

Vampire the Masquerade : Rivals

Mise à jour des règles et des cartes v1.9 mai 2022

Mise à jour de mai 2022



Annika (*Ombres & linceuls*)

Annika est une exception aux règles et peut permettre de placer plus de 3 points de Sang sur un rituel de Sorcellerie de sang qui entre en jeu.

Réactions/Réactions spéciales

Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Réaction/Réaction spéciale à chaque fois qu'il a l'occasion de jouer une carte Réaction.

Chair de marbre (*Ombres & linceuls*)

Chaque personnage subissant des dégâts Aggravés donne l'occasion de jouer Chair de marbre.



Mise à jour d'avril 2022



L'Arène

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— Capacité du Meneur—

La première fois que vous recrutez un personnage à chacun de vos tours, gagnez 1 Action libre.

Cette carte avait pour but d'aider les decks ayant besoin de recruter de nombreux vampires. Cependant, son texte permettait à des decks agressifs d'effectuer des attaques multiples au cours des premiers tours de la partie ce qui pouvait générer une mauvaise expérience de jeu.

Exercer de l'Influence pendant les Intrigues

Aucune modification, mais uniquement des clarifications supplémentaires.

Quand c'est à vous dans la séquence de jeu d'exercer de l'Influence, c'est le seul moment au cours duquel vous pouvez augmenter votre total d'Influence. Quand les autres joueurs exercent leur Influence, vous ne pouvez pas utiliser des capacités Implacables pour augmenter votre propre total. Prendre du Prestige en main pour exercer une Influence secrète doit se faire au cours de votre tour de la séquence et vous ne pouvez plus modifier la quantité choisie.



Clarifications pour Possession spectrale (*Ombres et Linceuls*)

Le vampire que vous choisissez n'a pas besoin d'être épuisé, mais s'il est, il est de nouveau prêt. Le propriétaire du vampire ne perd pas la partie si c'est le dernier qu'il contrôle. Vous devez effectuer cette action supplémentaire immédiatement. Le vampire volé est considéré comme un membre de votre coterie et tous les coûts liés à cette action peuvent être payés par ce vampire (en utilisant le Sang de ce vampire, les points de Cabale sur sa carte, ses cartes attachées, etc.) Vous ne pouvez pas détacher de carte de ce vampire à moins que ce ne soit pour un coût ou un effet secondaire pour effectuer l'action

accordée par Possession spectrale.

Exemple : si vous avez vaincu un Servant et que vous l'avez attaché à un vampire Possédé qui a déjà trois cartes attachées, vous choisissez laquelle vous détachez pour faire de la place pour la nouvelle. C'est un effet secondaire de l'action que vous avez effectuée. Notez que vous ne pouvez pas choisir de détacher une carte attachée par un autre joueur que le propriétaire du vampire volé (voir Arbalète/Menace voilée).

Exemple : un défenseur riposte avec une Réaction infligeant des dégâts. Cependant, vous ne pouvez pas détacher Chien errant pour réduire les dégâts puisque ce n'est pas un coût ou un effet secondaire de l'action d'attaque que vous avez effectuée.

Exemple : vous jouez Longue portée à partir de votre main comme action accordée par Possession spectrale. Le coût de cette action est de détacher une carte Alchimie du personnage actif. Puisque c'est un coût pour effectuer une Action, vous pouvez détacher une carte Alchimie du personnage volé.

Vous pouvez jouer une carte Attaque et utiliser n'importe quelles capacités activées comme d'habitude et vous pouvez utiliser le vampire pour attaquer un membre de la coterie de son propriétaire. Vous gagnez le contrôle des cartes que le propriétaire légitime a attachées au personnage, ce qui vous permet d'activer les capacités de ces cartes. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser des capacités avec un coût "détachez" à moins que ce ne soit un coût ou un effet secondaire pour effectuer l'action accordée par Possession spectrale.

Une fois l'action supplémentaire effectuée, le personnage emprunté reste dans La Rue et retourne dans la coterie de son propriétaire.

Règles supplémentaires concernant la Diablerie

Les éléments suivants complètent les règles de l'extension Ombres et Linceuls.

