

VI. Synthèse des règles

La règle d'or. Les règles sont faites pour être brisées ! Les cartes dans le jeu Buffy la tueuse de vampires de cartes à collectionner font des choses étonnantes et folles. Chaque fois qu'une carte brise ou modifie une règle, la carte a toujours raison.

Gagnant de la partie

Gain par une victoire de destinée.

Pour gagner une victoire par la destinée, vous devez obtenir dix points de destinée. Ceci est fait en gagnant des combats et en surmontant des défis.

Gagner dans le parc de Sunnydale.

Pour gagner dans le parc de Sunnydale vous devez contrôler le parc pendant six tours consécutifs. Contrôler signifie que pas d'autre joueur (excepté vous) ait un personnage au parc de Sunnydale à la fin du tour. Aussi, si vous voulez une victoire par contrôle vous devez gagner la version de Sunnydale du roi de la colline (King of the Hill).

Quand vous êtes sur le point de gagner une victoire par contrôle du parc de Sunnydale, quelqu'un va devoir venir en se cavalcant jusqu'au parc de Sunnydale et vous affronter. Quand cela arrive, utilisez seulement les règles pour le combat et battez vous. Si vous parvenez à flanquer à la porte les personnages de votre adversaire avant que le tour ne se termine, la destinée vous sourira de façon victorieuse !

Gardez la trace des tours dans le parc de Sunnydale :

Sur la couverture de derrière du livre des règles, vous trouverez un compteur qui enregistre combien de tours un joueur a gardé le contrôle du parc de Sunnydale. Utilisez seulement n'importe quelle carte dont vous n'avez pas besoin pour garder le nombre du compteur.

La carte Jour/Nuit.

Pour vous rappeler si c'est le jour ou la nuit, utilisez la carte jour/nuit incluse à l'intérieur de votre deck de démarrage. Quand la carte est horizontale, c'est la nuit, et quand elle est verticale, c'est le jour.

Les talents.

Pour accomplir des choses dans l'univers de Buffy vous devez avoir du talent et dans ce cas cela signifie que vous avez besoin de talents de **combat, d'intelligence d'étrangeté et de charme.**



Le **combat (butt kicking)** est représenté par une icône en or sur les cartes. Le nombre à l'intérieur indique combien de combat est sur la carte. Dans la

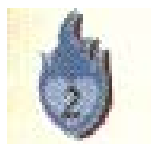
bataille vous utilisez presque toujours le combat comme la principale mesure de qui donnant un coup de pied au derrière de l'autre.



L'intelligence (smart) est représentée par une icône de livre violette qui indique tout ce qui se passe dans votre cerveau entre vos petites oreilles pointues. L'intelligence indique combien vous êtes versé dans l'occultisme ou d'autres sortes de connaissance.



L'étrangeté (weirdness) est représentée par l'icône rouge. Combien de muscles super naturels possèdent votre personnage ? Vérifiez juste l'icône de flamme rouge. L'étrangeté indique combien vous êtes bon pour les choses bizarres.



Le **charme** est l'icône de cœur bleue et montre vos capacités de séducteur. Le charme vous aide à obtenir des choses sans répandre de façon insensée de la poussière.

Les traits . Vous devez sans aucun doute considérer les traits comme des pré requis pour certains défis. Vous les trouverez sur tous les types de cartes. Un trait est une caractéristique significative quelconque qui donne à une carte un label, un statut ou une capacité unique. Les traits seront toujours en lettres capitales. Les traits couvrent des sujets variés tels que les ordinateurs, la démonologie, les monstres, la magie etc... certains défis requièrent certains traits de personnage avant qu'ils puisse être surmontés .

Quelques détails sur l'empilement. Quand vous jouez des défis sur la table de jeu, placez-les sur les côtés de la localisation avec le texte face à vous. Si un endroit devient encombré, dispersez les cartes sur la zone de jeu pour éviter une confusion.

