

NOSFERATU

DEUXIÈME ÉDITION (août 2013) // // // // // Foire Aux Questions 2.1 // // // // // 13/08/2013

GENERALITES

Question : Un joueur peut-il se retrouver avec plus de deux cartes dans sa Réserve ?

Réponse : Non, c'est impossible.

Question : C'est trop dur de faire passer des Rituels, comment faire ?

Réponse : Mais non ! Les chasseurs doivent se coordonner. La simple menace de faire passer un Rituel peut conduire le Vampire à se trahir, lorsque la pioche de la carte Aurore raccourcit un tour de table. « Tiens tiens... quelqu'un n'a pas mis de Composants parmi les participants du tour de table... le Vampire est parmi eux ! »

Question : Renfield peut-il tirer au sort le Vampire pendant la préparation d'une partie ?

Réponse : Non, il doit le choisir.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Question : Si la carte de Personnage du vampire a été dévoilée, est-ce que je peux le tuer quand même ?

Réponse : Oui. Le Vampire peut aussi se rendre, surtout s'il n'a pas placé beaucoup de morsures.

Question : Est-ce que les morsures placées par des chasseurs dans une pile d'action comptent dans les conditions de victoire ?

Réponse : Oui, elles sont comptées dans les 5 morsures nécessaires pour que le camp du Mal gagne.

PHASE 1 : TOUR DE TABLE

Question : Renfield peut-il piocher les cartes de l'Horloge à la place des autres joueurs ?

Réponse : Oui, cela revient au même et c'est pratique si vous jouez sur une grande table.

Question : La Réserve d'un joueur peut-elle varier au cours d'un tour de table ?

Réponse : Non, la Réserve d'un joueur est la même au début et à la fin d'un tour de table (2 cartes, 1 cartes ou aucune carte).



NOSFERATU

DEUXIÈME ÉDITION (août 2013) // // // // // Foire Aux Questions 2.1 // // // // // 13/08/2013

Question : Le dernier joueur d'un tour de table doit-il piocher une carte de l'Horloge ?

Réponse : Oui.

Question : Un joueur peut-il faire piocher une carte au hasard dans sa réserve par un autre joueur, pour la placer dans la pile d'action ?

Réponse : Non, les joueurs doivent choisir eux-mêmes les cartes qu'ils remettent à Renfield pour la pile d'action.

PHASE 2 : RESOLUTION DE LA PILE D'ACTION

Question : En cas de morsure, pourquoi, ne faut-il pas révéler la carte défaussée par le joueur mordu ?

Réponse : Parce que si c'est le vampire qui subit la morsure, cela peut le trahir trop facilement.

Question : Où va la carte de l'Horloge défaussée en cas de « distorsion temporelle » ?

Réponse : Avec les autres cartes défaussées. Il se peut donc qu'elle revienne en jeu, plus tard. Il n'y a qu'une seule défausse dans Nosferatu.

PHASE 4 : FIN DE MANCHE

Question : Pourquoi Renfield ne doit-il pas révéler la répartition des cartes de la pile d'action lorsqu'il les glisse sous la défausse ?

Réponse : Parce que cela permet au Vampire de déclarer qu'il a joué une carte Composants sans être trahi par la simple révélation du contenu de la pile d'action

EVOLUTION DU JEU

Question : J'ai assisté à une partie de Nosferatu où le porteur du Pieu Ancestral ne piochait aucune carte de l'Horloge à son tour. Se trompait-il ?

Réponse : Cette règle a changé entre la première et la deuxième édition de Nosferatu. Dorénavant, tous les joueurs (sauf Renfield) et même le porteur du Pieu Ancestral, piochent une carte de l'Horloge à leur tour. C'est d'ailleurs la seule modification apportée à la mécanique du jeu entre ces deux éditions.