- Un vampire doit survivre à la séquence d'attaque pour pouvoir pratiquer une Diablerie.
- Une fois qu'un vampire a subi une Diablerie, une autre copie de ce vampire peut être recrutée.
- Vous ne pouvez pas retirer un vampire de votre vampire sans qu'un effet de carte vous permette de le faire.
- La Diablerie ne peut être pratiquée que sur des vampires.
- Pratiquer une Diablerie contre un vampire ne revient pas à le vaincre une seconde fois.
- Si la victime est brûlée, elle ne peut être consommée par la pratique de la Diablerie.
- Brûlez toutes les éléments attachés à la Proie (y compris les Titres et jetons) avant de l'attacher.
- Quand un de vos vampires subit une Diablerie, vous ne placez pas de Sang sur lui puisqu'il n'est pas placé en état de Torpeur.
- Quand un vampire avec une Proie attachée est vaincu, brûlez la Proie.

Mises à jour de mars 2022**Kim Phan**

Épuiser : retirez 1 jeton d'une carte **non-attachée face cachée ou Persistante (avec des jetons dessus)** contrôlée par n'importe quel joueur.

Cette capacité n'est utilisable que dans La Rue.

Payer 1 (S) : à la place, défaussez la carte.

Le nouveau texte précise que la carte ciblée doit avoir des jetons dessus. Aucun effet ne peut être utilisé contre une cible qui n'a pas de jetons. Le "contrôlée par n'importe quel joueur" signifie que vous ne pouvez pas cibler un Événement de la Rue puisqu'ils ne sont pas contrôlés par des joueurs.

**Cible à abattre**

Placez 1 point de Cabale de la réserve Générale **sur n'importe quel** personnage.

Si ce dernier est vaincu par un ennemi, il gagne ce point de Cabale.

Cette reformulation signifie que si vous vainquez votre propre personnage, vous ne gagnez pas les points de Cabale posés dessus. Si vous placez ce point de Cabale sur le personnage d'un ennemi, n'importe quel ennemi de ce joueur peut le gagner, mais celui qui contrôle ce personnage ne le peut pas.

Mise à jour de janvier 2022**Détacher des cartes attachées**

Au cours de votre phase Action (mais pas pendant une action), vous pouvez détacher une carte (autre qu'un Titre) que vous avez attachée à un vampire de votre coterie. Si vous le faites, cette carte est brûlée et vous perdez tous les avantages accordés par la carte.

Dans l'extension Le Loup et le Rat, les règles pour « **Détacher** : » un Animal sont particulières. Vous pouvez détacher (et brûler en conséquence) un Animal sans payer le coût

Détacher.

Les règles de détachement du livret du jeu de base (page 15) ne font allusion qu'aux Servants, mais vous pouvez bel et bien détacher n'importe quelle carte (autre qu'un Titre) que vous avez attachée aux vampires de votre coterie durant votre phase Action.

Mise à jour de décembre 2021**Protéger le cheptel**

Persistant — Chaque Sang de votre couleur placé sur un Mortel augmente la quantité de dégâts requis pour le vaincre de 1. (Cet effet n'est pas cumulable avec d'autres cartes Protéger le cheptel.) **Épuiser** : Placez 1 Sang de votre couleur de la réserve générale sur le Mortel ciblé. Cette carte a été entièrement réécrite afin que les modifications soient directement visibles sur celle-ci plutôt que dans une FAQ. Le nombre de cartes Protéger le cheptel que vous avez en jeu ou la répartition des jetons n'a pas d'importance. Tant que vous avez une carte

Protéger le cheptel en jeu, chaque jeton Sang placé sur un Mortel augmente la quantité de dégâts requis pour le vaincre de 1. Cet effet n'est pas cumulable : quel que soit le nombre de cartes Protéger le cheptel en jeu, le nombre de dégâts supplémentaires à infliger reste le

<https://www.renegade-france.fr/vampire-rivals-jce/>

même. Si une carte Protéger le cheptel venait à quitter le jeu, ne retirez pas les jetons qui ont été placés grâce à celle-ci. Il n'y a de toute façon aucun moyen de différencier les jetons placés par telle ou telle carte. Si vous ne contrôlez pas de cartes Protéger le cheptel, le Sang placé sur les Mortels est sans effet. Lorsqu'un Mortel est vaincu, les jetons Sang placés sur celui-ci retournent dans la réserve générale.

