

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

LIVRET DE RÈGLES



Âge : 14+



2-4 joueurs



30-70 minutes

## Contenu



4 decks Joueur  
pré-construits de 49 cartes



1 Deck Cité de San  
Francisco de 27 cartes



4 Aides de jeu



4 jetons Meneur



24 jetons Cabale



Jeton "1<sup>er</sup> Joueur"



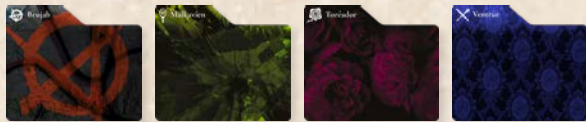
80 jetons Sang/Prestige



4 jetons Rival



10 jetons  
"Sans Influence"



12 intercalaires



1 paquet Crypte de 63 cartes  
(il permet de personnaliser  
vos decks. Nous vous  
recommandons de ne pas  
l'ouvrir avant d'avoir joué  
quelques parties).

## Glossaire

**Cabale** : la mission que vous avez choisie pour la partie. **Soyez le premier à marquer 13 points de Cabale pour remporter la partie!** (voir page 5).

**Sang** : correspond à la santé. Quand un vampire subit des dégâts, il perd une quantité de Sang correspondant aux dégâts subis. Si un vampire n'a plus de Sang, il est vaincu et sombre dans la Torpeur (voir page 3).

**Puissance du Sang (PS)** : la Puissance du Sang d'un vampire représente son coût de recrutement, son nombre maximum de points de Sang, et mesure sa puissance. Un vampire ne peut jouer que des cartes qui ont une PS égale ou inférieure à sa propre PS. Les cartes Bibliothèque ont une icône de PS noire , à comparer à la PS de votre vampire (voir page 5).

**Brûler** : retirer une carte du jeu.

**Personnage** : un vampire contrôlé par un joueur. Les mortels ne sont pas des personnages. Dans ce livret, le mot vampire sera utilisé pour s'harmoniser avec le thème du jeu. Sur les cartes est indiqué le terme plus générique de "personnage".

**Contrôle** : une carte en jeu qui vous appartient, qu'elle provienne de votre deck ou que vous l'ayez acquise pendant la partie.

**Coterie** : tous les vampires que vous contrôlez qui ne sont pas affectés par la Torpeur.

**Discipline** : ce sont des icônes correspondant à des capacités dont sont dotés les vampires. Elles n'ont pas d'effet en elles-mêmes, mais s'il possède les bonnes icônes, un vampire peut jouer certaines cartes plus efficacement (voir page 12).

**Adversaire** : les autres joueurs. Votre adversaire pendant un combat est le joueur adverse impliqué dans ce combat. **Ne pas confondre avec Rival.**

**Refuge** : le lieu où vos vampires entrent en jeu et où ils retournent au début de chacun de vos tours. Votre Refuge vous offre une meilleure protection que La Rue (voir page 5).

**Influence** : l'orientation politique d'un vampire. Utilisée pour les Titres et les Intrigues. Jouer une Intrigue déclenche un Conflit d'Influence entre les joueurs (voir page 12).

**Prestige** : votre principale ressource utilisée pour recruter des vampires, etc. Le Prestige peut aussi être dépensé pour gagner de l'Influence. **Si vous n'avez plus de Prestige, votre Cabale tombe à 0 et la partie se termine** (voir page 3).

**Implacable** : ce mot-clef signifie : « Vous pouvez utiliser cette capacité activée au cours du tour de n'importe quel joueur ». Cela inclut votre propre tour. Vous ne pouvez cependant pas utiliser cette capacité plus d'une fois par tour.

**Rival** : le joueur que vous essayez d'évincer du jeu. **Si vous l'éliminez, vous gagnez!** (voir page 3).

**Voler** : prendre un jeton ou une carte à un adversaire ou à un vampire. Ce que vous volez est ajouté à l'élément correspondant de votre côté : le Sang est placé sur votre vampire actif, le Prestige dans votre réserve personnelle, etc.

**Torpeur** : l'état dans lequel se trouve un vampire vaincu. Tant qu'il est dans cet état, il récupère lentement et fini par rejoindre le combat (voir page 11).

**Déclencheur** : une circonstance ou un événement qui déclenche un effet. Principalement utilisé sur les cartes Cabale et Vampire.

**Blessé** : un vampire dont le nombre de points de Sang est inférieur ou égal à la moitié de sa Puissance du Sang est Blessé. Par exemple, un vampire avec une Puissance du Sang de 5 est Blessé s'il a 2 points de Sang ou moins.

# En quoi consiste ce jeu ?

Rendez-vous sur [www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr) pour des vidéos et des infos.

Dans ce jeu, vous contrôlez un groupe de vampires qui cherche à régner sur la ville de San Francisco. Pour y parvenir, vous devez attaquer vos adversaires, gagner des Titres, faire progresser votre Cabale, chasser des mortels, etc. Deux des concepts les plus importants de ce jeu sont le **Prestige** et le **Sang**.

## Prestige

Ces jetons constituent une ressource et déterminent votre puissance. Vous utilisez le Prestige pour recruter des vampires, jouer certaines cartes, gagner des Titres, etc. Utilisez votre Prestige avec parcimonie pour ne pas devenir une proie facile ! **Si le Prestige de n'importe quel joueur tombe à 0, la partie se termine.** Quand un vampire est recruté avec du Prestige, retournez les jetons utilisés et placez-les sur ce vampire. Ces jetons deviennent le Sang (Santé) de ce vampire.

## Sang

Dans *Rivals*, le Sang d'un vampire représente sa santé. Quand il subit des dégâts, retirez-lui une quantité de Sang correspondant et remettez les jetons dans la réserve générale. Faites la monnaie si nécessaire. Quand un vampire n'a plus de jetons Sang sur sa carte, il sombre dans la Torpeur (un profond sommeil), mais il finira par revenir... à un moment ou à un autre (voir page 11).

## La réserve générale de jetons

Les jetons supplémentaires de Prestige/Sang, Cabale et "Sans Influence" sont gardés dans la réserve générale, près du centre de la table. Si vous avez besoin de collecter des jetons Prestige/Sang de cette réserve, ne prenez que ceux qui correspondent à votre couleur. Il est possible que vos adversaires vous donnent leurs propres jetons Prestige ou Sang. Dépensez/retirez vos propres jetons avant de dépenser/retirer ceux des autres. Si vous n'avez plus de jetons de votre couleur, vous ne pouvez plus en gagner tant que vous n'en avez pas récupérés. « 1 Sang » signifie un jeton Sang de valeur 1 et non un jeton de votre choix.

# Comment gagner

La partie se termine quand l'un des joueurs est éliminé OU cumule 13 points de Cabale. Il y a trois manières de l'emporter :

- Vous gagnez si vous êtes le premier joueur à cumuler 13 points de Cabale.
- Vous gagnez si **vous** éliminez votre Rival.
- Vous gagnez si vous avez le **plus de points de Cabale** quand un adversaire est éliminé et qu'aucune des précédentes conditions de victoire n'est remplie (c.-à-d., Division des Affaires Spéciales, ou un autre joueur élimine votre Rival, etc.).

Pour éliminer un adversaire, vous devez remplir une des conditions suivantes :

- Faire tomber son Prestige à 0.
- Vaincre le dernier vampire actif de sa coterie (les vampires en état de Torpeur ne sont pas actifs).

Si vous éliminez un joueur autre que votre Rival (ou s'il est éliminé par des effets qui ne sont pas contrôlés par un joueur), le joueur possédant son jeton Rival gagne 3 points de Cabale. Le total de points de Cabale d'un joueur éliminé est réduit à 0 de manière permanente. Comparez ensuite les scores de Cabale des joueurs restants : celui qui a le plus élevé l'emporte ! Voir départager les égalités et "Rares circonstances de fin de partie" page 16 si vous êtes confronté à une situation qui n'a pas été expliquée précédemment.

# Mise en place

Dans la boîte, vous trouverez quatre decks de joueur emballés séparément et prêts à jouer. Dépunchez les jetons, mais laissez les cartes Crypte dans leur emballage jusqu'à ce que vous ayez fait quelques parties avec les decks de base.

1. Prenez le Deck Cité avec l'illustration du Pont du Golden Gate au dos des cartes. Retirez les 10 cartes Événement du Deck Cité. Mélangez les cartes Événement et remettez-en 4 dans la boîte sans les regarder.



2. Prenez les 17 autres cartes Cité et mélangez-les avec les 6 cartes Événement que vous n'avez pas remises dans la boîte. Puis placez le **Deck Cité de 23 cartes** près du centre de la table.

ÉVÉNEMENT – PERSISTANT

ÉVÉNEMENT

3. Chaque joueur choisit une couleur différente et prend des jetons Prestige correspondants **pour une valeur de 20 points**. Placez ces jetons devant vous, globe bleu visible. C'est votre réserve personnelle de Prestige. Laissez les autres jetons dans la réserve générale près du centre de la table.



4. Chaque joueur choisit le deck de vampires qu'il veut jouer. Vous pouvez déterminer ce clan en regardant la première carte de chaque deck emballé : son nom et son symbole apparaissent en haut de chaque carte Vampire. Après avoir débarrassé votre deck, regardez le dos des cartes et séparez-les en quatre pioches comme illustré ci-dessous :



Bibliothèque :  
40 cartes



Deck faction :  
7 cartes



Refuge :  
1 carte



Cabale :  
1 carte

Si vous avez une préférence pour un certain style de jeu, voici une brève présentation des différentes stratégies qui vous aidera à faire votre choix :

**Brujah** : des punks violents et des combattants animés par une cause. Tout ce qui compte, c'est de régner dans les rues même s'ils le paient de leur propre sang. Ils sont spécialisés dans les combats Physiques et Distants.

**Toréador** : artistes, fêtards et amateurs de beauté. Ils se battent, complotent et volent du Prestige avec panache. Ils sont spécialisés dans les combats Sociaux.

**Ventrué** : des tyrans et des rois. Tout ce qui compte, c'est la politique. Ils favorisent les stratégies à long terme en accumulant du pouvoir et des Titres avant de passer à l'action. Ils utilisent un mélange de combats Sociaux et Mentaux. Il est conseillé au joueur qui choisit cette faction de lire la partie consacrée aux Titres, page 14 de ce livret.

**Malkavien** : des fous, des visionnaires et des oracles. Ils sont spécialisés en combats Mentaux. Ils jouent des cartes Conspiration et peuvent chercher à entraîner les autres joueurs dans leurs folles machinations. Il est conseillé au joueur qui choisit cette faction de lire la partie consacrée aux cartes Conspiration, page 15 de ce livret.

**Remarque** : si vous jouez à moins de 4 joueurs, utilisez les clans dans l'ordre indiqué ci-dessus lors de vos premières parties. Une fois que vous aurez assimilé le jeu, vous pourrez opter pour les combinaisons de votre choix, modifier votre deck et même constituer des decks qui mélangent les clans ! Si vous voulez reconstituer les decks d'origine, vous trouverez les listes des cartes correspondantes à l'adresse Internet : [www.renegade-france.fr/vampire-rivals/decks/](http://www.renegade-france.fr/vampire-rivals/decks/)

5. Chaque joueur prend sa Bibliothèque de 40 cartes, sa carte Refuge, sa carte Cabale et ses 7 cartes Vampire. Placez votre Refuge et votre Cabale côte à côte devant vous, mais laissez un espace entre ces cartes et le bord de la table.
6. Cherchez votre vampire avec la Puissance du Sang la plus élevée, indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte, et placez-le devant vous face visible. Pour vos futures parties, vous pourrez choisir le vampire avec lequel vous souhaitez commencer.
7. **Votre vampire de départ est votre Meneur.** Placez un jeton Meneur de votre couleur sur sa carte. Ce jeton octroie à votre Meneur un bonus de +1 en Influence, ce qui lui permet de participer à différentes activités politiques. Ce jeton n'est jamais retiré de la carte du Meneur.
8. Prenez dans votre réserve personnelle de 20 points une valeur de jetons Prestige égale à la Puissance du Sang de votre Meneur et pla-

cez ces jetons sur sa carte, en les retournant pour que l'icône Sang soit visible. Les jetons Prestige placés sur votre Meneur deviennent ses points de Sang.

9. Déterminez aléatoirement le joueur qui commence la partie et donnez-lui le jeton "1<sup>er</sup> Joueur". Un numéro est attribué à chaque joueur en fonction de sa place à la table de jeu. Le joueur avec le jeton "1<sup>er</sup> Joueur" est le Joueur 1. Le joueur à sa gauche est le Joueur 2, etc. Dans une partie à 2 joueurs, votre unique adversaire est votre Rival. Dans une partie à 3 joueurs, prenez les jetons Rival 1-3. Dans une partie à 4 joueurs, utilisez les jetons Rival 1-4. Placez ces jetons face cachée au centre de la table et mélangez-les. En commençant par le Joueur 1, puis dans le sens horaire, chaque joueur prend un jeton et le retourne. Si vous prenez un jeton correspondant à votre numéro de joueur, prenez-en un autre puis retournez le premier et remélangez-le avec les autres. Quand il ne reste que 2 joueurs, si leur numéro n'a toujours pas été tiré, retournez les derniers jetons face visible et attribuez-les aux joueurs restants, en veillant à ce qu'ils reçoivent un jeton différent de leur numéro. Cela évite que ces joueurs se retrouvent avec leur propre jeton. Comparez votre jeton avec l'ordre du tour (dans le sens horaire à partir du Joueur 1). **Le joueur correspondant au numéro de votre jeton est votre Rival pour la partie.** Ainsi, si vous avez le jeton #2, votre Rival est le Joueur #2, celui qui est à côté du Joueur 1 dans le sens horaire.