Fatigue . Quand l'un de vos personnages principaux et de vos personnages de soutien devient fatigué, vous tournez leur carte de personnage horizontalement. Les personnages restent fatigués jusqu'à **l'étape de rafraîchissement**. Après qu'un personnage soit rafraîchi, il peut se déplacer dans **l'étape de mouvement**, apprendre des compétences durant **l'étape de ressources**, attaquer des défis, des combats et jouer le rôle d'assistant double durant **l'étape de conflit**. Quand votre personnage est fatigué, il ne peut pas attaquer. Il peut se défendre, mais ne peut attaquer et dans la bataille subit un malus de -1 dans tous ses talents. Vous ne pouvez fatiguer aussi une carte qui est déjà fatiguée. Le texte suivant est une liste de toutes les fois qu'une fatigue survient afin que vous puissiez mieux gérer les niveaux de tension de votre personnage.

1. **Jouer des compétences.** Quand vous donnez à votre personnage une compétence, le personnage devient fatigué.
2. **Essai contre les défis.** Chaque fois qu'un défi est attaqué par un personnage, ce personnage devient fatigué après l'essai contre ce défi sans tenir compte s'il a gagné ou perdu ce défi.
3. **Attaquer.** Si un attaquant a gagné dans un combat et défait le personnage de l'adversaire, alors l'attaquant devient fatigué. Si un défenseur est un personnage rafraîchi quand un combat commence, il ne devient pas fatigué s'il gagne.
4. **Se déplacer depuis Sunnydale vers une localisation de l'adversaire.** Quand vous déplacez un personnage depuis le parc de Sunnydale vers une localisation de l'adversaire, le personnage devient fatigué. Mais si vous vous déplacez à une localisation de l'adversaire depuis une de vos localisations alors votre personnage reste rafraîchi. Vous restez aussi rafraîchi si vous bougez directement depuis une des localisations de votre adversaire à une autre de ses localisations. Note : les personnages fatigués ne peuvent pas se déplacer.
5. **Utiliser un double assistant.** Vous avez besoin d'aide sur le lieu de votre combat ? Si deux de vos personnages sont dans la même localisation, vous pouvez en avoir un qui intervient pour combattre pour votre personnage s'il est le défenseur. Quand ceci arrive, vous fatiguez le personnage avant que la bataille commence. Seul un personnage rafraîchi peut jouer le rôle de double assistant. Après que vous ayez fatigué votre double assistant, tous ses talents sont réduits de 1 depuis le moment où il est fatigué.
6. **Des effets des cartes** peuvent aussi causer la fatigue du personnage.

Jouez une carte à la fois.

Vous jouerez toujours une carte à la fois dans le jeu Buffy CCG même durant un combat ou un défi quand vous renforcez vos talents.

Les limites de duplication des cartes de personnages.

A la fois vous et votre adversaire vous pouvez jouer le même personnage principal. A part ça, il n'y a pas de double permis des héros et des cartes de vilains nulle part dans le jeu. Les cartes de compagnons et de laquais peuvent être dupliquées dans le jeu mais chaque joueur peut seulement avoir un de chaque compagnon ou laquais en jeu à la fois.

EXEMPLE : à la fois vous et votre adversaire, êtes en train de jouer Spike comme personnage principal. Vous avez actuellement Drusilla en jeu. Votre adversaire ne peut pas jouer sa carte Drusilla pendant que la vôtre est en jeu. Mais comme les

laquais peuvent avoir des doubles, alors les deux à la fois peuvent avoir une copie de la carte « La bande » (the pack) en jeu.



Si un héros ou un vilain est un personnage principal et qu'ils sont placés dans la pile de défausse, ils sont néanmoins uniques puisque leur Essence est encore en jeu.

Ainsi, si vous êtes en train de jouer « The master » (le maître) et que vous êtes butté par Spike, votre adversaire ne peut pas jouer « The master » (le maître) comme un personnage de soutien.