Mises à jour de novembre 2021

Timing des capacités

Les capacités activées sont utilisées au cours de votre Phase Action. Une capacité ne peut être activée que lorsqu'aucune autre capacité est en cours de résolution. Cependant, certaines étapes de la procédure d'une action autorisent l'utilisation des capacités et toute capacité activable peut l'être à ce moment-là si vous êtes le joueur actif.

Par exemple, au cours de l'Étape 9 de la Séquence d'attaque, les règles indiquent que vous pouvez activer des capacités. **En tant que joueur actif**, vous pouvez utiliser N'IMPORTE QUELLE capacité activable à ce moment-là, même sur un vampire qui ne fait pas partie du groupe attaquant et vous pouvez même utiliser des capacités qui n'ont rien à voir avec le combat.

Pendant une Intrigue, le joueur actif peut activer N'IMPORTE QUELLE capacité quand il a l'occasion d'exercer de l'Influence tandis que les autres joueurs ne peuvent avoir recours qu'à des capacités Implacable quand ils en ont l'occasion.

Précisions complémentaires pour les capacités Implacables

- Au cours de sa Phase Action, le joueur actif est le premier à avoir l'occasion d'effectuer une Action, d'utiliser une capacité activable, de passer ou de passer à sa Phase finale. Quand il le fait, chaque joueur (en commençant par celui qui se trouve à sa gauche puis dans le sens horaire) peut activer ses capacités Implacables.
- Quand un joueur active une capacité Implacable, chaque joueur (en commençant par celui qui se trouve à sa gauche puis dans le sens horaire) peut activer une capacité Implacable.
- Quand l'ordre de priorité revient au joueur qui a joué la dernière capacité Implacable, il peut répondre à sa propre capacité Implacable s'il le souhaite.
- Les capacités Implacables sont ajoutées à une pile et sont résolues en commençant par la dernière qui a été jouée.

(Sang & Alchimie)



L'embrouilleur

Quand un personnage de ce groupe attache une carte Alchimie, il est prêt.

Détachez une carte Alchimie de ce personnage : Ce personnage évite 1 dégât.

Ce texte indiquant que vous pouvez bénéficier de cette capacité a été omis.

Ce texte indique clairement que cet effet ne protège que Crapaud.

(Boîte de base)

Les 3 cartes suivantes ont été modifiées pour l'équilibre du jeu et seront réimprimées dans Sang & Alchimie. Jouez avec les modifications indiquées ci-après. Les raisons de ces modifications sont expliquées dans le livret de règles de l'extension. Vous pouvez aussi trouver un pdf de ces modifications sur notre site internet.



Coup bas : inflige désormais 1 dégât au lieu de 2.



Chasser les chasseurs : non seulement le joueur contrôlant cette carte mélange la carte Seconde Inquisition dans le Deck Cité, mais quand il le fait il mélange aussi la défausse de ce Deck dans le Deck Cité.



Maison de fous : nous avons retiré le coût « Épuiser votre Meneur » de sa capacité activable.

Mise à jour d'octobre 2021

**Brouillard de San Francisco**

On ne peut pas annoncer d'attaque Distant.

La formulation du texte précédent permettait d'annoncer des attaques Distantes sans carte et empêchait de jouer des Réactions avec le symbole d'attaque Distant sur ces cartes contre d'autres types d'attaque, ce qui n'était pas l'effet escompté.

Mise à jour de novembre 2021

**Le nid du dragon**

Les personnages dans votre Refuge ont +1 en Secret.

— **Capacité de Meneur** —

S'il est prêt, vous pouvez déplacer votre Meneur dans La Rue pour Bloquer **une attaque adverse (y compris distante)** et gagner 1 Prestige.

Cela explique clairement que votre Meneur peut bloquer des attaques Distantes (la formulation précédente était « n'importe quelle attaque, » ce qui ne nécessite pas le mot-clef Garde) mais qu'il ne peut pas bloquer des attaques effectuées par votre propre coterie.