10. Mélangez votre deck de 40 cartes (votre "Bibliothèque") et placez-le sous votre carte Cabale. Mélangez vos six autres cartes Vampire et placez-les sous votre carte Refuge. Ces vampires constituent votre "Deck Faction."

11. **Piochez 4 cartes de votre Bibliothèque et 1 carte de votre Deck faction. Les Joueurs 2, 3 et 4 piochent 1 carte supplémentaire dans leur Deck faction.** Ainsi, le Joueur 1 commence la partie avec 5 cartes en main, tandis que les autres commencent avec 6 cartes. Bien qu'elles aient des dos différents, toutes ces cartes constituent votre main. Contrairement à certains jeux, on ne remélange pas les cartes et il n'y a pas de *mulligan*.

## Anatomie d'un vampire


Le nom du vampire est situé au milieu de la partie supérieure de la carte. Le symbole de son clan est indiqué à droite de son nom. Le nom du clan est inscrit sous le nom du personnage et s'accompagne du mot "vampire." **Les vampires sont des personnages.**





La goutte de sang avec des pointes située dans le coin supérieur gauche est la **Puissance du Sang du vampire (PS)**. Elle représente son coût en Prestige pour le recruter dans votre coterie. Une fois le Prestige attribué à ce vampire, retournez les jetons utilisés : ceux-ci représentent alors son Sang. La Puissance du Sang d'un vampire constitue aussi sa valeur maximale de Sang (santé) et sa puissance : un vampire ne peut pas jouer une carte dont la valeur de PS requise est supérieure à sa PS.

**Remarque :** la valeur de PS d'un vampire est constante, contrairement à sa valeur de Sang qui peut être réduite par des dégâts et d'autres effets.

Les trois icônes et les chiffres à gauche dans le cadre de l'illustration représentent les attributs du vampire :

 C'est son attribut Physique. Cette valeur est ajoutée à toutes les attaques Physiques (et les Réactions Physiques en riposte) effectuées par ce vampire. Il s'agit aussi de sa défense contre les attaques Physiques ou Distantes. Réduisez tous les dégâts Physiques ou Distantes infligés à ce vampire de la valeur indiquée.


 C'est son attribut Social. Cette valeur est ajoutée à toutes les attaques Sociales (et les Réactions Sociales en riposte) effectuées par ce vampire. Il s'agit aussi de sa défense contre les attaques Sociales. Réduisez tous les dégâts Sociaux infligés à ce vampire de la valeur indiquée.

 C'est son attribut Mental. Cette valeur est ajoutée à toutes les attaques Mentales (et les Réactions Mentales en riposte) effectuées par ce vampire. Il s'agit aussi de sa défense contre les attaques Mentales. Réduisez tous les dégâts Mentaux infligés à ce vampire de la valeur indiquée.

Les icônes en forme de losange à gauche du cadre avec le texte de jeu représentent les Disciplines du vampire. Elles n'ont aucun effet en elles-mêmes, mais peuvent être mentionnées sur de nombreuses cartes Action et Attaque. Si votre vampire (ou souvent, son groupe) possède une ou plusieurs Disciplines indiquées sur une carte, il peut bénéficier d'avantages supplémentaires en la jouant.


Les vampires possèdent un texte de jeu sous leur illustration. Ce texte leur confère une capacité spéciale qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser. S'il y a un texte en gras suivi d'un deux-points (:), il s'agit d'une capacité activable : payez le coût pour profiter de ses effets. Si le texte n'est pas en gras et qu'il n'y a pas de deux-points, il s'agit d'une capacité permanente ou qui peut être déclenchée par une circonstance spéciale (voir pages 9-11).

## Cabale

Votre carte Cabale définit votre stratégie vers la victoire. Vous gagnez la partie si vous êtes le premier à accumuler 13  sur votre carte Cabale. Le texte qui l'accompagne peut se déclencher pendant le tour de n'importe quel joueur. Chaque carte Cabale octroie une capacité unique permettant de marquer des points de Cabale, mais il existe également d'autres moyens d'en accumuler. Tous les points de Cabale que vous marquez sont pris dans la réserve générale et sont placés sur votre carte Cabale. Les cartes Cabale sont neutres. Ainsi, quel que soit le clan (ou le mélange de clans) que vous jouez, vous pouvez choisir n'importe quelle Cabale.

Vaincre des Citoyens et des Division des Affaires Spéciales peut aussi permettre de marquer des points de Cabale. Vous pouvez voir leur valeur de Cabale sous leur caractéristique Sang à gauche de leur carte. Leur texte de jeu vous indique également leur valeur de Cabale quand vous en triomphez.



Après avoir vaincu un vampire de la coterie de votre Rival, ou que vous le brûlez, gagnez 1 . Vous ne gagnez pas de points de Cabale en battant des vampires contrôlés par vos autres adversaires, à moins que le contraire ne soit indiqué sur une carte.

## Refuges

Votre Refuge est un endroit (à peu près) sûr pour votre coterie. C'est ici que vos vampires se réunissent au crépuscule pour discuter de leurs projets nocturnes. Pour la suite, c'est à vous de décider. Les cartes Refuge sont neutres. Ainsi, quel que soit le clan (ou le mélange de clans) que vous jouez, vous pouvez choisir n'importe quel Refuge. Tous les vampires qui se trouvent dans votre Refuge forment un seul "groupe", un groupe de vampires.

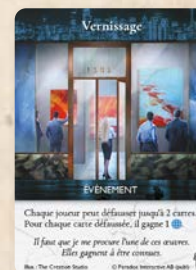


Les cartes Refuge octroient un bonus de +1 en Secret à chaque vampire qui s'y trouve, mais pas à ceux qui sont dans La Rue. Bénéficier du Secret signifie qu'un vampire ne peut pas être attaqué, à moins qu'un adversaire génère suffisamment d'Informations (Info) contre lui. 1 en Info permet de surmonter 1 en Secret. 1 en Info ne permet pas de surmonter 2 en Secret. Votre adversaire devra cumuler au moins 2 en Info pour y parvenir (voir page 7).

Chaque Refuge dispose également d'une **Capacité de Meneur** spéciale. Le texte de la Capacité de Meneur est considéré comme un texte de jeu sur la carte de votre Meneur, qu'il soit dans le Refuge ou non. Si votre Meneur n'est plus en jeu, cette Capacité de Meneur est désactivée jusqu'à ce qu'il revienne.

## Le Deck Cité

Le Deck Cité est un deck de 23 cartes (une fois les quatre cartes Événement retirées au hasard lors de la mise en place) constitué des mortels de San Francisco que vous pouvez attaquer pour vous nourrir, d'événements à surmonter et des cartes Division des Affaires Spéciales dont il faut vous occuper. Au cours de la partie, le nombre de cartes dans La Rue peut augmenter et il n'y a pas de nombre maximum de cartes qui peuvent s'y trouver en même temps. La zone de "La Rue" se trouve au centre de la table. C'est une zone partagée où les joueurs peuvent déplacer leurs vampires pour effectuer certaines actions.



Six cartes du Deck Cité sont des événements. Certains sont Persistants et restent dans La Rue pendant exactement 1 tour de table. Quand un "Événement – Persistant" apparaît, le joueur actif (celui dont c'est le tour) place dessus un jeton Prestige de sa couleur pris dans la réserve générale. Quand ce sera de nouveau à lui de jouer, il brûle chaque carte "Événement – Persistant" de La Rue avec un jeton de sa couleur dessus. Les événements qui n'ont pas le mot-clef Persistant sont résolus immédiatement (et tous les joueurs sont potentiellement affectés), puis sont brûlés.

Quand un joueur doit piocher une carte du Deck Cité et que celui-ci est vide, mélangez la défausse de ce Deck pour en constituer un nouveau. S'il n'y a plus de cartes dans le Deck Cité et qu'il n'y en a pas dans la défausse, vous n'ajoutez pas de carte dans La Rue. Les cartes de la défausse du Deck Cité doivent être empilées face visible à côté du Deck Cité. Les cartes Événement et les cartes de Mortel brûlées ne sont pas placées dans la défausse, mais dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité, qui doit être éloignée de la zone de jeu.

# Structure d'un tour

- Phase initiale
- Phase Action
- Phase finale

## Phase initiale

### 1. Étape du Deck Cité

Brûlez toutes les cartes "Événement – Persistant" du Deck Cité possédant un jeton de votre couleur. Puis placez la première carte du Deck Cité dans La Rue face visible. S'il s'agit d'un événement, résolvez-le puis brûlez-le. S'il s'agit d'un "Événement – Persistant", placez dessus un jeton de votre couleur pris dans la réserve générale.

**IMPORTANT :** si vous avez le jeton "1<sup>er</sup> Joueur" et que c'est votre premier tour de la partie, ignorez le texte ci-dessus et placez face visible un nombre de cartes du Deck Cité égal au nombre de joueurs.

### 2. Étape de début de tour

Certaines cartes possèdent des effets portant la mention "Au début de votre tour". Ceux-ci se déclenchent maintenant dans l'ordre de votre choix. La carte *Prince de la Cité — San Francisco* en est un exemple. **Retirez tous les jetons "Sans Influence" de vos cartes Vampire.**

### 3. Étape de préparation et de retour

Redressez toutes les cartes que vous contrôlez (y compris celles qui leur sont attachées) pour qu'elles soient prêtes et remettez vos vampires dans votre Refuge. **Par exemple, un vampire est « prêt » quand sa carte est redressée, c'est-à-dire pas épuisée (ou inclinée).**


## Phase Action

À chacun de vos tours, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 actions. Vous avez le choix entre 5 options et vous avez le droit d'effectuer la même action deux fois au cours du même tour si cela est possible. **Un vampire peut effectuer une action, qu'il soit dans son Refuge ou dans La Rue, à moins qu'une carte ou une action ne spécifie un lieu précis.**

Une action nécessite d'épuiser un vampire (incliner sa carte) pour être effectuée. Une action libre ne requiert pas d'épuiser un vampire, mais elle compte malgré tout dans le nombre d'actions que vous pouvez effectuer. Épuiser un vampire ne le retire pas de son groupe. Ces actions sont expliquées plus en détail ultérieurement.

- Piocher 1 carte (Action libre)
- Recruter un vampire (Action libre)
- Revendiquer le titre de Prince de la Cité
- Jouer une carte Action
- Effectuer une attaque

### Actions des vampires

En plus des actions standards indiquées précédemment, un vampire peut avoir accès à des actions supplémentaires grâce à ses cartes. Par exemple, un vampire avec le Titre de *Sénéchal* gagne : **Action :** l'adversaire ciblé perd 1 . Si personne ne contrôle la carte Prince de la Cité, il en perd 2 à la place.

Comme il s'agit d'une action, elle compte comme 1 des 2 actions possibles du tour. Elle requiert aussi que le vampire soit épuisé puisqu'il ne s'agit pas d'une action libre. Les actions peuvent être utilisées, quel que soit l'endroit où se trouve un vampire.

### Se déplacer dans La Rue

Les vampires prêts dans votre Refuge peuvent se déplacer dans La Rue à n'importe quel moment pour n'importe quelle raison (ou même sans


raison) pendant votre Phase action, mais pas pendant votre Phase initiale ni votre Phase finale.


**Se déplacer dans La Rue ne coûte pas d'action.** Les vampires dans La Rue ne peuvent pas se déplacer dans votre Refuge ni dans tout autre lieu. La Rue est une zone neutre au centre de la table, loin de votre Refuge. Les vampires prêts de votre coterie déjà dans La Rue peuvent rejoindre n'importe quel groupe de votre coterie qui s'y trouve. Vous pouvez réorganiser vos vampires prêts comme vous le souhaitez en n'importe quel nombre de groupes, à moins qu'une action ne soit en cours.

## Phase finale

Une fois que vous avez effectué vos deux actions, et que vous en avez terminé avec vos capacités qui ne sont pas des actions (comme le déplacement), il est temps de passer à votre Phase finale. Pendant cette phase, vous ne pouvez ni jouer de carte, ni résoudre de Conspirations, ni utiliser de capacités nécessitant d'épuiser une carte, sauf celles pour lesquelles il est spécifiquement mentionné une étape de la Phase finale dessus. La Phase finale se déroule strictement dans cet ordre :

### 1. Étape de Torpeur et de Régénération

Placez 1  de la réserve générale sur chacun de vos vampires en état de Torpeur. Les capacités de Torpeur sont également résolues maintenant, comme celle de *Penny la poisse*.

Puis, choisissez n'importe quel nombre de vampires sous votre contrôle (y compris des vampires en état de Torpeur). Vous pouvez défausser 1 carte pour chaque vampire choisi afin de lui permettre de régénérer 1 . Ce Sang provient de la réserve générale.

**Au cours de votre tour,** quand un vampire affecté par la Torpeur possède une valeur de jetons Sang égale à sa Puissance du Sang, redressez-le et remettez-le en jeu dans votre Refuge. Si cela se produit en dehors de votre Phase finale, ce vampire peut se déplacer dans La Rue et/ou agir. Si cela se produit pendant votre Phase finale, le vampire ne peut pas être placé dans La Rue pour l'instant puisque ceci n'est autorisé que durant la Phase action.

### 2. Étape de fin de tour

Toute carte sur laquelle il est indiqué "à la fin de votre tour" est résolue maintenant. Il peut s'agir de cartes Événement (*Affamé*), Refuge (*Résidence d'artistes*) et Vampire (*Bong-Cha Pak*).