Cependant, si un personnage de soutien d'un héros est défaussé, alors l'adversaire peut maintenant placer en jeu, le personnage de soutien identique depuis sa main durant la prochaine étape de ressources.

Utilisation des piles de talents

Quand vous utilisez des cartes dans votre main pour les talents (vous les jouez pour leur valeur de talent dans les combats et les défis), vous commencez par placer les piles temporaires devant vous appelées pile de talent pour chaque talent dont vous avez besoin.

Jouez vos piles de talents verticalement dans le même ordre que les talents sur les cartes de personnage ainsi vous pourrez vous souvenir quelles sortes de vos talents sont dedans. Après que le combat ou le défi soit terminé, déplacez ces piles de cartes vers la pile de défausse que vous gagniez ou que vous perdiez et retournez au niveau de talents antérieurs de votre personnage. Les piles de talents rendent plus facile le fait de garder la trace de la valeur actuelle de chaque talent.

Jouer des objets et des compétences pour le talent. Vous pouvez mettre de côté des objets et des compétences dans votre main pour rajouter un point à l'un de vos quatre talents.

Par exemple, si vous avez besoin de renforcer l'étrangeté pour vous aider à surmonter un défi, vous pouvez jouer la carte « crossbow » (arbalète) et augmenter votre talent d'étrangeté d'un point.



Jouer des actions pour le talent. Des cartes d'action peuvent avoir plusieurs valeurs de talents enregistrées dans ces chouettes icônes. Quand vous mettez de côté une carte de compétence ou d'action pour renforcer un talent, vous devez choisir quel talent, la carte est en train de renforcer. Si la carte n'a pas de valeur enregistrée pour le talent dont vous avez besoin, alors vous ne pouvez pas utiliser une autre valeur de talent pour le renforcer. Ainsi, Xander ne peut pas utiliser le talent de l'étrangeté pour renforcer son talent de charme - bien qu'il essaie fréquemment.

Les niveaux d'ascension. Quand votre personnage effectue une ascension, il obtient une carte de niveau plus haut avec des pouvoirs plus costauds. Pour effectuer une ascension, vous devez obtenir la valeur de destinée sur la carte de niveau supérieur. Effectuer une ascension survient durant **l'étape de ressource**. Vous pouvez aussi garder tous les objets et les compétences qui sont attachés à ce personnage.

Exigences sur le deck

Tous les decks doivent être, soit des decks de héros et de compagnon, soit des decks de vilains et de laquais. Vous devez avoir un minimum de 40 cartes dans votre pile de cartes de ressources pour jouer sans compter votre carte d'essence. Il n'y a pas véritablement de taille maximale pour votre pile de cartes de ressources. Vous pouvez avoir trois exemplaires de toute carte dans votre pile de cartes de ressources. Les cartes de localisation et de défis ne font *pas* partie de votre pile de cartes de ressources. Cependant, vous ne pouvez *pas* avoir plus de 50% de votre deck qui soit des cartes d'actions et vous ne pouvez *pas* avoir plus de 50% de votre deck qui soit des cartes de personnages.

Les cartes de localisations sont les seules cartes que vous pouvez avoir à plus de trois exemplaires. Rappelez-vous de garder vos cartes de localisation séparées de

vosre pile de cartes de ressources. Le nombre total de cartes de localisation permis est de 8.

Il ne peut pas y avoir de multiples exemplaires des cartes de défis à l'intérieur de la pile de carte de défis. Il doit y avoir seulement 7 défis par decks.