De plus, Le nid du dragon ne peut pas être utilisé pour Bloquer une attaque non blocable et la cible n'a pas besoin d'être dans La Rue. Vous pouvez toujours utiliser cette capacité même si votre Meneur est déjà dans La Rue.



En-cas nocturne

Pour chaque Force d'âme dans votre coterie, régénérez 1 Sang d'un personnage **que vous contrôlez (y compris en Torpeur)**.

C'est une légère reformulation pour éviter de penser que l'on peut régénérer des vampires adverses en Torpeur. Pour chaque Force d'âme, vous pouvez régénérer un vampire différent de votre coterie.



Agence de Relations publiques

Persistant – Payer 1 Prestige : gagnez 1 Cabale. **N'utilisez cette capacité que si une Intrigue que vous avez jouée a réussi.**

Cette réorganisation du texte clarifie le fait qu'il s'agit d'une capacité activée qui ne peut l'être qu'une fois au cours de votre tour. Si vous contrôlez plus d'une carte de ce type, chacune d'elles peut être activée quand une Intrigue que vous avez jouée a réussi.



Primogène

Exercer 3 en Influence : attachez cette carte au personnage actif.

Ce personnage a +1 en Influence.

Au cours d'une attaque, ce personnage inflige +1 dégât aux personnages avec un Titre.

Cela clarifie le fait que le dégât supplémentaire ne s'applique qu'en combat et pas aux autres effets infligeant des dégâts.

Le bonus s'applique que le Primogène soit un attaquant, un défenseur ou un bloqueur. Un Primogène qui attaque inflige +1 dégât à tout personnage titré du groupe en défense qui subit des dégâts. En tant qu'attaquant, aucune carte Attaque n'est nécessaire pour bénéficier de ce bonus. Afin d'infliger des dégâts à un attaquant, le Primogène doit jouer une Réaction qui autorise une riposte infligeant des dégâts. Puis il faut ajouter 1 dégât à ce total si l'attaquant a un Titre.



Dans la ligne de mire

Au cours de votre étape Info, jouez cette carte face visible **en tant que carte d'attaque** pour ajouter +1 Info à cette attaque.

Cette nouvelle formulation modifie le moment au cours duquel est jouée cette carte pour éviter une confusion puisque l'étape d'Info précède le moment où la carte d'attaque est normalement jouée. La jouer face visible au cours de l'étape 3 de la Séquence d'attaque ajoute +1 Info à l'attaque et vous ne pouvez pas jouer une autre carte Attaque au cours de l'étape 5.



Affront

Infligez **à la place** Physique à l'attaquant (ajoutez Physique de ce personnage aux dégâts).

En ajoutant « à la place » il est clair que les dégâts infligés à l'attaquant sont des dégâts Physiques et non pas Mentaux ou Sociaux. Seul l'attribut Physique du personnage jouant cette carte est ajouté aux dégâts Physiques infligés à l'attaquant.



Prédicateur

S'il est prêt, **Implacable Payer 1 Prestige** : déplacez-le dans La Rue pour Bloquer **une attaque non Distante d'un adversaire** contre n'importe quelle cible dans La Rue.

Cela permet de clarifier le fait qu'il ne peut pas Bloquer une attaque Distante puisqu'il n'a pas le mot-clef Garde. Il ne peut pas non plus Bloquer une attaque effectuée par votre propre coterie. De plus, le Prédicateur ne peut Bloquer une attaque non blocable. Vous pouvez toujours utiliser cette capacité s'il se trouve déjà dans La Rue.



Yusuf Kaya

Épuiser : chaque personnage avec un Titre **que vous contrôlez (y compris en état de Torpeur)** régénère 1 Sang.

C'est une légère reformulation pour éviter que les joueurs pensent que cela affecte les vampires adverses en état de Torpeur.



Équilibre des pouvoirs

- Le texte de cette carte n'est pas modifié.
- Cette phrase de la FAQ du livret de règles peut induire en erreur : "Chaque autre joueur désigné peut dire Oui ou Non." Cela ne signifie pas que seuls les joueurs choisis peuvent exercer leur Influence pour ou contre cette Intrigue. Elle signifie simplement que le simple fait d'avoir été choisi par le joueur actif vous permet de bénéficier de cette Intrigue que vous votiez Oui ou Non. Si vous avez été choisi, que vous votiez Non et que cette Intrigue réussit tout de même, vous en bénéficiez.
- Si un joueur est réduit à 0 Prestige de cette manière, le joueur actif est celui qui l'a éliminé. Vous collectez simplement le Prestige que vous avez accordé le joueur actif.