### 3. Étape des antagonistes

Les unités de la Division des Affaires Spéciales font partie de la Seconde Inquisition : une organisation secrète au sein des services de renseignements du monde entier qui cherche à exterminer les vampires. Les troupes de la D.A.S. sont des antagonistes neutres qui attaquent votre coterie au cours de l'étape de fin de tour. Chaque carte inflige 1 dégât Aggravé à un vampire de votre choix de votre coterie. Chaque carte D.A.S. bénéficie d'un "+1 Info" cumulable avec les autres cartes D.A.S. Par exemple, s'il y a 3 D.A.S. dans La Rue, **chaque** carte a +3 Info, ce qui leur permet même d'attaquer les Refuges les plus sécurisés.



Les dégâts Aggravés ne sont pas réduits par les attributs (voir page 10). Ce ne sont pas des dégâts Distantes. Il ne s'agit pas d'une attaque et vous ne pouvez pas jouer de Réaction. Cependant, vous pouvez utiliser des méthodes de prévention des dégâts comme des Servants Clochards attachés. Tous les dégâts que vous choisissez d'infliger à un même vampire sont appliqués en même temps, mais vous ne pouvez pas lui en assigner plus que ses points de Sang.

#### 4. Étape de pioche

**Piochez 2 cartes** pour terminer votre tour. C'est ensuite au joueur à votre gauche (dans le sens horaire) de jouer. À chaque fois qu'une règle de jeu, ou que l'effet d'une carte, vous indique de piocher une carte (en dehors de la mise en place), vous choisissez si vous la piochez dans votre Bibliothèque ou dans votre Deck faction. Vous pouvez répartir les cartes piochées entre vos deux decks. Vous n'avez pas à décider dans quel deck vous piocherez votre seconde carte tant que vous n'avez pas pioché la première. Si vous n'avez plus de cartes dans votre Bibliothèque ou dans votre Deck faction, vous ne pouvez plus y piocher de cartes. Il n'y a aucune limite à la taille de votre main.

## Règles détaillées des actions

Chacune des actions décrites ci-après coûte 1 action.

### Action libre — Piocher 1 carte

Piochez 1 carte de votre Bibliothèque ou de votre Deck faction. Comme il s'agit d'une action libre, n'épuisez pas un vampire pour l'effectuer.

### Action libre — Recruter un Vampire

Mettez en jeu 1 vampire de votre main face visible dans votre Refuge. Prenez dans votre réserve personnelle une valeur de Prestige égale à sa Puissance du Sang et placez ces jetons sur sa carte en les retournant du côté Sang. Comme il s'agit d'une action libre, n'épuisez pas un vampire pour l'effectuer. Vous pouvez recruter des vampires de n'importe quel clan, il n'est pas nécessaire qu'ils correspondent au clan de votre Meneur.

Au cours d'un premier tour de jeu, il est fréquent de recruter un vampire. Un vampire unique et isolé est une cible facile, et si vous le perdez, cela met immédiatement un terme à la partie.

### Action — Revendiquer le titre de Prince de la Cité

**Coût supplémentaire :** épuisez un vampire de votre coterie situé dans La Rue. Il est désormais un nouveau prétendant au titre de Prince de la Cité.

Si la carte Prince de la Cité a déjà été piochée dans le Deck Cité et qu'elle n'est pas attachée à un vampire, vous pouvez annoncer que vous revendiquez ce titre. Vos adversaires peuvent tenter de vous en empêcher.



Dans l'ordre du tour à partir du joueur à votre gauche, et l'un après l'autre, vos adversaires peuvent épuiser un vampire prêt qu'ils contrôlent (où qu'il se trouve) pour attaquer le prétendant **comme si c'était leur tour de jouer** et peuvent activer toutes les capacités d'attaque qu'ils souhaitent. Ces attaques ne peuvent pas être bloquées et on ne peut pas y réagir, mais les capacités permettant d'éviter les dégâts peuvent être utilisées et les attributs peuvent les atténuer. **Le prétendant n'est pas protégé par le Secret au cours de ces attaques.** Le joueur qui a cet adversaire comme Rival peut jouer une carte Attaque s'il le souhaite, contrairement aux autres adversaires. Chaque attaque contre le prétendant est résolue séparément. Voir ci-après pour les règles afin d'effectuer ces attaques.

Si les dégâts infligés par ces attaques sont suffisants pour vaincre le prétendant, il n'obtient pas le titre de Prince de la Cité et reste dans La Rue. S'il survit aux attaques, la carte Titre est attachée au vampire. Quand la carte Prince de la Cité est attachée, défaussez un éventuel Titre précédent détenu par le personnage. C'est le seul Titre qui peut remplacer un Titre déjà attribué à un vampire. Si le prétendant a trois

cartes attachées et qu'aucune n'est un Titre à remplacer, brûlez une de ces cartes pour faire de la place pour le Titre de Prince de la Cité. **On ne peut pas attacher plus de 3 cartes en tout** (voir page 15 pour plus d'informations sur les cartes attachées).

### Action — Jouer une carte Action

**Coût supplémentaire :** épuisez un vampire de votre coterie (à moins qu'il s'agisse d'une action libre).

Il y a deux types de cartes Action : les actions et les actions libres. Pour jouer une carte Action, révélez-la à partir de votre main, choisissez un vampire prêt dans votre coterie (de n'importe quel lieu) et épuisez-le. Si la carte est une action libre, n'épuisez pas de vampire quand vous la jouez.

Appliquez les effets de la carte. Une fois l'action résolue, défaussez la carte à moins qu'elle n'inclue le mot-clef "Persistant(e)" dans le cadre indiquant son type. Si c'est le cas, mettez cette carte en jeu à côté de votre Refuge. L'effet Persistant indiqué sur la carte est immédiatement activé et continue à l'être tant que la carte reste en jeu.

**Cartes spécifiques aux clans :** certaines cartes Action et Attaque ont une icône Clan qui les limite à un clan particulier. Vous ne pouvez les jouer que si vous avez au moins 1 vampire de ce clan dans votre coterie. Ces cartes peuvent être jouées par n'importe quel vampire prêt dans n'importe quel clan avec une valeur de Puissance du Sang suffisante tant que vous avez un vampire actif du clan correspondant dans votre coterie (et qui n'est pas affecté par la Torpeur).

### Action — Effectuer une attaque

**Coût supplémentaire :** épuisez un vampire de votre coterie situé dans La Rue. Il est désormais un attaquant.

C'est une action que vous effectuez contre un mortel du Deck Cité situé dans La Rue (qui n'est pas attaché à un vampire) ou contre un vampire adverse.

**IMPORTANT :** vous ne pouvez pas attaquer des vampires contrôlés par un adversaire qui n'a pas encore joué son premier tour.

Avant toute attaque, tous les vampires prêts que vous souhaitez avoir dans le groupe d'attaque doivent laisser derrière eux tous les vampires épuisés (inclinés), qui restent au sein d'un même groupe. Quand un membre du groupe effectue une attaque, ce vampire est épuisé (et reste dans le groupe). Les autres membres du groupe restent prêts.

Choisissez une cible pour l'attaque située dans La Rue ou dans son Refuge. Pour attaquer un vampire dans son Refuge, vous devez avoir une valeur d'"Info" supérieure ou égale à sa valeur de Secret. Tous les joueurs ont une capacité libre spéciale qui n'est pas une action — **"Défaussez X cartes :** le joueur actif a +X Info contre sa cible au cours de cette action." N'importe quel joueur peut utiliser cette capacité pour soutenir n'importe quelle attaque ; ainsi, vous pouvez demander aux autres joueurs de défausser des cartes pour augmenter votre "Info", ou ils peuvent aussi vous le proposer d'eux-mêmes. Attaquer un vampire dans son Refuge ne déplace pas le groupe d'attaque dans ce Refuge. Le groupe reste dans La Rue.

Annoncez quel type d'attaque effectue votre attaquant (Distante, Physique, Sociale ou Mentale). Avec votre action d'attaque, vous pouvez jouer une carte Attaque face cachée à côté de votre attaquant. **La carte doit correspondre au type d'attaque que vous avez annoncé.** La carte Attaque doit aussi avoir une Puissance du Sang égale ou inférieure à la Puissance du Sang de l'attaquant (sa valeur actuelle de points de Sang n'a pas d'importance, mais les modificateurs à sa PS comptent). Si votre cible est un vampire solitaire (un groupe de un), le combat est immédiat. Sinon, les autres vampires du groupe ciblé peuvent tenter de bloquer (voir ci-après).

## Jouer une carte Attaque

Voici une carte Attaque. Elle possède un prérequis en Puissance du Sang (PS) dans l'angle supérieur gauche de l'illustration, et une valeur de dégâts intrinsèque dans l'icône « crâne » juste en dessous. Le prérequis en Puissance du Sang représente la valeur minimale de PS que doit posséder l'attaquant pour jouer cette carte. Par exemple, un vampire avec une PS de 3 ne peut pas jouer une carte avec une Puissance du Sang de 4 ou plus.



Chaque carte Attaque indique un type d'attaque dans le cadre avec son type (sous l'illustration) : Distant, Physique, Sociale ou Mentale. Après avoir déclaré le type d'attaque, vous pouvez jouer une carte avec ce type d'attaque face cachée. Si vous ne jouez pas de carte, les dégâts de votre vampire sont basés sur l'attribut choisi (ne choisissez pas Distant sinon vous tirerez à blanc), plus tout modificateur de capacité de l'attaquant et de son groupe. Vous n'avez pas à jouer de carte Attaque si vous ne le souhaitez pas. Vous devez retourner votre carte Attaque si vous en avez joué une. Une fois l'attaque terminée, défaussez toutes les cartes Attaque et Réaction jouées.

Un 0 est indiqué dans l'icône « crâne » de certaines cartes Attaque. Cela signifie qu'une telle carte n'inflige aucun dégât en elle-même, à moins que l'attaquant ait des points dans cet attribut.

**Attention !** Si vous retournez une carte avec une Puissance du Sang supérieure à celle de votre vampire, qui ne respecte pas le prérequis de clan ou qui ne correspond pas au type d'attaque choisi, cette carte est défaussée. L'attaquant reste épuisé et l'attaque continue sans le soutien de cette carte. Puis annulez toutes les Réactions et tous les Blocages (ainsi que tous les coûts associés) et reprenez à l'Étape 6 de la séquence d'attaque (voir page 9). Si un défenseur joue une carte Réaction illégale, elle est défaussée sans effet et l'attaque continue sans le soutien de cette carte Réaction.

## Exemple de séquence classique d'attaque

La plupart des attaques sont très simples : un attaquant, une carte Attaque et un défenseur. Voici un exemple :

*Muhammad Zadeh et Iris Lokken se déplacent dans La Rue et forment un groupe de 2. Muhammad s'épuise pour attaquer Hydra, qui est aussi dans La Rue. L'attaquant annonce une attaque Sociale et place 1 carte Attaque face cachée. Le défenseur ne bloque pas avec un vampire prêt et ne joue pas non plus de carte Réaction.*

*La carte Attaque Humilier est révélée. Le groupe attaquant a 2+<sup>♦</sup>, les dégâts sont donc augmentés de 1. Grâce à la caractéristique 2<sup>♥</sup> de Muhammad et au bonus de +2 dégâts de la carte Attaque, le total de dégâts est de 4. Hydra a 1<sup>♥</sup> et réduit les dégâts à 3. Le défenseur retire 3<sup>♦</sup> de la carte Hydra et les remet dans la réserve générale.*



## Attaques Distantes

Les attaques Distantes sont légèrement différentes :

- Il n'y a pas de caractéristique Distant, on n'ajoute donc aucune caractéristique aux dégâts.
- Les attaques Distantes ne peuvent pas être bloquées, sauf par des vampires dotés de la capacité spéciale qui leur permet de le faire. Les "Gardes" ont tous la possibilité de bloquer des attaques Distantes (comme indiqué sur leur carte).
- Les dégâts Distantes sont réduits par l'attribut de la cible.

## Bloquer une attaque

Si la cible d'une attaque est accompagnée d'un ou plusieurs vampires prêts dans son groupe, l'un d'eux peut être épuisé pour bloquer l'attaque, à moins qu'il s'agisse d'une attaque Distant (voir ci-dessus). Le bloqueur devient la nouvelle cible à la place de celle qui a été annoncée au début. L'attaque continue contre cette nouvelle cible.

Le défenseur peut choisir de laisser l'attaque s'effectuer contre la cible d'origine au lieu d'utiliser un bloqueur. Un vampire ne peut pas bloquer une attaque qui le prend déjà pour cible. Si, en définitive, l'attaque affecte une autre cible (grâce à Coup bas, par exemple), le vampire qui bloque est toujours considéré comme un bloqueur pendant toute la durée de l'attaque, mais celle-ci est résolue contre la nouvelle cible.

## Jouer une carte Réaction

Une fois que la cible et le type d'attaque ont été déterminés, le défenseur peut jouer une carte Réaction du type approprié pour aider la cible de l'attaque. La cible de l'attaque doit avoir une valeur suffisante en PS pour jouer la carte en Réaction et on considère donc qu'elle « joue » cette carte. Si vous choisissez de jouer une Réaction, placez-la face cachée à côté de la cible de l'attaque.

Seule une Réaction Distant peut être jouée contre une attaque Distant ; seule une Réaction Sociale peut être jouée contre une attaque Sociale, etc. Certaines Réactions peuvent être utilisées contre différents types d'attaques. Attendez que l'attaquant retourne sa carte Attaque avant de retourner votre Réaction. Vous devez la retourner si vous en avez joué une.



La plupart des Réactions accordent au défenseur des Boucliers pour se protéger des dégâts. La valeur indiquée dans l'icône est le nombre de dégâts que la carte ou la capacité permet d'éviter, et cette valeur peut être modifiée par le texte de jeu. L'attribut applicable du vampire en défense permet également de réduire ces dégâts.