Types de cartes

Cartes de personnages

Votre principal personnage est représenté par deux cartes : une carte d'essence et une carte de personnage. La carte de votre principal personnage se déplace dans tout Sunnydale, tandis que la carte d'essence retient vos points de destinées sur le tableau de jeu. Votre carte d'essence ne se déplace jamais à l'intérieur de Sunnydale. Votre carte de niveau 1 du personnage principal et d'abord jouée sur une de vos localisations. Il y a quatre type de cartes de personnages : les héros, les vilains, les compagnons et les laquais. Tout personnage qui n'est pas votre personnage principal est un personnage de soutien. Toutes les cartes de personnages ont des talents enregistrés sur elle. Ces talents sont utilisés pour défaire d'autres personnages dans les batailles ainsi que pour surmonter des défis. Les quatre talents sont : le combat (butt-kicking), l'étrangeté, l'intelligence et le charme. Les valeurs de talents du personnage ne sont PAS utilisées pour renforcer les talents. Vous ne pouvez pas jouer la carte « Giles » dans une pile de cartes de talents pour renforcer le talent d'intelligence de Buffy de 4 alors que Buffy est confrontée à un défi.

Toutes les cartes de personnages qui sont jouées depuis votre main sont jouées durant **l'étape de ressources**.

Les personnages peuvent détenir des compétences et des objets, et ces compétences et ces objets voyagent avec eux à travers toute la partie. Certaines cartes de personnage ont un pouvoir de carte que le personnage peut utiliser durant la partie. Chacun est différent, aussi lisez-les tous pour voir ce qu'ils peuvent faire.

EXEMPLE: le pouvoir de la carte de Drusilla énonce « fatiguez Drusilla durant l'étape de ressources pour, soit tirer une carte, soit obliger votre adversaire à défausser une carte ».



Quand votre personnage est fatigué, vous tournez sa carte horizontalement jusqu'à la prochaine **phase de rafraîchissement**.

Les personnages peuvent mourir. Quand ils meurent, ils sont déplacés vers la pile de défausse. Votre principal personnage peut revenir à la prochaine **étape de ressource** mais perd tous ses niveaux, ses compétences et ses objets. Vous pouvez alors jouer le principal personnage dans l'une de vos quatre localisations. Vos autres personnages restent dans votre pile de défausse jusqu'à ce que vous la recycliez quand vous manquez de cartes pour tirer les cartes. Alors vous pouvez les jouer de nouveau.

Après tout quand un personnage de télé est-il vraiment mort ?

Les cartes d'action

Les cartes d'action font **deux** choses : entreprendre une action et modifier des valeurs de talents pour les combats et les défis. Les cartes d'actions peuvent survenir pour lancer une clé anglaise à n'importe quelle étape durant le jeu- c'est ce qui les rend si rigolotes. Elles vous feront connaître dans le bas de la case d'effets quand elles peuvent être utilisées.

Certaines cartes d'action ont des exigences de moments. Ceci signifie que vous devez atteindre une certaine condition dans la partie avant qu'elle puisse être jouées. Les cartes d'actions peuvent être utilisées pour renforcer les valeurs de talents dans les défis et les combats . A l'inverse des objets, qui peuvent seulement ajouter un point à toute valeur de talent, les cartes d'action ajoutent au talent de votre personnage le nombre à l'intérieur de leur icône respective.

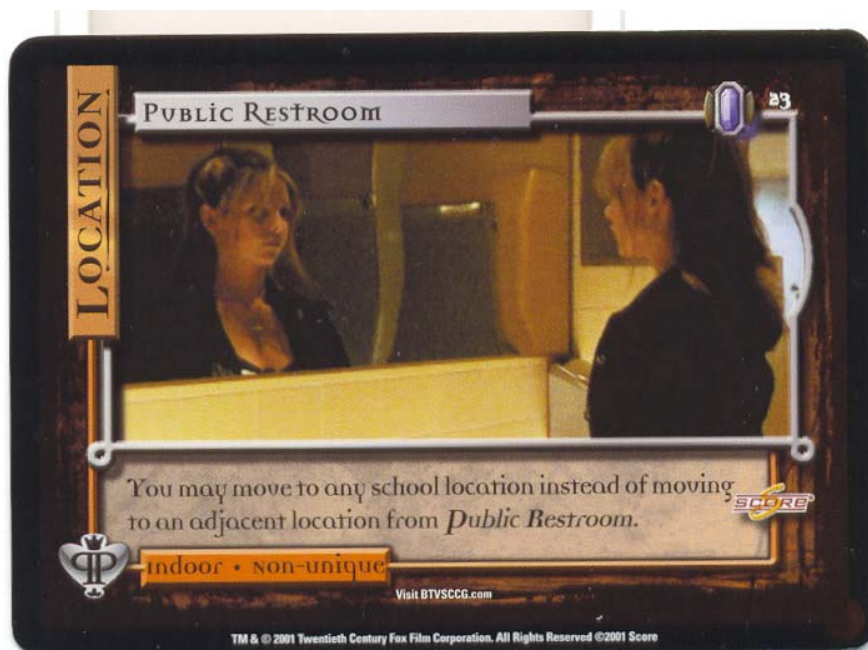
Certains effets de cartes peuvent avoir une exigence de talent ou exiger un trait qui doit être obtenu avant que vous puissiez les utiliser.