Bureau de poste abandonné

- Le texte de cette carte n'est pas modifié.
- Les cartes avec 1-3 PS que vous placez avec cette capacité ne sont pas « jouées ». Aussi, ignorez tous les symboles spécifiques aux clans sur la carte que vous placez.
- La PS de votre Meneur n'a aucune influence pour la carte que vous placez.
- Placer une carte face cachée déclenche le texte de jeu de Guv'nah.



Coup de Grâce

- Le texte de cette carte n'est pas modifié.
- La victime ne subit pas de dégâts, elle est simplement vaincue.
- La victime est placée en Torpeur avec 0 Sang, mais, comme d'habitude pour un personnage qui entre en torpeur, son propriétaire place dessus 1 Sang (de sa réserve personnelle de Prestige).



(Cartes Sang et Alchimie)

Jacob Frost et Pression des pairs : le texte entre parenthèses est un simple rappel et ne signifie pas que les autres cartes sans texte similaire ne prennent pas en compte le personnage agissant. Pour éviter toute confusion, ce texte entre parenthèses sera retiré lors des futures réimpressions.



CLARIFICATIONS DES RÈGLES

Ces règles révisées et ces clarifications seront incluses dans les futures éditions et remplacent celles du livret de règles actuel.

Capacités activées (ce qui inclut les capacités d'épuisement)

- Toute capacité présentée sous la forme “**coût** : effet” est une capacité activable.
- Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours de chacun de vos tours et
- **uniquement pendant votre Phase Action.**
- Les capacités précédées du mot-clef Implacable peuvent être utilisées à n'importe quel moment entre le début de la Phase Action d'un joueur et la fin de la Phase Action d'un joueur.
- Les capacités d'atténuation des dégâts, comme celles des Clochards, des Sang-Clair à 1 PS, etc., peuvent être utilisées à n'importe quel tour ou n'importe quelle phase au moment de subir des dégâts.
- Si une capacité n'a pas le mot-clef “**Action**” qui lui est accolé, alors elle **n'utilise pas** une Action pour être activée. Seul le Titre de Sénéchal a comme coût “**Action** : ”, ce qui signifie que le vampire Titré doit être épuisé (requis pour effectuer une Action) et dépenser 1 Action pour activer la capacité.

Retourner les Cabales

Les Cabales restent face cachée jusqu'à ce qu'un joueur décide de retourner la sienne face visible, ce qu'il peut faire à n'importe quel moment. Les points de Cabale sont toujours collectés même quand une carte Cabale est posée face cachée (grâce à des rivaux vaincus, des Citoyens vaincus, des D.A.S. vaincues, etc.). Une carte Cabale peut être retournée au cours d'une Action ou d'un effet déclencheur ou immédiatement au cours de la résolution finale d'une Action ou d'un effet déclencheur pour déclencher son effet.

Par exemple, si vous jouez une Intrigue qui accorde à tout le monde 3 points de Prestige, vous pouvez révéler votre carte Cabale Manipuler les masses une fois que l'Intrigue a réussi, mais pour gagner 1 point de Cabale grâce à elle, vous devez le faire avant que quiconque ait collecté ses points de Prestige.

Dégâts aggravés

On ne tient pas compte du caractère Aggravé des dégâts précédemment infligés. Si un vampire avec 5 PS a subi 4 dégâts Aggravés et que, plus tard, il est vaincu par des dégâts non-Aggravés provenant d'un autre effet, le vampire est placé en état de Torpeur comme d'habitude. Ce n'est que si les dégâts qui l'ont vaincu incluent au moins 1 dégât Aggravé que le vampire est brûlé.