Si votre carte Réaction inflige des dégâts à l'attaquant, ajoutez l'attribut approprié du vampire qui réagit pour déterminer le total de dégâts. Une Réaction n'inflige des dégâts à l'attaquant que si elle a une icône « crâne » sous sa PS. Si une Réaction possède une icône (●), elle n'inflige pas de dégâts à l'attaquant, à moins que le texte de jeu n'indique le contraire.

Une Réaction peut être jouée même si la cible ne peut pas tirer profit de son texte de jeu. Par exemple, si un vampire Toréador est attaqué Physiquement, il peut jouer la Réaction *Voler la vedette* même s'il n'a pas bloqué l'attaque. Il bénéficie des 2 ●, mais ne force pas l'attaquant à perdre du ●.

### Utiliser des capacités et des textes de jeu en combat

Tous les membres du groupe en attaque et du groupe en défense participent au combat et peuvent appliquer leur texte de jeu quand cela est approprié. Les capacités sont actives, que le vampire soit prêt ou épuisé.



Si une capacité commence avec le mot "Attaquant —", elle ne peut être utilisée que si ce vampire est l'attaquant. Si la capacité commence avec le mot "Groupe —", elle peut être utilisée, que le vampire soit l'attaquant, la cible de l'attaque ou un vampire en soutien dans le groupe.

Par exemple, sur le texte de jeu de *Zhang Wei* il est écrit, "Groupe — Tant que ce personnage a un Titre, après avoir vaincu un personnage avec ce groupe, cet adversaire perd 1 ●." La capacité de *Zhang* est active qu'il fasse partie du groupe en attaque ou en défense, qu'il soit l'attaquant, le défenseur, la cible ou juste un membre du groupe.

Les attributs de votre vampire ne sont ajoutés qu'aux dégâts indiqués dans le « crâne » (l'icône dégâts) que vous infligez à la cible de votre attaque. Si le texte de jeu d'une carte génère de nouveaux dégâts contre de nouvelles cibles, ils ne sont pas augmentés par l'attribut utilisé au cours de l'attaque. Ils ne sont pas non plus augmentés par les capacités qui augmentent les dégâts. Par exemple, si *Beretta* lance un *Cocktail Molotov* et ajoute 1 dégât à cette attaque (●), le bonus aux dégâts n'augmente que les dégâts infligés à la cible. Sa capacité n'augmente pas le dégât indiqué dans l'encadré de la carte affectant les autres membres du groupe ciblé.



### Résoudre les effets et déterminer les dégâts

1. Résolvez le texte de jeu de tous les vampires et les capacités de cartes concernées. Si plusieurs effets peuvent être résolus en même temps, vous choisissez dans quel ordre le faire. Si plusieurs effets opposés ou conflictuels peuvent être résolus en même temps, les effets du joueur actif sont résolus en premier.
2. Additionnez tous les dégâts générés. Cela inclut les dégâts de la carte Attaque que vous avez jouée, l'attribut approprié de votre attaquant et tout modificateur généré par les capacités des vampires, des cartes avec un effet Persistant et d'autres effets. **Seul l'attribut de l'attaquant est ajouté à l'attaque.** L'attribut que vous ajoutez à votre attaque est basé sur le type d'attaque effectué :
  - Ajoutez l'attribut ● aux dégâts s'il s'agit d'une attaque Physique.
  - Ajoutez l'attribut ● aux dégâts s'il s'agit d'une attaque Sociale.
  - Ajoutez l'attribut ● aux dégâts s'il s'agit d'une attaque Mentale.
  - N'ajoutez aucun attribut aux dégâts d'une attaque Distante puisqu'il n'y a pas d'attribut Distant.
3. Si la carte Réaction du défenseur inflige des dégâts à l'attaquant (si elle a une icône « crâne » sous sa PS), suivez les mêmes étapes que précédemment en ajoutant l'attribut approprié aux dégâts.

### Atténuer les dégâts

Quand un vampire subit des dégâts, ces derniers sont réduits par des capacités qui permettent de s'en prémunir, par des Boucliers (●) et par leur attribut approprié :

- Réduisez les dégâts Physiques et Distants grâce à l'attribut ● du vampire.
- Réduisez les dégâts Sociaux grâce à l'attribut ● du vampire.
- Réduisez les dégâts Mentaux grâce à l'attribut ● du vampire.

Les dégâts qui surpassent la valeur de protection et d'atténuation représentent les dégâts finaux infligés. Retirez une quantité de Sang au vampire équivalente aux dégâts infligés et remettez les jetons correspondants dans la réserve générale. Si le Sang du vampire est réduit à 0, il est vaincu (ou brûlé si au moins une partie des dégâts étaient Aggravés). Si la cible est un mortel, elle ne subit pas de dégâts. **Un mortel n'est vaincu que si les dégâts infligés sont égaux ou supérieurs à sa caractéristique ●.**

**Remarque :** Perdre/Voler du ● n'est pas la même chose que de subir/infliger des dégâts, aussi ne peut-on pas réduire ces effets grâce aux attributs ou à des protections contre les dégâts.

## Séquence d'attaque complète, étape par étape

1. Séparez tous les vampires prêts que vous voulez utiliser des vampires épuisés afin de former un groupe d'attaque. Choisissez un vampire prêt que vous contrôlez dans La Rue et épuisez-le. Il est désormais l'attaquant.
2. Choisissez votre cible.
3. Obtenez de l'Info pour surmonter le Secret si nécessaire.
4. Annoncez le type d'attaque (Distante, Physique, Sociale ou Mentale).
5. Vous pouvez jouer une carte Attaque de ce type face cachée (ou annoncer que vous ne jouez aucune carte).
6. Le défenseur peut bloquer l'attaque avec un vampire prêt du même groupe et, dans ce cas, il l'épuise (**les attaques Distantes ne peuvent être bloquées que par des Gardes**).
7. Le défenseur peut jouer face cachée une carte Réaction correspondant au type d'attaque.
8. L'attaquant révèle sa carte Attaque (le cas échéant), puis le défenseur révèle sa carte Réaction (le cas échéant). N'effectuez les choix éventuellement demandés par votre carte qu'une fois les deux cartes révélées.
9. L'attaquant peut activer des capacités sur ses cartes, ses vampires, etc. Puis le défenseur peut faire de même. L'attaquant ne peut plus utiliser de capacités supplémentaires une fois que le défenseur a résolu les siennes.
10. Cumulez l'ensemble des dégâts y compris l'attribut approprié de l'attaquant. Les effets des textes se déclenchent aussi (comme le Sang volé par *Séduction* ou les capacités augmentant les dégâts). Tous les dégâts sont résolus au cours des étapes suivantes, même si un attaquant ou un défenseur est vaincu au cours de cette étape. **Un joueur ne peut pas remporter la partie avant la fin du combat.**
11. Réduisez les dégâts infligés à votre vampire en fonction de son attribut correspondant et de tout bonus de Réaction ou capacités de protection contre les dégâts (comme *Chantier naval*).
12. **Les dégâts supérieurs aux défenses et aux réductions représentent les dégâts réellement infligés.** Pour chaque dégât infligé, retirez 1 ● du vampire et remettez-le dans la réserve générale. Les mortels doivent être terrassés en un seul coup pour être vaincus puisqu'ils ne peuvent pas perdre de jetons Sang.
13. Résolvez toutes les capacités dépendant des dégâts infligés.

## Étapes 1-7



## Étapes 8-13



## Exemple de séquence d'attaque

**Étape 1 :** Le joueur Brujah décide de déplacer *Skunk* et *Frangin* dans La Rue pendant la Phase action, puis il épuise *Skunk* pour lancer l'attaque.

**Étape 2 :** la cible de l'attaque est *Lixue Chen*, qui se trouve dans son Refuge.

**Étape 3 :** le joueur Brujah défausse 1 carte de sa main pour gagner un bonus de +1 Info, ce qui permet de surmonter le +1 en Secret du refuge de *Lixue*.

**Étape 4 :** le joueur Brujah annonce qu'il s'agit d'une attaque Physique.

**Étape 5 :** le joueur Brujah pose une carte Attaque face cachée à côté de *Skunk*.

**Étape 6 :** le joueur Toréador dispose aussi de *Bella Forte* qui est prête dans son Refuge. Tous les vampires du Refuge forment un seul et même groupe, il épuise donc *Bella* pour bloquer ; elle devient ainsi la nouvelle cible de l'attaque.

**Étape 7 :** le défenseur décide de placer une carte Réaction face cachée à côté de *Bella*.

**Étape 8 :** maintenant que les deux joueurs ont placé une carte (chacun d'eux peut ne pas le faire à condition de l'annoncer), l'attaquant retourne la sienne puis le défenseur fait de même.

- L'attaquant révèle *Coup bas*, une carte valide. Comme il s'agit d'une Attaque ciblée, l'attaquant peut réorienter son attaque vers n'importe quelle cible valide (en dépit du blocage) et il décide de frapper *Lixue* comme il comptait le faire au début.

- Puis le défenseur révèle *Voler la vedette*, une carte valide.

**Étape 9 :** l'attaquant choisit d'épuiser *Frangin* pour ajouter 1 dégât à l'attaque. Le défenseur annonce qu'il n'utilise aucune capacité.

**Étape 10 :** la carte *Coup bas* inflige 2 dégâts, la capacité de *Frangin* ajoute 1 dégât et l'attribut de *Skunk* est de 1, ce qui fait un total de 4 dégâts physiques infligés à *Lixue*.

On résout maintenant *Voler la vedette*. *Skunk* perd 2. Même si l'attaque a été redirigée et ne cible plus *Bella*, elle est toujours considérée comme un bloqueur pour cette attaque.

**Étape 11 :** *Lixue* est sur le point de subir 4 dégâts, mais avec 1, elle réduit ce total à 3. Le défenseur décide d'épuiser un *Clochard* attaché à *Lixue* et réduit encore les dégâts à 2 points. Les 2 de la carte *Voler la vedette* ne peuvent pas s'appliquer à *Lixue*, puisque cette carte a été jouée par *Bella* pour donner à *Bella* 2.

**Étape 12 :** les 2 dégâts de l'attaque sont infligés à *Lixue*, qui retire 2 et n'en a plus que 4.

**Étape 13 :** le joueur Brujah signale que sa Cabale *Les saigner lentement* lui permet de gagner 1 car au moins 1 dégât non Aggravé a été infligé au cours de cette attaque et que la cible n'a pas été vaincue.

## Dégât Aggravé

Ce sont les dégâts infligés par la lumière du soleil, le feu, les griffes, les balles au phosphore et tout ce qui peut être fatal pour un vampire. Les dégâts Aggravés ne sont pas réduits par les attributs d'un vampire. Cependant, ils peuvent être réduits ou neutralisés par des et des capacités permettant de se prémunir des dégâts. Si un vampire tombe à 0 en Sang à cause de dégâts et qu'au moins 1 de ces dégâts est Aggravé, il brûle et il est retiré du jeu, ainsi que toutes ses cartes attachées (sauf le Titre Prince de la Cité).

## Capacités activées et coûts

Une capacité activée est un texte de jeu où est indiqué un coût requis pour bénéficier d'un effet. Les coûts sont toujours indiqués en gras comme suit : "Coût : Effet." Ces coûts peuvent nécessiter de dépenser du Prestige ou du Sang, de défausser des cartes, d'épuiser une carte, etc. ou une combinaison de tous ces éléments. Si vous décidez d'utiliser une capacité activée, annoncez-le, payez le coût puis résolvez le texte après le deux-points (:). Un coût en Prestige provient toujours de votre réserve personnelle tandis qu'un coût en points de Sang provient toujours du vampire effectuant cette tâche. Les coûts payés en points de Sang (et les pertes de Sang) ne sont pas des dégâts, ils ne peuvent donc pas être atténués par des capacités permettant de se prémunir des dégâts.

Le coût ou l'effet d'une carte ne peut pas permettre de payer le coût d'une autre carte. Par exemple, si vous défaussez une carte à cause d'un effet ou pour payer un coût, cette défausse ne peut pas être utilisée comme paiement pour un autre coût.

**Les capacités activées ne peuvent être utilisées qu'une seule fois à chacun de vos tours.**

**IMPORTANT :** les capacités activées ne sont pas utilisables pendant le tour d'un adversaire. Il existe quelques exceptions : la revendication du Titre de Prince de la Cité par un adversaire, les capacités défensives utilisées en Réaction à une attaque ou à des dégâts, ou les cartes qui peuvent être utilisées "une fois pendant le tour de chaque joueur", ce qui inclut votre tour et celui de chacun de vos adversaires. Le mot-clé **Implacable** présent sur certaines cartes est aussi une exception, puisqu'il signifie : « Vous pouvez utiliser cette capacité activée au cours du tour de n'importe quel joueur ». Cela inclut votre propre tour.

**Vous ne pouvez pas dépenser le dernier point de Sang sur une carte Vampire ou votre dernier point de Prestige pour payer un coût, même si cela vous octroierait la victoire.** Notez que vous devez toujours placer 1 point de Prestige sur un vampire de votre coterie quand il sombre dans la Torpeur, car ce n'est pas un coût : c'est un effet secondaire de la Torpeur. Si un texte en gras au-dessus d'une capacité n'est pas suivi par un deux-points, il s'agit d'un coût qui n'est payé qu'une seule fois pour jouer cette carte. C'est généralement le cas pour les cartes Conspiration, Titre ou avec un effet Persistant. Ce coût n'est payé que lorsque vous jouez la carte et non à chaque fois que vous l'utilisez.