EXEMPLE : Buffy joue la carte « Join the pep squad » (joindre le peloton dynamique) et tous les laquais sont instantanément défaussés. Cette carte a une exigence de charme de 3. Buffy doit obtenir ce niveau de charme avant qu'elle puisse jouer cette carte.



Cartes de localisation.

Les localisations sont placées dans le jeu durant le placement de façon alternée sur vos quatre endroits de Sunnydale. Il y en a deux types, les uniques et les non uniques. Il ne peut y avoir deux localisations uniques en jeu. Cependant, il y a des localisations non uniques que vous et votre adversaire pouvez jouer telles que la carte, par exemple, " public restroom " (toilettes publiques) .



Certaines localisations ont des effets de cartes, des restrictions ou des capacités spéciales. Tous les personnages et les défis à une localisation spécifique peuvent être affectés par ces conditions. Les localisations restent en jeu tout le long de la partie et ne sont jamais placées dans la crypte. Vous êtes libre d'aller à une quelconque localisation dans la partie. Vous pouvez choisir de ne pas jouer les localisations. Un espace vide est néanmoins considéré comme une localisation et peut néanmoins avoir des personnages et des défis joués sur lui.

Les cartes de défis.

Les défis sont gardés dans leur propre pile sur le plateau de jeu et sont joués durant **l'étape de prologue**. A moins que tous vos défis ait été joués, il devrait toujours y avoir une carte de défi tournée à l'endroit durant le jeu.

Vous pouvez avoir seulement une carte de défi en jeu à n'importe quelle localisation à la fois mais une seule localisation peut détenir de multiples défis.

Les défis accordent les points de destinées au vainqueur s'ils sont surmontés avec succès. Vous trouverez une valeur de destinée sur chaque défi dans le coin à haut à droite de la carte. Plus le défi est dur, plus nombreux sont les points de destinée.

Vous pouvez faire face au défi de votre adversaire.

Si un défi peut être joué, il doit être joué. Si un défi ne peut pas être mis en jeu, placez-le sur le bas de votre pile de carte de défi et révélez le prochain défi durant **l'étape de prologue**. Chaque défi, aura des icônes de talent contenant les valeurs nécessaires pour votre personnage pour le surmonter.

Bien que vous puissiez faire face à de multiples défis par tour, vous pouvez seulement essayer chaque défi une fois par tour. Cependant votre adversaire peut essayer le défi durant le même tour si vous êtes incapables de le surmonter et s'il est à la même localisation que le défi.

Cartes de compétence.