Attacher des Servants

Quand vous attachez un Servant, vous déclenchez tous les « effets uniques », comme « Piochez 1 carte » ou le gain de points de Cabale de la carte Cabale Pantins. Puis le Servant octroie souvent une capacité simplement parce qu'il est attaché, telle que des Attributs, des Disciplines, ou +1 PS. Quand un Servant est transféré d'un vampire à un autre, les effets “Attacher” se déclenchent une nouvelle fois.

Cependant, une carte comme Bong-Cha Park indique que : « (sans déclencher les effets « Attacher ») ». Cela signifie que vous ne déclenchez pas les « effets uniques » indiqués précédemment, mais que vous bénéficiez tout de même des effets liés au simple fait que la carte soit attachée. Quand un Servant est détaché d'un vampire, ce dernier cesse de tirer profit du Servant.

Attaquer un prétendant au titre de Prince de la Cité

<https://www.renegade-france.fr/vampire-rivals-jce/>

Un vampire NE LAISSE PAS derrière lui les membres épuisés de son groupe quand il attaque un prétendant au titre de Prince de la Cité. Les vampires ne se déplacent pas de leur propre volonté en dehors de leur tour. L'Attaquant que vous avez choisi peut même attaquer le prétendant à partir de votre Refuge. Le prétendant ne régénère pas tous les dégâts à la fin de l'action.

PS requise

Si la PS d'un vampire est réduite, les cartes précédemment attachées avec un minimum requis en PS restent attachées.

Bloquer

Un vampire ne peut pas Bloquer une attaque qui a déjà été Bloquée. Si plusieurs vampires ont la possibilité de Bloquer une attaque, procédez dans le sens horaire en commençant par le joueur en défense.

Mise à jour des règles de conspiration

- Vous ne pouvez pas résoudre une Conspiration pendant une autre action ou un événement.
- Un joueur ne peut jamais ajouter 1 Prestige (en tant qu'action libre une fois par tour) à une Conspiration pendant une autre action ou un événement.
- Quand une Conspiration est révélée pour la première fois, un adversaire peut immédiatement ajouter dessus 1 Prestige de sa réserve personnelle ou s'abstenir pendant le reste de ce tour. Au cours des tours suivants, un adversaire qui a vu la Conspiration doit demander la permission d'ajouter 1 Prestige à une Conspiration qu'on lui a montrée même s'il a déjà placé du Prestige sur cette carte.
- Un joueur qui a contribué à une Conspiration peut la regarder.
- Le Prestige que vous ajoutez à une Conspiration provient de votre réserve personnelle à moins qu'une carte ne dise le contraire.
- Si vous n'avez plus de Prestige de votre couleur et que vous placez du Prestige de la couleur d'un autre joueur sur une Conspiration, vous n'êtes pas à l'abri d'être pris pour cible. C'est la couleur du Prestige sur la carte Conspiration qui détermine la protection, pas sa provenance.

Sources des dégâts

Le type de dégâts dépend de la source. Les cartes Cocktail Molotov et Fusillade infligent des dégâts Distant à la cible de l'attaque et à toutes les victimes supplémentaires. Les dégâts secondaires infligés par ces cartes font partie de l'attaque aussi si une Réaction donne des Boucliers aux membres du groupe en défense, ces vampires bénéficieront d'une protection contre ces dégâts secondaires.

Piles de défausse

Les cartes des piles de défausses sont toujours face visible et peuvent être consultées par tous les joueurs. Si un joueur souhaite voir les cartes de votre défausse, vous pouvez soit les lui montrer soit, soit le laisser les consulter lui-même.

Défausser des cartes pour de l'Info

Un joueur ne peut pas défausser plus de cartes que nécessaire pour obtenir une valeur d'Info égale au Secret de la cible qu'il attaque. Si un joueur demande à être aidé ou est aidé avec de l'Info, il choisit les joueurs qui pourront participer. Une fois la valeur d'Info nécessaire obtenue, aucune autre carte ne peut être défaussée pour cet effet.

Ordre des effets

Si plusieurs effets conflictuels doivent être résolus au même moment, les effets du joueur actif sont résolus en premier. Si deux effets sont en opposition directe (l'un dit le contraire de l'autre), l'effet indiquant « ne peut pas » prévaut sur l'effet indiquant « peut ».