Par exemple, Hydra a la capacité, "Attaquant — Payez 1 : piochez 1 carte." Vous ne pouvez utiliser cette capacité que si ce vampire est l'attaquant. Si une capacité activée n'est pas liée à une action (comme une attaque), vous pouvez l'utiliser n'importe quand au cours de votre Phase Action, mais son utilisation est toujours limitée à une fois par tour.

Certains coûts incluent une Discipline. Le fait de posséder cette Discipline permet de payer le coût, mais le vampire ne perd pas cette Discipline. Un vampire qui a cette Discipline peut utiliser cette capacité une fois, quel que soit le nombre de fois que cette icône Discipline apparaît sur sa carte. Si le vampire ne possède pas cette Discipline, il peut toujours utiliser la carte, mais ne peut pas bénéficier de l'effet qui suit l'icône.

## Capacités d'épuisement

Différents types de cartes ont un coût qui requiert de les épuiser (les incliner sur le côté). Le coût pour utiliser une telle capacité est d'épuiser cette carte, et pas une autre, à moins que le contraire ne soit indiqué. Quand vous épuisez la carte, vous gagnez l'effet indiqué après le deux-points (:). Ces capacités ne comptent pas comme une action (à moins que le contraire ne soit indiqué), mais la carte doit être prête pour pouvoir payer le coût d'épuisement. Ces capacités ne peuvent être utilisées que pendant votre tour, à moins que le contraire ne soit indiqué. Épuiser un vampire ne le retire pas de son groupe.

Par exemple, la carte Refuge — *Maison de fous* octroie à votre Meneur la capacité — "Épuiser votre Meneur, défausser 1 carte : ajoutez 1 de la réserve générale sur une carte face cachée que vous contrôlez." Cette capacité activée requiert que vous épuisiez votre Meneur et que vous défaussiez une carte pour la déclencher, mais il est inutile de dépenser une action. Elle peut être utilisée n'importe quand pendant la



Phase Action de votre tour tant que vous avez une carte en main à défausser et un Meneur prêt que vous pouvez épuiser.

## Source d'une capacité

"Vous" est indiqué sur certaines capacités. Cela désigne le joueur. Par exemple, "Piochez 1 carte quand vous jouez une carte Persistante." Cette capacité se déclenche à chaque fois que le joueur joue une carte Persistante, qu'un vampire ait effectué cette action ou non. Certaines capacités ne se déclenchent que lorsqu'un vampire particulier ("ce personnage") effectue une action. Même si c'est un joueur qui joue physiquement la carte, si c'est une action ou une carte qui a une condition de Puissance du Sang, on considère aussi que le vampire joue cette carte. Certaines capacités portent la mention "ce groupe." Chaque vampire du groupe peut tirer profit de ce texte, y compris le vampire avec cette capacité.

## Torpeur

Quand un vampire dans votre coterie a 0 point de Sang, épuisez-le et placez-le en état de Torpeur. Chaque joueur dispose de sa propre zone de Torpeur : une zone proche où conserver les vampires souffrants, qui permet de ne pas les confondre avec des vampires actifs. Les cartes Servants qui y sont attachées sont toutes brûlées. Puis défaussez toutes les cartes attachées autres qu'un Titre et retirez tout jeton attaché autre que le jeton Meneur. Placez immédiatement 1 point de Prestige de votre réserve personnelle sur ce vampire pour qu'il puisse commencer à se régénérer (puis retournez ce jeton sur son côté Sang), même si cela vous fait tomber à 0 en Prestige.

**Remarque :** les vampires qui sont vaincus par des dégâts Aggravés ne sont pas placés en état de Torpeur et vous ne posez donc pas de point de Prestige sur leur carte. Au lieu de cela, ils sont brûlés ainsi que tout ce qui leur est attaché.

Vous contrôlez vos vampires en état de Torpeur, mais ils ne disposent plus que de leur Puissance du Sang et de leur nom. Ils n'ont pas de Disciplines, de caractéristiques, de clan ni de texte de jeu, à moins que le texte de jeu spécifique : "Torpeur —". Ils ne peuvent plus effectuer la moindre action, ne font partie d'aucun groupe et ne peuvent pas être attaqués.

**Pendant l'étape de Torpeur et de régénération de votre Phase finale, ajoutez 1 pris dans la réserve générale à chacun de vos vampires en état de Torpeur. Pendant votre tour, un vampire dans votre zone de Torpeur qui a regagné tous ses points de Sang est prêt et retourne dans votre Refuge.** S'il a regagné tous ses points de Sang au début de votre tour, il revient au cours de l'étape 3 de votre Phase initiale (redressement des cartes et retour de vampires).

## Régénérer

Quand un vampire est régénéré, il récupère des jetons Sang de la réserve générale. Au cours de l'Étape de "Torpeur et de régénération" de votre Phase finale, vous pouvez défausser 1 carte pour régénérer 1 d'un vampire de votre coterie ou qui est en état de Torpeur. Chaque vampire ne peut être régénéré de cette manière qu'une seule fois au cours de cette étape. **Au cours de votre tour**, lorsqu'un vampire a récupéré tous ses points de Sang, redressez-le et remplacez-le dans votre Refuge. Si cela se produit pendant votre Phase Action, vous pouvez le déplacer dans La Rue et l'utiliser. Si cela se produit pendant votre Phase finale, vous ne pouvez pas le déplacer car cela n'est possible que durant la Phase Action.

Un vampire ne peut pas avoir plus de jetons Sang que sa valeur actuelle de Puissance du Sang. Si un vampire augmente sa PS, cela ne le régénère pas ; cela lui permet simplement d'utiliser des effets de régénération

pour avoir plus de points de Sang que sa valeur de PS imprimée. Même si un vampire ne se régénère pas, sa Puissance du Sang est tout de même augmentée, ce qui lui permet d'utiliser des cartes plus puissantes.

## Constituer des groupes

Un groupe est une troupe de vampires qui se trouvent dans le même lieu. Un groupe peut réunir n'importe quel nombre de vampires de votre coterie. Un joueur peut avoir autant de groupes distincts qu'il le souhaite au même moment. Quand vous formez un groupe, réunissez tous les vampires qui le constituent et assurez-vous qu'il soit bien séparé des autres groupes de ce lieu. Un groupe n'est constitué que de vampires de votre coterie et leur affiliation à un clan n'a aucune importance. Les vampires épuisés ne peuvent pas se joindre à de nouveaux groupes.

**Remarque :** tous les vampires dans leur Refuge forment un seul et même groupe et ils ne peuvent pas être répartis entre différents groupes.

Les vampires prêts (carte redressée) dans La Rue peuvent être réorganisés au cours de votre tour pour constituer autant de groupes que vous le souhaitez. Les vampires épuisés (carte inclinée) ne peuvent pas être réorganisés ni changer de groupe, mais des vampires prêts dans La Rue peuvent rejoindre des vampires épuisés pour constituer un groupe. Les vampires dans La Rue ne peuvent pas être déplacés dans votre Refuge. Au lieu de cela, tous les vampires de votre coterie retournent dans votre Refuge au début de votre tour, à moins qu'une carte ne mentionne le contraire.

Quand une attaque est terminée, les membres prêts d'un groupe peuvent rester avec le ou les vampires épuisés, ou ils peuvent être réorganisés pour constituer de nouveaux groupes (pour attaquer, par exemple) en laissant derrière eux tous ceux qui sont épuisés. Il n'est pas nécessaire de retirer un vampire épuisé d'un groupe qui effectue une action autre qu'une attaque.





## Disciplines

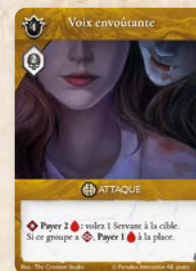
	Animalisme		Occultation
	Auspex		Puissance
	Célérité		Présence
	Domination		Protéisme
	Force d'âme		Sorcellerie du sang
			Alchimie du sang clair

Les vampires ont des Disciplines qui dépendent de leur clan. Ces Disciplines ne confèrent aucune capacité directe, mais de nombreuses cartes de votre Bibliothèque y font référence. Examinez les vampires de votre coterie pour déterminer les Disciplines dont vous disposez.

Parfois, la capacité d'une carte est modifiée en fonction du nombre de vampires différents d'un groupe ou de votre coterie possédant une Discipline particulière. Si un vampire a la même Discipline plusieurs fois, il compte cependant comme un seul vampire quand vous déterminez combien de personnages sont dotés de cette Discipline. D'autres cartes ne prennent en compte que les Disciplines d'un seul vampire.

Dans ce cas, s'il possède plusieurs fois la même, on prend en compte le nombre total de fois qu'elle est mentionnée. Néanmoins, on considère qu'il n'y a qu'un seul vampire possédant cette Discipline.

Sur certains textes de jeu, une icône Discipline est indiquée en début de phrase. C'est une condition à remplir par le vampire actif pour qu'il puisse appliquer les effets du texte après cette icône. Par exemple, le texte de jeu de la carte *Voix envoûtante* commence avec une icône . Si votre attaquant n'a pas la Discipline , il ne peut pas appliquer l'intégralité du texte de jeu. La seconde phrase propose un coût réduit si un membre du groupe de l'attaquant a la Discipline , mais cet effet n'est applicable que si vous pouvez remplir la première condition requérant la Discipline .



## Influence

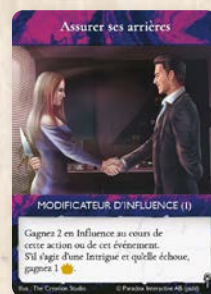
L'Influence est une estimation du pouvoir politique d'un vampire. Ce n'est pas une ressource tangible comme le Prestige ou le Sang, mais certaines cartes, jetons et capacités vous octroieront de l'Influence que vous pourrez utiliser (utilisation temporaire). Seul votre Meneur commence le jeu avec de l'Influence. Tous les autres vampires doivent en gagner grâce aux cartes. Quand vous dépensez de l'Influence, cela s'appelle « Exercer de l'Influence ». Elle est généralement utilisée pour ourdir ou contrer des Intrigues et pour obtenir des Titres. Quand on vous demande d'exercer votre Influence, vous pouvez choisir combien et quels vampires exerceront leur Influence. Les vampires que vous ne choisissez pas conservent leur Influence pour plus tard. Les vampires en état de Torpeur ne peuvent pas exercer leur Influence.



Un vampire avec de l'Influence peut l'exercer quand il en a besoin, mais il doit tout utiliser ou rien du tout, il ne peut pas répartir son Influence entre différents effets. Placez sur ce vampire un jeton « Sans Influence » pour indiquer qu'il l'a exercée. Tant que ce jeton est sur ce vampire, il n'a plus d'Influence à exercer et ne peut pas utiliser l'Influence qu'il gagne. **Au début de votre tour, retirez tous les jetons « Sans Influence » placés sur les vampires de votre coterie.** Ils disposent à nouveau de toute leur Influence et peuvent l'exercer si nécessaire. Ainsi, l'Influence se régénère et n'est jamais perdue de manière permanente tant qu'un vampire remplit les conditions pour en bénéficier.

## Modificateurs d'Influence

Ce sont des cartes qui peuvent être jouées lorsque vous avez besoin de générer de l'Influence. Sur ces cartes est écrit « Modificateur d'Influence (1) ». Le (1) entre parenthèses signifie que vous ne pouvez jouer qu'une seule carte de ce type au cours d'une action, d'un événement ou pour n'importe quelle autre raison. Si un Modificateur d'Influence est utilisé au cours d'une Intrigue, la carte est jouée face cachée. Dans tous les autres cas, comme payer le coût en Influence d'un titre, elle est jouée face visible.



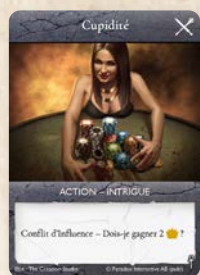
Vous ne pouvez jouer un Modificateur d'Influence que lorsque vous avez besoin d'Influence. Par exemple, vous devez révéler un Titre pour indiquer combien d'Influence vous avez besoin de générer avant de pouvoir générer ladite Influence.

L'Influence gagnée de cette manière est ajoutée à votre total d'Influence pour cette action ou cet événement. Elle n'est pas appliquée à un vampire spécifique, et toute Influence non dépensée est perdue à la fin de l'action ou de l'événement. Pour exercer l'Influence que vous générez, annoncez simplement que vous le faites. Défaussez la carte à la fin de l'action.

### Dépenser du Prestige pour gagner de l'Influence

Le Prestige dans votre réserve personnelle peut être dépensé pour "acheter" de l'Influence quand vous en avez besoin. Quand vous les dépensez de cette manière, remettez les jetons Prestige utilisés dans la réserve générale. Vous gagnez 1 point d'Influence par point de Prestige dépensé. L'Influence gagnée de cette manière est ajoutée à votre total d'Influence pour cette action ou cet événement. Elle n'est pas appliquée à un vampire spécifique.

## Intrigues



Les Intrigues sont des cartes qui posent une question à laquelle il faut répondre par Oui ou par Non. Cette question est posée aux joueurs qui utiliseront leur Influence pour décider du résultat. Chaque joueur peut participer, qu'il ait ou non de l'Influence visible. Le joueur actif doit attribuer la quantité d'Influence qu'il veut exercer à la réponse "Oui." Les autres font comme ils veulent et peuvent ne pas participer. Si la question d'une Intrigue est "Dois-je gagner...", cela

fait uniquement référence au joueur qui a joué l'Intrigue. Les joueurs qui répondent Oui veulent que l'Intrigue réussisse et soit résolue. Les joueurs qui disent Non veulent que l'Intrigue échoue et ne soit pas résolue. Le camp ayant dépensé le plus d'Influence l'emporte.