Ces cartes aident à rendre votre personnage plus puissant dans la partie et peuvent aussi être utilisés pour renforcer les talents durant les confrontations qui surviennent durant les batailles et les défis. Les compétences incluent une variété d'aptitude ou de discipline. Vous pouvez ajouter seulement une compétence à chaque personnage par tour. Chaque fois que vous donnez une compétence à un personnage, vous fatiguez ce personnage pour le tour. Certaines compétences demandent à ce que le personnage possède un niveau minimal d'un talent avant qu'elles puissent être apprises. Les personnages peuvent avoir autant de compétences que vous le désirez. Les compétences ne peuvent pas être transférées entre les personnages. Quand vous avez besoin d'augmenter votre valeur de talent, quand vous êtes face à un combat ou à un défi, vous pouvez utiliser vos cartes de compétences pour ajouter un point de plus à chaque talent.

Les cartes d'objets.

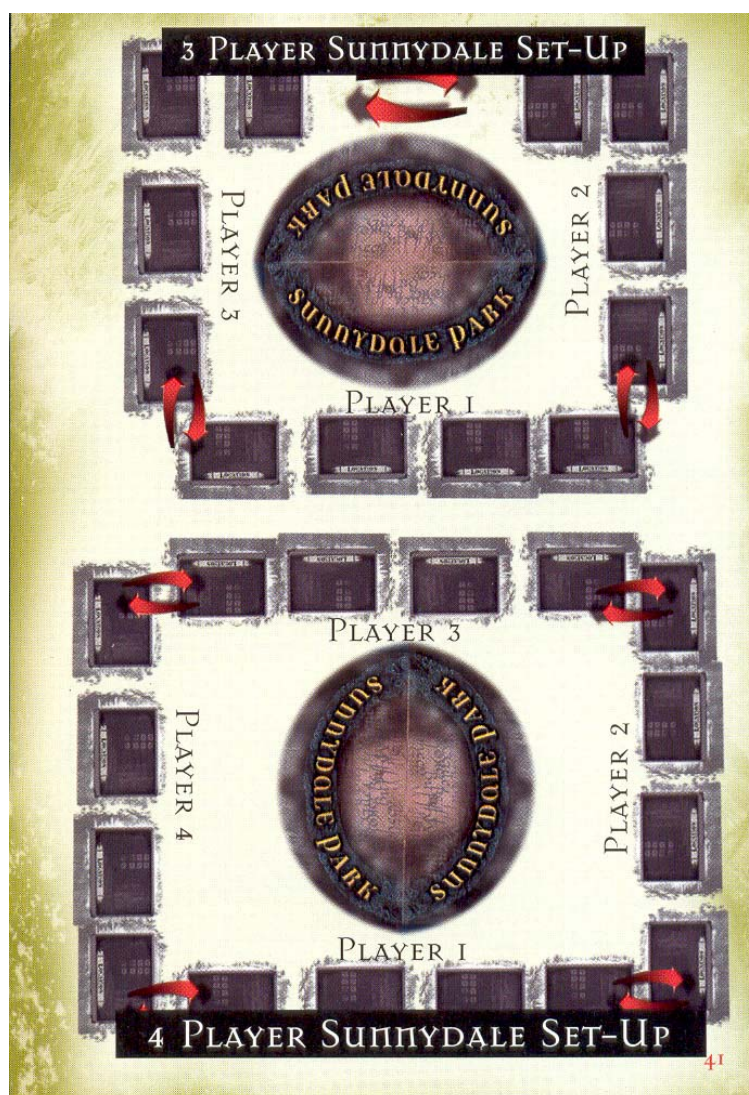
Les cartes d'objets peuvent renforcer les talents de votre personnage lorsqu'il faut surmonter les défis ou les combats.

Ils le font de deux façons :

1. quand vous donnez à un personnage, l'objet durant la **phase de ressource**, il obtient tous les talents enregistrés sur l'objet. Les personnages peuvent porter deux objets chacun et qui peuvent être identiques. Certains objets peuvent avoir des exigences de talent et de trait, aussi, lisez le texte, avant que vous en attachiez un à un personnage.
2. Durant un défi ou un combat vous pouvez défausser un objet dans une pile de talents pour ajouter +1 à tout talent dont vous avez besoin à ce moment.