Phase Finale

Dans le livret de règles, il est indiqué que les “capacités nécessitant d'épuiser une carte” ne peuvent être utilisées pendant votre Phase Finale. Pour clarifier ce point, aucune capacité ne peut être utilisée au cours de la Phase Finale à moins que cela ne soit précisé sur la carte ou pour atténuer des dégâts (par exemple, le Clochard peut être épuisé pour éviter des dégâts de la D.A.S.).

Jetons Peur

Plusieurs jetons Peur n'ont pas plus d'effet qu'un seul. Au cours de l'étape 3 de préparation de votre Phase initiale, un vampire avec un jeton Peur reste épuisé et est remis dans votre Refuge, mais tous les jetons Peur sont retirés de sa carte.

Attaques Distantes sans carte

Oui, vous pouvez déclarer une attaque Distante et choisir de ne pas jouer de carte d'Attaque Distante. Vous n'ajoutez aucun attribut aux dégâts et seul un Garde peut Bloquer l'attaque. Certains vampires ont des capacités qui ajoutent des dégâts, quel que soit le type d'attaque (Détenu, Jacob Frost, etc.).

Réactions infligeant des dégâts en retour

Elles sont résolues même si la cible de l'attaque a changé. Les Boucliers ne sont pas transférés à la nouvelle cible, mais la riposte effectuée par le défenseur d'origine est tout de même résolue.

Implacable

Au cours d'une action au cours de laquelle il faut respecter une procédure, comme un conflit d'Influence ou une Attaque, il y a des moments spécifiques au cours desquels on peut activer des capacités, mais une capacité peut toujours être utilisée si elle modifie quelque chose de précis au cours de cette procédure. Le Prédicateur peut activer sa capacité au cours de l'Étape 6 de la Séquence d'attaque (Bloquer), même s'il n'y a pas d'étape prévue pour les capacités activables. Une capacité Implacable qui accorde de l'Influence peut être utilisée quand vous avez l'occasion d'exercer de l'Influence.

Révéler des informations

- Si vous voyez la main d'un adversaire, vous ne pouvez pas révéler ses cartes aux autres joueurs.
- Vous ne pouvez pas prendre de notes à leur sujet.
- Après avoir rendu les cartes à leur propriétaire, vous pouvez parler librement. Vous pouvez évoquer les cartes que vous avez vues, que vous n'avez pas vues ou même inventer ce que vous voulez.

Règle révisée du premier tour

Vous ne pouvez attaquer, cibler ou infliger des dégâts aux vampires contrôlés par un adversaire qui n'a pas encore joué son premier tour.

Intrigues et total de Prestige

Avant de placer vos pions de Prestige dans votre main, vous pouvez temporairement cacher vos jetons Prestige puis piocher secrètement ceux que vous allez miser. Jusqu'à ce que les mises soient révélées, vous devez indiquer en toute franchise le total de votre Prestige si on vous le demande, mais pas combien vous en avez en main. Une fois que vous avez vos jetons

en main pour le vote, vous n'êtes pas obligé de révéler le Prestige qu'il vous reste tant que l'Intrigue n'est pas résolue.

Voler du Prestige

Vous devez d'abord prendre des pions de Prestige de la couleur du Joueur. S'il n'en a plus de sa couleur, alors vous pouvez lui en prendre de n'importe quelle couleur.

Dégâts superficiels

Si les dégâts d'un effet/attaque sont Superficiels, ils ne peuvent réduire la cible à moins de 1 Sang. Les dégâts Superficiels Aggravés ignorent les attributs, mais ne peuvent réduire la cible à moins de 1 Sang.

Torpeur

- Les vampires en état de Torpeur ne peuvent être ciblés par des effets qui ne mentionnent pas spécifiquement la torpeur ou un personnage que vous contrôlez.
- Les vampires en état de torpeur ne sont pas dans votre refuge et ne peuvent pas être attaqués.
- Tant que les vampires sont en Torpeur, leurs Titres et leurs capacités non-torpeur sont inutilisables.

Actions non utilisées

Un joueur peut passer s'il le souhaite sans utiliser une action. Il perd cette action, il ne la conserve pas pour plus tard. Vous n'êtes jamais obligé d'effectuer une attaque, d'utiliser une Action pour piocher une carte ou de jouer des cartes.