Il est permis de négocier avec vos adversaires et de demander leur avis, mais **si vous faites une promesse, vous devez la tenir**. Vous ne pouvez pas donner en échange du Prestige, du Sang, des points de Cabale ou des cartes. "Je paierai pour ta prochaine défausse d'Info contre ton Rival" ou "Je ne t'attaquerai pas tant que tu n'auras pas 9+ points de Cabale" sont deux exemples de ce qu'il est possible de proposer à un joueur pour qu'il utilise son Influence à votre profit, ou qu'il ne se mêle pas du vote. Si vous promettez de répondre à la question d'une certaine manière, vous devez le faire.

Pour jouer une Intrigue, épuisez un vampire que vous contrôlez et placez la carte Intrigue face visible pour que tous puissent la voir. Cela déclenche immédiatement un conflit d'Influence. Un par un et dans le sens horaire à partir du joueur actif, chaque adversaire exerce son Influence et répond à la question. Puisque le joueur actif agit en premier, il ne saura pas ce que ses adversaires vont faire. Le dernier joueur à exercer son Influence est celui qui a le plus d'informations, mais il ne sait toujours pas combien d'Influence secrète possèdent les autres joueurs.

Quand c'est à vous d'agir, vous exercez toute l'Influence que vous désirez et vous ne pouvez pas en ajouter plus tard. L'Influence des vampires de votre coterie peut être exercée en plaçant un jeton "Sans Influence" sur leur carte. Cela ajoute leur Influence à votre total d'Influence visible. Vous pouvez jouer 1 carte Modificateur d'Influence face cachée à partir de votre main au cours d'une Intrigue. Vous pouvez aussi ajouter du Prestige à votre Influence en prenant des jetons Prestige de votre réserve personnelle et en les gardant dans votre poing fermé au-dessus de la zone de jeu. Vous ne devez pas annoncer la valeur de Prestige que vous avez en main, mais vous pouvez bluffer. Les cartes Modificateur d'Influence face cachée et les jetons Prestige dans votre main ne sont révélés que lorsque tous les joueurs ont alloué leur Influence à un camp ou à un autre (et ajouté tout autre modificateur qu'ils veulent utiliser).

Une fois que vous avez exercé toute l'Influence désirée, faites le total de votre Influence visible, annoncez-le puis dites dans quel camp vous vous rangez : OUI ou NON. **N'incluez jamais votre Influence secrète dans ce total. Après votre annonce, le joueur à votre gauche fait de même.**

### Résumé des règles d'Intrigue

1. Épuisez un vampire de votre coterie, jouez une carte Intrigue face visible et déclenchez un conflit d'Influence.
2. Placez un jeton "Sans Influence" sur n'importe quel nombre de vampires de votre coterie (ayant de l'Influence) pour qu'ils exercent leur Influence.
3. Vous pouvez jouer face cachée 1 carte Modificateur d'Influence à partir de votre main.
4. Vous pouvez prendre dans votre main des jetons Prestige de votre réserve personnelle qui seront transformés en Influence quand ils seront révélés.
5. Annoncez votre total d'Influence visible et votre réponse à la question de l'Intrigue : OUI ou NON. Avant cela, vous pouvez bluffer autant que vous le voulez.
6. Le joueur à votre gauche répète ce processus, mais ignore le point #1 de ce résumé.
7. Quand tous les joueurs ont répondu à la question, résolvez le conflit d'Influence.

### Résoudre un conflit d'Influence

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur déclaration, ils révèlent leur carte Modificateur d'Influence (le cas échéant) ainsi que le Prestige dans leur main (le cas échéant). Ajoutez cette Influence supplémentaire au camp qu'ils soutiennent (Oui ou Non), puis faites le total des Oui et le total des Non. Aucun autre modificateur ne peut être joué et les joueurs ne peuvent pas modifier leur réponse. Si le Oui l'emporte, l'Intrigue réussit : appliquez les instructions de la carte. Si c'est le Non qui l'emporte, l'Intrigue échoue et la carte est défaussée sans effet. En cas d'égalité, le joueur actif l'emporte (donc Oui). Quel que soit le résultat, défaussez l'Intrigue à la fin de l'action.

**Tous les joueurs du camp qui l'a emporté défaussent les jetons Prestige utilisés dans la réserve générale. Les joueurs qui ont perdu remettent leurs jetons Prestige dans leur réserve personnelle.**

### Exemple d'utilisation d'une carte Intrigue

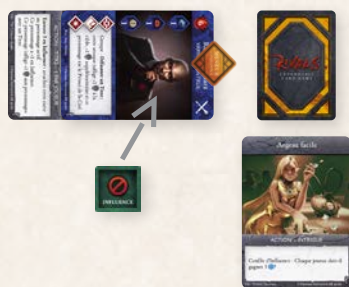
*Le Joueur 3 décide de jouer la carte Intrigue Argent facile. Il épuise un vampire puisqu'il s'agit d'une carte Action. Cette Intrigue pose la question : "Chaque joueur doit-il gagner 3 ?" Les joueurs donnent tous leur avis à ce sujet en espérant déterminer comment leurs adversaires vont utiliser leur Influence. Le Joueur 3 ressent une certaine hostilité vis-à-vis de son Intrigue. Il place donc un jeton "Sans Influence" sur son Meneur (qui lui accorde +1 en Influence), qui a également le Titre de Primogène (également +1 en Influence). Cela lui confère 2 en Influence visible. Il joue aussi une carte Modificateur d'Influence face cachée. Enfin, le Joueur 3 prend secrètement deux jetons "1 Prestige" de sa réserve personnelle et les cache dans sa main au-dessus de la table. Il doit rester ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient voté. Le Joueur 3 annonce : "2 en Influence pour OUI !"*

*Le Joueur 4 a acculé son rival et ne veut pas qu'il gagne plus de Prestige. Il place un jeton "Sans Influence" sur son Meneur pour un gain de +1 en Influence, puis prend secrètement dans sa main 3 en Prestige et annonce : "1 en Influence pour NON !"*

*Le Joueur 1 aurait bien besoin de ce Prestige, mais il n'a ni carte à jouer ni Influence (son Meneur est en état de Torpeur). Cependant, il prend secrètement 1 en Prestige dans sa main qu'il tend au-dessus de la table et annonce : "0 pour OUI !"*

*Le Joueur 2 a un jeton "Sans Influence" sur son Meneur et choisit de ne pas bluffer avec des jetons Prestige, puisqu'il est le dernier joueur à annoncer sa réponse. Cependant, il retire 1 de Putsch pour bénéficier d'un bonus de +3*

Le joueur 3 joue Argent facile et exerce 2 en Influence en disant « 2 pour OUI ». Il place aussi une carte Modificateur d'Influence face cachée, puis cache 2 points de Prestige dans sa main.



Le joueur 4 exerce 1 en Influence pour dire « 1 pour NON », puis il cache 3 points de Prestige dans sa main.

Le joueur 2 paie 1 pour donner à Putsch +3 en Influence et dit « 3 pour NON ».



Le joueur 1 cache 1 point de Prestige dans sa main et déclare « 0 pour OUI ».

en Influence (grâce à sa capacité), place un jeton "Sans Influence" sur sa carte et annonce : "3 pour NON !"

Maintenant, chaque joueur révèle simultanément leur carte Modificateur d'Influence et leurs jetons en main. Le Joueur 3 révèle Assurer ses arrières et 2 en Prestige de sa main ce qui ajoute +4 en Influence à ses 2 premiers points pour un total de 6. Le Joueur 1 révèle qu'il a ajouté 1 au camp du OUI pour un total global de 7. Le camp du NON révèle ses jetons Prestige pour un total de 3 misé par le Joueur 4. Le total global pour le Non est de 7. C'est une égalité ! En cas d'égalité, le camp du joueur actif l'emporte, la réponse finale est donc OUI !

Les joueurs 3 et 1 défaussent leurs jetons Prestige dans la réserve générale puisqu'ils ont remporté le conflit. Le Joueur 4 conserve ses 3 points de Prestige qu'il aurait dû dépenser si le camp du NON l'avait emporté. Seul le camp gagnant perd son Prestige. Le Joueur 2 ne régénère pas Putsch, même si son camp a perdu. Puisque l'Intrigue a réussi, chaque joueur gagne 3 points de Prestige (de leur couleur) de la réserve générale. Le Joueur 3 défausse Assurer ses arrières et son texte de jeu ne se déclenche pas puisque l'Intrigue a réussi.

## Titres



Les Titres vous permettent d'attacher des capacités à vos vampires. **Un vampire ne peut avoir qu'un seul Titre.** Un Titre ne peut pas être remplacé par un autre Titre, à l'exception de celui de Prince de la Cité, qui remplace toujours un titre possédé par un vampire.

Attacher un Titre à un vampire de votre coterie est une action. Vous devez épuiser le vampire concerné et exercer assez d'Influence pour payer le coût en Influence de la carte. Les Titres ont une icône Puissance du Sang et un coût d'Influence. Comme pour toute autre action, vous ne pouvez pas jouer un Titre si vous ne pouvez pas payer son coût en Influence ou si le vampire effectuant l'action n'a pas une PS suffisante. Pour plus de règles sur l'action Attacher, reportez-vous à la fin de la page 15.

Vous pouvez utiliser n'importe quel vampire de votre coterie afin d'exercer l'Influence requise pour acheter le Titre. Il n'est pas nécessaire que

le vampire qui gagne le Titre fasse partie de ceux qui exercent leur Influence. Placez un jeton "Sans Influence" sur chaque vampire ayant exercé son Influence de cette manière. Vous pouvez aussi jouer une carte Modificateur d'Influence et/ou dépenser du Prestige de votre réserve personnelle pour payer ce coût (le Prestige dépensé ainsi est remis dans la réserve générale). Après avoir payé le coût en Influence, attachez le Titre au vampire. Un Titre n'est pas retiré d'un vampire plongé dans la Torpeur (sauf Prince de la Cité).

La plupart des Titres sont uniques. Lorsqu'un Titre est attaché à un vampire, aucun autre vampire ne peut prétendre à ce Titre. Lorsqu'un vampire possédant un Titre unique plonge dans la Torpeur, vous pouvez attacher ce Titre à votre vampire. Défaussez alors ce Titre du vampire plongé dans la Torpeur. Le Titre Primogène est différent : il est limité à « 1 par joueur ». Si aucun vampire d'un joueur ne possède ce Titre, ce joueur peut donc décider de l'attacher à l'un d'entre eux.



### Exemple d'utilisation d'un Titre

Un joueur décide d'attacher le Titre Gardien de l'Elysium à Velvet, qui n'a pour l'instant aucun Titre. La carte a une Puissance du Sang de 4, condition que remplit Velvet. Le joueur peut donc l'épuiser afin de jouer cette carte Action. La carte Gardien a un coût en Influence de 4. Son Meneur, Guv'nah, bénéficie de +1 en Influence grâce à son jeton Meneur. Le joueur place un jeton "Sans Influence" sur Guv'nah pour indiquer qu'il exerce son Influence jusqu'au début de son prochain tour. Puis le joueur joue une carte Assurer ses arrières pour gagner +2 en Influence. Puisque cette action n'est pas une Intrigue, la carte de Modificateur d'Influence est jouée face visible ; les textes de jeu de Velvet et de Guv'nah ne se déclenchent donc pas. Enfin, le joueur dépense 1 point de Prestige pour gagner le 4<sup>e</sup> point d'Influence nécessaire pour payer le coût de la carte. Le Prestige dépensé est remis dans la réserve générale. Le Titre ayant été payé, il est attaché à Velvet.

### Prince de la Cité

Si un vampire avec le Titre de Prince de la Cité sombre dans la Torpeur ou s'il est brûlé, celui qui l'a vaincu gagne immédiatement la carte Prince de la Cité et l'attache à son vampire. Si le vampire qui gagne ce Titre a déjà 3 cartes attachées et qu'aucune n'est un Titre à remplacer, brûlez une des cartes attachées pour faire de la place pour le Titre (la limite est de 3). Attacher ce Titre déclenche le gain de points de Cabale de la carte Cabale Base du pouvoir.

Si le Prince est vaincu d'une autre manière (par exemple, une carte D.A.S.), la carte est remise dans La Rue. Elle peut de nouveau être revendiquée. Un vampire avec le titre de Prince de la Cité a un Secret de 0. Cela signifie qu'un adversaire n'a pas besoin d'Info pour l'attaquer, même si le Prince est dans son Refuge. Le Prince est particulièrement vulnérable face à la Division des Affaires Spéciales. Si tous vos autres vampires sont protégés par le Secret, tous les dégâts doivent être infligés au Prince.

# Conspirations

Ces cartes vous permettent de faire des mauvais coups à vos adversaires, à moins qu'ils ne participent eux-mêmes à votre Conspiration. Pour jouer une carte Conspiration, choisissez un vampire prêt que vous contrôlez et épuisez-le. Placez la carte Conspiration face cachée dans votre zone de jeu. Puis placez sur la carte un jeton "1" issu de votre réserve personnelle. À n'importe quel moment au cours de la partie (et aussi souvent que vous le voulez), vous pouvez révéler cette carte aux adversaires de votre choix et les inviter à rejoindre votre Conspiration.

Chaque joueur à qui la carte a été révélée (y compris le contrôleur de la carte) peut ajouter un jeton "1" dessus à chaque tour de son contrôleur. **Le contrôleur ne peut pas utiliser cette capacité pour ajouter un second jeton durant le même tour au cours duquel la carte a été jouée.** Mais il peut jouer une carte ou activer une capacité pour ajouter des jetons. Cela ne coûte aucune action à un joueur d'ajouter 1 point de Prestige à une Conspiration déjà en jeu.