VIII. Règles multijoueurs

Bien tuer avec les autres : dans le mode multijoueurs, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre sans tenir compte de à qui est le tour. Plus d'un joueur peut avoir le même personnage principal, vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le désirez. Vous pouvez être obligé d'augmenter l'aire de jeu pour obtenir plus de place. Durant le placement du jeu, n'utilisez pas le plateau de jeu qui se trouve dans ce starter et connectez vos lignes de localisation avec deux autres joueurs. Voyez le diagramme de la page suivante pour voir comment placer Sunnydale correctement pour 3 ou 4 joueurs.



Quand c'est à votre tour d'entreprendre un défi ou un combat, choisissez le personnage ou le combat que vous désirez combattre. Vous vous battez alors contre le joueur qui contrôle ce personnage ou ce défi. Seul un défi à la fois est permis.

Vous pouvez attaquer vos propres défis. Quand vous le faites ainsi, choisissez un adversaire pour vous défendre contre lui quand vous faites face au défi. Quand vous faites face au défi de l'un de vos adversaires, vous devez battre cet adversaire qui a mis ce défi en jeu.

Glossaire

Action cards (Cartes d'action) : les cartes d'action représentent différents événements et choix dans le jeu. Elles peuvent être jouées à tout moment, ceci dépendant des textes du jeu sur la carte.

Active player (Joueur actif) : le joueur actif est la personne qui contrôle le tour actuel.

Ascension : l'étape à laquelle les personnages gagnent un niveau.

Booster pack (booster) : un paquet de cartes de jeu additionnelles pour le jeu Buffy la tueuse de vampires qui ajoute de la force à votre deck, qui offre des cartes brûlantes pour votre collection, de nouvelles stratégies et des cartes renversantes.



Butt Kicking (combat) : un des quatre talents. Le combat est le principal talent utilisé dans la bataille. Il est aussi utilisé pour surmonter également des défis.

CCG : une abréviation pour Collectible Card Game (jeu de cartes à collectionner).

Character cards (cartes de personnages) : une carte qui représente un personnage dans le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires.

Challenge (défi) : un événement spécifique qui doit être surmonté pour gagner des points de destinée dans la partie.



Charme : un des quatre talents utilisés pour surmonter des défis.

Companion (compagnon) : cartes de personnage qui ne sont pas des héros mais qui néanmoins sont du côté du héros.

Control victory (victoire par le contrôle) : victoire en contrôlant le parc de Sunnydale pendant six tours consécutif.

Crypte (la crypte) est la localisation où vous placez des cartes qui sont retirées du jeu. Une fois retirées, elles ne peuvent pas être réintégrées dans le jeu. Les cartes qui sont placées dans la crypte sont des défis surmontés et des localisations inutilisées.

Destiny points (points de destinée) : les points qui déterminent la destinée de qui gagne la partie.

Destiny victory (victoire par la destinée) : quand un joueur atteint 10 points de destinée, le jeu est instantanément terminé.

Effect power (puissance d'un effet) : l'effet qu'une carte génère quand elle est utilisée.

End Step (phase de finale) : l'étape à la fin de la séquence de jeu.

Essence cards (carte d'essence) : c'est la carte qui symbolise votre personnage principal.

Fatigue : un personnage peut devenir fatigué des façons suivantes : effets d'une carte, le don d'une nouvelle compétence à un personnage, à la fin d'un défi, après un

combat si le combat est l'attaquant, le combat comme un double assistant, et quand on se déplace du parc de Sunnydale à une localisation de l'adversaire. Les personnages fatigués sont placés horizontalement sur le plateau de jeu.

Fight (combat) : le combat d'un personnage contre un autre. (voir sequence of play : séquence de jeu)

Golden rule (règle d'or) : chaque fois qu'une carte contourne ou se met en travers d'une règle, la carte a toujours raison.

Héro : les personnages du héros principal dans le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires sont toujours sur un fond bleu.

