline, sur le long terme ; en tout cas, voici le discours qu'il tint après cette mission :

"Avant qu'on commence à planifier notre attaque sur Stone Mountain, rappelez-vous deux choses, éruçait le Capitaine comme un coach parlant à ses joueurs à la mi-temps. Primo : on vient d'utiliser les dernières balles Mark 211 que notre unité avait en stock. Peut-être même les dernières de tout Fort Gillem. Secundo : ces cartouches sont pas fabriquées dans le coin. Elles viennent d'Ogden, dans l'Utah. Vous avez vu beaucoup de trains venant de l'Utah, ces temps-ci ? Nous, on n'a plus de tueurs de loups-garous. Eux, vous croyez qu'ils sont à court de loups-garous ?"



Feuille de référence

Phase Combat

Toutes les Créatures d'un joueur **doivent** attaquer un adversaire ; une fois les attaques résolues, les Créatures sont défaussées.

Phase Enchaînement

Un joueur **peut** créer un Enchaînement et y relier d'autres cartes Ordre ; une fois ceci fait, ses adversaires **peuvent** ajouter leurs propres cartes à l'Enchaînement.

On **doit** résoudre ensuite les effets des cartes de l'Enchaînement de la dernière carte jouée à la première.

Phase Achat

Un joueur **peut** acquérir des cartes venant des Réserves communes ou de ses Réserves personnelles en dépensant des Points d'Influence.

Phase Fin de Tour

Un joueur **doit** piocher des cartes si nécessaire et **peut** déclencher un texte Blessure. Tous les effets prennent fin, sauf les effets "En jeu :?".

Liste des cartes

CRÉATURES DE DÉPART

"Bad Smoke"

Charlotte Reyes

Goule Enragée

"Genesis One"

J.J. McTeague

Yuri Koroviev

PROMO

Lisaveta Florescu

(rendez-vous sur www.iello.info
pour savoir comment obtenir
votre carte promo)

CRÉATURES

Alton Hickman

"Big Ghost"

Blaine Cordell

Franz Orlok

Horde de Zombie

"Indigo Six"

Ivan Radinsky

Lilith Lawrence

Marcus Toth

"Overwatch Two"

Shadow Seven

Sir John Travail

Vulko

Zacharias Sands

ACTIONS

Rage de Sang

Sombre Réveil

Poigne Mortelle

Attaque de Flanc

Mêlée Générale

Convocation de Goule

Siège Sinistre

Laissez-moi !

Présence Hypnotique

Déchirer et Lacérer

Horreur et Stupéfaction

Équipe d'Intervention

Spéciale

NIGHTFALL

Schéma de mise en place

Voilà à quoi peut ressembler la table de jeu après quelques tours.



NIGHTFALL

Schéma d'Enchaînement

Voilà deux exemples d'Enchaînement.



Ce long Enchaînement a été construit de gauche à droite et va être résolu de droite à gauche.

Le Texte Pleine Lune s'applique car la Couleur Pleine Lune est la même que la Couleur de la carte précédente