Il est nécessaire de placer une certaine valeur de Prestige sur chaque Conspiration pour que son effet soit résolu. Une fois cette valeur atteinte, le contrôleur peut la résoudre pendant n'importe laquelle de ses Phases Action, immédiatement ou plus tard. Les joueurs qui ont participé à la Conspiration ne peuvent en être les victimes, à moins que la carte n'indique le contraire. C'est pour cette raison qu'il y a des jetons Prestige de différentes couleurs pour chaque joueur. Une Conspiration qui n'a pas de cible valide ne peut pas être résolue. Elle doit rester face cachée. Une fois la Conspiration résolue, défaussez-la et remettez tous les jetons Prestige qui se trouvent dessus dans la réserve générale.

## Résumé des règles de Conspiration

1. Épuisez un vampire de votre coterie, jouez une carte Conspiration face cachée et placez dessus 1 point de Prestige de votre réserve personnelle.
2. Vous pouvez la révéler à autant d'adversaires que vous le voulez.
3. Durant chacun de vos tours, tout joueur à qui la carte a été révélée peut ajouter 1 point de Prestige dessus.
4. Quand il y a une valeur suffisante de points de Prestige sur la Conspiration, son contrôleur peut la résoudre immédiatement ou au cours d'une de ses prochaines Phases Action. La Conspiration ne peut cibler qu'un adversaire qui n'y a pas participé, à moins que la carte n'indique le contraire.

## Exemple d'utilisation et de résolution d'une Conspiration

Le Joueur 1 épuise Guv'nah et place dans sa zone de jeu une Conspiration face cachée. Puis il prend un jeton "1" dans sa réserve personnelle et le place sur la carte face cachée. Jouer cette carte face cachée déclenche l'effet du texte de jeu de Guv'nah ; le joueur pioche donc une carte. Cet effet se serait déclenché même si Guv'nah n'était pas celui qui jouait la carte.

Le joueur décide de montrer sa carte Conspiration au Joueur 4, qui la regarde secrètement avant de la reposer. Maintenant que ce dernier a vu la carte, il peut y ajouter 1 de sa réserve personnelle. Le Joueur 4 décide de le faire.

Au tour suivant du Joueur 1, il décide de placer un nouveau jeton sur la carte, ce qui n'est pas une action. Il demande au Joueur 4 s'il veut de nouveau contribuer à la Conspiration, mais il refuse. Le Joueur 1 décide de révéler la carte au Joueur 2, qui est son Rival. Le Joueur 2 réalise le danger et choisit de participer à la Conspiration pour 1. Il y a désormais 4 jetons Prestige sur la carte face cachée : 2 Bleus, 1 Orange et 1 Noir. Le joueur

rouge se prépare au pire, mais le Joueur 1 (Bleu) choisit de ne pas la résoudre. Cependant, à son tour suivant, il est temps de le faire. Il révèle la Conspiration Gloire déchue qui oblige le Joueur Rouge à réduire son total de points de Cabale de 10 à 8. Ce n'est pas une action. La carte est défaussée et tous les jetons dessus sont remis dans la réserve générale.

# Mortels et Servants



Les mortels apparaissent dans La Rue grâce au Deck Cité. Tant qu'ils ne sont pas attachés à un vampire, vous pouvez les attaquer pendant votre tour comme si c'était des vampires. Cependant, vous n'avez pas besoin de jouer votre carte Attaque face cachée contre un mortel, et il se peut que vous n'en ayez même pas besoin. Les mortels n'ont aucune protection contre les dégâts. Tous les mortels du Deck Cité qui sont dans La Rue forment des groupes distincts ; ainsi, une attaque qui a la capacité d'affecter d'autres personnes n'affecte que le mortel ciblé par cette attaque. Les mortels ne sont pas des « personnages », une carte comme *La curée* ne se déclenche donc pas après avoir vaincu un mortel.

Après avoir vaincu (infligez des dégâts fatals) un Clochard ou un Citoyen, choisissez entre Brûler ou Attacher la carte. Dans les deux cas, vous gagnez les points de Cabale indiqués sur le Citoyen. Si vous choisissez de Brûler la carte, régénérez votre attaquant du montant indiqué sur la carte et placez-la dans la défausse de cartes brûlées du Deck Cité, un tas unique de cartes brûlées éloigné de la zone de jeu. Si vous choisissez d'Attacher la carte, attachez-la au vampire attaquant. **La carte attachée est désormais un Servant et n'est plus un mortel du Deck Cité.**

Les Servants octroient à votre vampire des capacités comme des Disciplines supplémentaires, des bonus d'attribut et des protections contre les dégâts. Si un vampire augmente sa Puissance du Sang, cela ne le régénère pas. Cela lui permet d'augmenter son Sang grâce à la régénération à une valeur plus élevée que sa PS imprimée. Même si un vampire ne se régénère pas, sa Puissance du Sang est tout de même augmentée, ce qui lui permet d'utiliser des cartes plus puissantes.

Si une carte Attaque vous permet de voler du Sang à une cible ou de lui faire perdre du sang, ces capacités ne marchent pas contre les mortels. Ce ne sont pas des vampires. Ils n'ont pas de jetons Sang à perdre, juste une valeur de Sang à égaler ou à surpasser. Quand vous attaquez un mortel, vous devez lui infliger suffisamment de dégâts d'un coup ou l'attaque échoue.

## Attacher

Un vampire peut "attacher" certaines cartes comme des Servants ou un Titre afin d'acquérir de nouvelles capacités. Quand un vampire attache une carte, placez-la sous celle du vampire, légèrement décalée pour que son encadré texte soit visible. Vous pouvez brûler un Servant attaché à n'importe quel moment au cours de votre tour (sauf pendant une action), mais cela n'active pas l'option « Brûler » de la carte. Vous ne pouvez pas brûler les cartes qui ont été attachées à vos vampires par vos adversaires.

**Remarque : un vampire ne peut avoir qu'un maximum de 3 cartes attachées et 1 seule d'entre elles peut être un Titre.** Si vous devez attacher une 4<sup>e</sup> carte à un vampire de votre coterie, brûlez d'abord une carte qui n'est pas un Titre et qui lui est attachée. Vous devez attacher la nouvelle carte.

**IMPORTANT :** quand un vampire sombre dans la Torpeur, brûlez chaque Servant qui lui est attaché. Puis défaussez chaque carte atta-



chée autre que les Titres et retirez tout jeton attaché autre que le jeton Meneur.

## Cartes Persistantes

Les cartes avec le mot-clef “Persistant(e)” restent en jeu après avoir été jouées. Vous ne pouvez pas défausser une carte Persistante à moins qu'un effet ne vous l'indique. Certaines cartes Persistantes ont un coût en Prestige indiqué en haut de l'encadré texte. C'est un coût qui n'est payé qu'une seule fois. Les seuls effets Persistants sont ceux qui sont indiqués après le mot “Persistant —”.



Les cartes Persistantes ont généralement un effet déclenché ou un coût pour déclencher un effet. Certaines ont un effet qui est simplement “toujours actif.” Un effet déclenché est résolu autant de fois que l'événement déclencheur se produit. Un coût pour activer une capacité Persistante ne peut être payé qu'une seule fois à chacun de vos tours, même si la carte n'est pas épuisée après l'avoir utilisée.

Par exemple, *Affirmer son autorité* n'a aucun coût ni déclencheur pour générer un effet. À la place, son texte est toujours actif et octroie à votre Meneur de l'Influence supplémentaire. Vous n'avez rien d'autre à faire que de jouer la carte pour “activer” ce texte.

## Règles diverses

### Défausser des cartes

Quand vous voyez le mot “défausser”, cela signifie par défaut que vous défaussez une carte à partir de votre main. Si vous devez défausser à partir d'un autre endroit, la carte le précisera. Par exemple, si vous avez un Titre attaché à un vampire et que vous pouvez “défausser un Titre” pour déclencher un effet, cela signifie « à partir de votre main », et non le Titre attaché. Si le Titre attaché doit être défaussé, la phrase utilisée sera : “défaussez un Titre attaché” ou quelque chose de similaire. Votre main est constituée de vampires et de cartes issues de votre Bibliothèque ; ainsi, quand vous devez en défausser une, vous pouvez choisir soit un vampire soit une carte de la Bibliothèque. Toutes les cartes défaussées sont placées dans une défausse unique à côté de votre Bibliothèque.

### Deck épuisé

Si votre Bibliothèque ou votre Deck faction n'a plus de cartes, vous ne pouvez plus en piocher dans ce deck. Il ne se passe rien si vous ne pouvez plus piocher de cartes, mais il sera plus difficile de gagner.

### Surveillez votre total de Prestige

Quand votre Prestige est très faible (3 ou moins), le danger est de tomber à 0 en Prestige et de perdre la partie ! Vous ne pouvez pas dépenser volontairement votre dernier point de Prestige. Cela signifie que vous ne pouvez pas l'utiliser pour gagner de l'Influence ni pour payer une carte ou un effet de capacité, même si cela vous permettrait de remporter la victoire. Notez que vous devez toujours placer 1 point de Prestige sur un vampire de votre coterie quand il sombre dans la Torpeur et ce Prestige se transforme en 1 Sang.

### Rares circonstances de fin de partie

Si au moins deux joueurs peuvent revendiquer la victoire au même moment, il faut les départager. Exemple : le Joueur 1 gagne son 10<sup>e</sup> point de Cabale (grâce à la carte Cabale *Guerre des clans*) en élimi-

nant le dernier vampire du Joueur 2 au cours du tour du Joueur 2. Le joueur 4 détient le jeton Rival du Joueur 2, il gagne donc 3 points de Cabale et cumule également un total de 10 points de Cabale. Le Joueur 1 et le Joueur 4 sont à égalité pour revendiquer la victoire avec le plus de points de Cabale, aussi faut-il les départager.

### Départager les égalités :

1. Joueur actif
2. Joueur possédant le plus de Prestige
3. Ordre du jeu (le Joueur 4 a la valeur la plus haute et le Joueur 1 la valeur la plus faible)

**Les points de Cabale d'un joueur éliminé sont réduits à 0 de manière permanente.**

### Personnaliser votre deck

En tant que jeu de cartes évolutif, *Vampire : The Masquerade — Rivals* vous permet de créer votre propre deck personnalisé. Il peut être constitué des cartes de votre choix. Cependant, il y a quelques règles que chaque joueur doit respecter pour modifier ou créer un deck :

- Votre Deck faction ne peut pas contenir plusieurs fois le même vampire et doit être constitué d'exactly 7 cartes.
- Votre Bibliothèque ne peut pas contenir plus de 3 exemplaires d'une même carte (en se basant sur son nom).
- Votre Bibliothèque doit contenir un minimum de 40 cartes et un maximum de 60 cartes.
- Les cartes Cabale et Refuge ne sont pas affiliées à des clans spécifiques. N'importe quel clan (ou mélange de clans) peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes Cabale et Refuge.

Il faut réfléchir à certains éléments quand vous personnalisez votre deck. Vous êtes libre d'utiliser les vampires et les cartes de tous les clans dans votre deck. N'oubliez pas qu'une carte spécifique à un clan (comme *Coup bas* du clan Brujah) nécessite que vous ayez au moins 1 vampire de votre coterie avec le symbole de ce clan pour qu'un vampire d'un autre clan puisse la jouer. Si votre seul vampire Brujah sombre dans la Torpeur, vous ne pouvez plus jouer une carte spécifiquement liée au clan Brujah tant qu'il n'est pas de retour.

Quand vous et les autres joueurs commencez à personnaliser vos decks, la procédure de début de partie est légèrement modifiée. Tous les joueurs doivent conserver face cachée leur Refuge, leur vampire de départ et leur Cabale. Ce n'est qu'une fois que tous les joueurs ont posé ces trois cartes qu'on révèle les vampires et les Refuges de départ. **Les Cabales restent face cachée jusqu'à ce que vous choisissiez de révéler la vôtre.** Assurez-vous de la retourner au moment où vous pouvez déclencher le texte de jeu de votre Cabale ! Même si elle est face cachée, vous pouvez placer dessus des jetons de point de Cabale que vous avez gagnés (grâce à d'autres effets). Les Refuges et les Cabales ne sont pas uniques, contrairement aux vampires.

### Unicité des vampires

En cours de partie, vous ne pouvez pas recruter un vampire portant le même nom qu'un vampire actif déjà en jeu. Quand un vampire sombre dans la Torpeur, vous avez alors l'opportunité, si vous le souhaitez, d'utiliser une action de recrutement au cours de votre tour pour jouer votre vampire portant ce même nom. Si vous le faites, l'usurpateur en état de Torpeur est brûlé. S'il avait un Titre attaché, il est également brûlé.

Si au moins deux joueurs révèlent le même vampire de départ, déterminez l'ordre du tour puis effectuez un tour d'enchères entre les joueurs ayant révélé le même vampire. La personne la plus proche du Joueur 1 (qui peut être le Joueur 1) peut effectuer une mise de 0 point de Prestige ou plus. Continuez dans le sens horaire. Chaque joueur ne peut miser qu'une seule fois et il faut miser plus que l'enchère précé-



dente ou passer. Le joueur qui a misé le plus de Prestige conserve son vampire de départ et perd le Prestige engagé. Si personne ne mise, le premier dans l'ordre du tour remporte l'égalité et conserve son vampire de départ. Chaque joueur ayant perdu l'enchère conserve le Prestige engagé, mais doit choisir un vampire de son Deck faction différent de ceux qui sont déjà posés sur la table. Puis il remélange son Deck faction avec le vampire remplacé.