Items (objets) : les objets sont des choses que vous pouvez attacher à une carte de personnage qui augmente ses valeurs de talent et lui donne des pouvoirs (à la limite de deux par personnage) . Ils équivalent à un talent quand ils sont utilisés dans un combat ou un défi.

Location cards (cartes de localisation) : les cartes de localisation sont jouées au placement du jeu et mettent en place la scène pour le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires. Certaines cartes de localisation sont uniques et permettent seulement à une localisation d'être en jeu à un moment précis .

Main character (personnage principal) : le héros ou le vilain que vous choisissez de représenter durant la partie. Pour qu'un personnage soit un personnage principal, il a besoin d'une carte d'essence.

Minion (laquais) : un personnage de soutien qui n'est pas un vilain mais qui est néanmoins du mauvais côté des choses.

Pass (passer) : quand un joueur choisit de ne rien faire d'autre que dire « passe » et le jeu continue avec le prochain événement ou la prochaine instruction.

Pass consecutively (passer consécutivement) : quand tous les joueurs passent l'un après l'autre, terminant une étape, un tour ou une phase dans la partie.

Phases : une phase est un cycle de jeu pour les combats et les défis.

Rarity icons (icône de rareté) : ces icônes vous aident à vous souvenir quelles cartes sont plus rares que les autres.

Refreshed character (personnage rafraîchi) : personnage qui n'est pas fatigué.

Ressource deck (deck de ressources) : le deck dans lequel vous tirez vos cartes dans la partie.

Resolve (résolution) : à la fin des défis et des combats, les joueurs résolvent les valeurs de talents et annoncent un gagnant ou déclarent un match nul pour le défi ou le combat.

Sequence of play (séquence de jeu) : les sept étapes d'un tour :

- Etape de prologue
- Etape de tirage de cartes
- Etape de rafraîchissement
- Etape de déplacement
- Etape de ressource
- Etape de conflit
- Etape finale

Skills (compétences) : les compétences sont des capacités spéciales données aux personnages. Elles sont jouées durant l'étape de ressources et fatiguent le personnage auquel elles sont assignées quand elles sont placées en jeu.



Smarts (intelligence) : un de vos quatre talents . Indique les capacités intellectuelles.

Stunt-doubling (assistance en double) : quand un personnage se met à un combat pour un autre.

Supporting character (personnage de soutien) : tout personnage qui n'a pas une carte d'essence en jeu.

Talents : les talents sont ce qui permet de surmonter les défis et de gagner les combats. Les quatre talents sont :

- Le combat
- L'étrangeté
- L'intelligence
- Le charme

Talent requirement (exigences de talents) : certaines cartes requièrent certaines valeurs de talents avant qu'elles puissent être utilisées ou défaites.

Talent stacks (piles de talents) : des piles temporaires que vous faites pour garder la trace de votre talent. Le plus que vous aurez est 4, une pour chaque talent.

Tournaments (tournois) : des événements du jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampire parrainés par la société Score et des détaillants sélectionnés qui permettent aux joueurs de rivaliser pour des prix, de jouer avec des amis et de rencontrer de nouvelles personnes.

Traits : les traits sont des qualités qui sont imprimées sur les cartes qui affectent la partie et/ou indiquent des capacités et des statuts. Les traits peuvent être COMPUTERS (informatique), SPELLCRAFT (magie), DEMONOLOGY (démonologie), VAMPIRE, MONSTER (monstres) et de nombreuses autres choses. Les traits sont des qualités écrites en lettres capitales.

Turn (tour) : parcours complet à travers la séquence de jeu.

Using Talent (utilisation d'un talent) : quand vous jouez une compétence, un objet ou une carte d'action pour sa valeur de talent plutôt que pour les pouvoirs de cette carte.

Vilain (vilain) : un des vilains du jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires. Ils sont toujours placés sur un fond rouge.



Weirdness (étrangeté) : un des quatre talents. Elle mesure combien de pouvoir surnaturels possède un personnage.