### Règle d'or

Quand le texte de jeu d'une carte contredit ces règles, c'est la carte qui prévaut ! Considérez également que toutes les règles du jeu incluent la précision : "à moins qu'une carte n'indique le contraire." Par exemple, quand le Titre de Prince de la Cité est revendiqué, il est interdit de jouer des cartes Réaction. Pour s'affranchir de cette règle, il faudrait qu'il soit écrit sur la carte Réaction : "Vous pouvez utiliser cette carte lorsque le Titre de Prince de la Cité est revendiqué".

## Clarifications pour certaines cartes

**Ligotés** : n'importe quel vampire peut être épuisé pour jouer cette carte face cachée. Pour la résoudre, vous devez avoir un Malkavien dans votre coterie.

**Penny la poisse** : la mention "Torpeur" sur sa capacité signifie qu'elle ne fonctionne que quand elle est en état de Torpeur. Elle régénère deux fois plus rapidement que les autres vampires en état de Torpeur.

**Équilibre des pouvoirs** : vous êtes automatiquement désigné. Dans une partie à 2, vous avez donc fait la moitié du chemin. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous devez désigner 1 joueur supplémentaire. Dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez même désigner 2 joueurs supplémentaires, si vous voulez vraiment nuire au joueur qui n'est pas désigné. Chaque autre joueur désigné peut dire Oui ou Non. En cas de réussite, chaque joueur désigne un adversaire qui ne l'a pas été et lui vole 1 point de Prestige. Faites-le dans le sens horaire à partir du joueur actif.

**Sang pour sang** : cette carte Persistante ne possède pas de capacité activée qui lui est propre. Au lieu de cela, elle octroie une capacité activée aux vampires attaquants ; elle peut donc être utilisée par plusieurs attaquants au cours de votre tour, mais une seule fois par attaque.

**Frangin** : cette capacité de groupe ne peut être appliquée qu'à un attaquant du groupe. Il ne peut l'utiliser pour s'aider lui-même puisqu'il est épuisé pour attaquer et ne peut donc pas être épuisé à nouveau pour ajouter des dégâts à son attaque. Elle ne peut pas être utilisée pour augmenter les dégâts d'une carte Réaction *Affront*, mais elle peut l'être pour attaquer un vampire revendiquant le Titre de Prince de la Cité, puisque cela vous permet d'effectuer une attaque au cours du tour d'un adversaire.

**Nouvel An chinois** : cette carte n'est pas mélangée dans le Deck Cité quand elle est piochée du Deck Cité. Seuls les événements présents dans la défausse de cartes brûlées du Deck Cité y sont mélangés.

**Coup de Grâce** : ce n'est pas une attaque. Un vampire avec une valeur de Sang inférieure ou égale à la moitié de sa Puissance du Sang est Blessé. Par exemple, un vampire avec une Puissance du Sang de 5 est Blessé s'il lui reste 2 points de Sang ou moins.

**Diversions** : si la Division des Affaires Spéciales doit vous infliger des dégâts Aggravés, vous pouvez défausser cette carte Persistante pour rediriger 2 de ces dégâts vers un seul adversaire de votre choix. Cet adversaire répartit ces dégâts comme il le souhaite parmi les vampires de sa coterie, comme si c'était la fin de son propre tour (et le Secret ne

les protégera pas). Tous les dégâts supplémentaires sont infligés à votre coterie comme d'habitude. Cette carte n'est pas la source des dégâts.

**Garde** : plusieurs vampires ont le mot-clef "Garde" dans leur encadré texte. Ces vampires peuvent bloquer les attaques Distantes, contrairement aux autres.

**Assurer ses arrières, Avoir le dernier mot** : Ces cartes sont de type : "Modificateur d'Influence (1)." Le (1) signifie que vous ne pouvez jouer qu'un seul Modificateur d'Influence au cours d'une action ou d'un événement. Si vous avez besoin de générer 4 points en Influence pour payer un Titre, vous ne pouvez pas jouer 2 *Assurer ses arrières*, puisque payer pour un Titre est une action unique. Pendant une Intrigue, ces cartes sont jouées face cachée et sont résolues une fois que tous les joueurs ont attribué leur Influence. Quand elles sont jouées à n'importe quel autre moment, elles le sont face visible.

**Chasser les chasseurs** : peu importe qui a vaincu une carte de la Seconde Inquisition, elle est remélangée dans le Deck Cité. Ne la remélangez pas si elle est brûlée par une attaque ou un effet.

**Hydra** : sa capacité de pioche ne peut pas être utilisée avant l'étape 9 de la séquence d'attaque ; vous ne pouvez donc pas vous en servir pour piocher une carte Attaque puis la placer face cachée au cours de la même attaque. Une carte Attaque doit être jouée au cours de l'étape 5.

**Iris Lokken** : l'Influence générée de cette manière est automatiquement ajoutée à votre total (et pas au sien) au cours de l'Intrigue actuelle. Vous n'avez pas besoin de placer un jeton "Sans Influence" sur sa carte à moins qu'elle ait de l'Influence supplémentaire que vous voulez exercer.

**Voix envoûtante, Liza Holt** : si vous volez un Servant, il s'attache dans le même état prêt/épuisé dans lequel il était au moment où vous l'avez volé. Voler un Servant n'est pas la même chose qu'en avoir vaincu un dans La Rue. Vous ne gagnez pas les points de Cabale indiqués sur sa carte. C'est uniquement une récompense pour l'avoir vaincu. Cependant, si vous avez la Cabale *Pantins*, vous gagnez 1 point de Cabale pour avoir attaché un Citoyen volé. Vous gagnez aussi l'effet/la capacité "Attacher" quand vous attachez ce Servant volé. Avec *Voix envoûtante*, le Servant est volé avant que les dégâts ne soient infligés/atténués.



**En-cas nocturne** : si vous avez 3 vampires avec Force d'âme et que l'un d'eux a une Force d'âme de 2, alors vous avez une Force d'âme de 4 dans "votre coterie." Vous avez désormais 4 régénérations à répartir entre tous les vampires de votre coterie et en état de Torpeur (mais pas les vampires adverses). Vous pouvez régénérer un seul vampire de 4 points ou répartir ces points entre plusieurs vampires.

**Lixue Chen** : changer les membres d'un groupe ne réactive pas sa capacité.


**Investissement à long terme** : pour chaque point de Prestige que vous dépensez en la jouant, ajoutez sur cette carte 2 jetons Prestige de votre couleur pris dans la réserve générale. Vous ne pouvez plus y ajouter de Prestige ultérieurement.

**Miséricorde** : si l'effet de cette carte s'active, chaque joueur choisit lequel de ses vampires il régénère. Le lieu où il se trouve n'a aucune importance. Si un vampire en état de Torpeur régénère tout son Sang pendant votre tour, il retourne immédiatement dans votre Refuge. Si ce n'est pas votre tour, il n'y retourne qu'au cours de l'étape 3 de votre prochaine Phase initiale (redressement des cartes et retour de vampires).

**La chute des puissants** : cette carte inflige des dégâts supplémentaires aux vampires qui ont beaucoup de Sang. La Puissance du Sang des victimes n'a pas d'importance.

**Cocktail Molotov :** la cible de cette attaque subit 1 dégât Aggravé à cause de cette carte (le 1 dans l'icône « crâne » sous ). Si l'attaquant défausse une carte, chaque autre membre du groupe adverse subit également 1 dégât Aggravé. La cible d'origine ne subit pas de dégâts supplémentaires quand le reste du groupe est affecté. Une Réaction n'aide que la cible d'origine, à moins que la carte n'indique le contraire. Bien que les dégâts Aggravés ne soient pas réduits par les attributs, ils le sont par les  et les capacités permettant de se prémunir des dégâts.

**Montgomery White :** sa capacité protège le groupe des Attaques Distantes et des Réactions Distantes qui infligent des dégâts.



**Refuge — Bureau de poste abandonné :** Seules les cartes de la Bibliothèque ont l'icône . Si vous placez une carte en utilisant cette capacité, vous ne pouvez pas placer en même temps une carte Modificateur d'Influence (1) au cours de la même action ou du même événement. Si elle est utilisée pendant une Intrigue, jouez la carte face cachée. Dans tous les autres cas, jouez-la face visible. La carte est immédiatement révélée quand elle est placée face visible, mais elle ne l'est au cours d'une Intrigue que lorsque tous les joueurs ont exercé leur Influence.


**Primogène :** ce Titre n'est pas unique, mais il est limité à un par joueur. Si votre vampire Primogène est brûlé ou s'il devient Prince de la Cité, vous pouvez jouer une autre carte Primogène.

**Dans la ligne de mire :** le texte de cette carte peut être résolu plus tôt que les textes des autres cartes puisqu'il ajoute une étape d'attaque spécifique : gagner de l'Info. Normalement, le texte d'effet d'une carte Attaque n'est pas résolu avant que la carte ne soit révélée au cours de l'attaque.



**Emprise psychique :** les cartes du joueur actif sont toujours résolues en premier quand certains effets sont en conflit ou s'opposent. Ainsi, lorsqu'une Réaction comme *Imperturbable* est jouée contre cette carte, *Emprise psychique* annule *Imperturbable*.




**Séduction :** bien qu'il soit facile pour les vampires de séduire des mortels, ils n'ont pas de Sang à voler. Seuls les vampires ont des jetons Sang qu'on peut leur dérober. Si l'attaquant a sa valeur maximale de Sang, ce qui est volé est placé dans la réserve générale. Voler du sang n'est pas la même chose qu'infliger des dégâts. La seconde option n'est viable que si votre cible est un mortel. Une attaque contre un vampire n'affecte pas un mortel non attaché dans La Rue.



**Préfet :** cette capacité peut brûler n'importe quelle carte Persistante, ce qui inclut des événements Persistants, des actions/actions libres avec ce mot-clef, une carte Division des Affaires Spéciales dans La Rue, etc. Brûler une carte D.A.S. de cette manière n'est pas la même chose que la vaincre (réduire son Sang à 0) ; vous ne gagnez donc pas 1  comme indiqué dans son texte de jeu. En revanche, vous gagneriez 1  de la carte Cabale *Chasser les chasseurs*.

**Affront :** c'est une manœuvre à la fois défensive et agressive. Elle ne protège pas la cible de l'attaque des dégâts infligés. Au lieu de cela, elle inflige des dégâts à l'attaquant. La valeur de l'attribut  du défenseur est ajoutée au dégât infligé par la carte.

**Prédicateur, Refuge — Le nid du dragon :** lorsque vous bloquez, ce vampire s'épuise comme tout autre vampire qui bloque. Ce vampire peut bloquer une attaque dirigée contre n'importe quelle cible y compris des mortels, des vampires des autres coterie, etc., mais il ne peut pas le faire pour protéger un prétendant au Titre de Prince de la Cité. Si ce vampire bloque une attaque dirigée contre un membre de sa coterie dans La Rue, il devient un membre de ce groupe. Quand il bloque d'autres attaques, il devient à lui seul un groupe distinct dans La Rue. Tant qu'un adversaire a ces cartes en jeu, il est recommandé de jouer vos cartes Attaque face cachée quand vous attaquez des mortels.

**Coup bas :** cette carte a le mot-clef « Ciblée. » Cela signifie que, lorsqu'elle est révélée, elle peut permettre de rediriger l'attaque contre n'importe quelle cible du groupe adverse (y compris la cible d'origine). Ce vampire devient la nouvelle cible même si l'attaque d'origine a été bloquée. Aucun nouveau blocage ne peut être annoncé. Même si la cible change, un bloqueur reste un bloqueur (bien qu'inefficace) pour toute la durée de l'attaque et une Réaction est toujours résolue normalement. Si une carte Réaction avec des  a été jouée par le vampire qui bloque, ces  ne s'appliquent qu'au bloqueur.

**Refuge — Le belvédère :** résolvez l'effet « Attacher » d'un Servant avant de résoudre la capacité de ce Refuge. Cela permet à un personnage qui a tous son  de régénérer 1  pour atteindre son nouveau maximum de PS s'il a attaché un Servant qui lui accorde +1 .

**Guerre des clans :** après avoir vaincu un personnage qui n'appartient pas à votre Rival et qui a 5+ , les deux effets se déclenchent. Après avoir vaincu un personnage de votre Rival avec 5+ , le second effet se déclenche et vous gagnez 1 point de Cabale de plus conformément à la règle du jeu : « Après avoir vaincu ou brûlé un vampire de votre Rival, gagnez 1 point de Cabale. » Notez que la valeur actuelle de Sang du vampire n'est pas prise en compte avec cette carte.

**Refuge — Retraite Royale :** quand vous utilisez la capacité de Meneur pour défausser un mortel dans La Rue et que vous piochez une carte du Deck Cité, placez l'ancienne carte dans la pile de défausse du Deck Cité sans gagner le moindre avantage. Ces mortels défaussés sont mélangés dans le Deck Cité la prochaine fois qu'un joueur a besoin de piocher une carte du Deck Cité et qu'il n'y en a plus. Comme toute autre capacité activée, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois à chacun de vos tours. Défaussez des mortels ainsi n'est pas la même chose que de les vaincre.

**Errance dans le métro :** tous les vampires hors de leur Refuge doivent se séparer en groupes d'un seul personnage. Si un vampire quitte son Refuge, il devient immédiatement un groupe d'un personnage.

**Yusuf Kaya, Poche de sang d'urgence :** les vampires adverses en état de Torpeur ne peuvent pas être régénérés par ces effets. Un vampire ayant un nombre de points de Sang inférieur ou égal à la moitié de sa Puissance du Sang est Blessé. Par exemple, un vampire avec une Puissance du Sang de 5 est Blessé s'il a 2 points de Sang ou moins.

# CRÉDITS

**Conception du jeu :** Matt Hyra  
**Responsable développement et conception additionnelle :** Dan Blanchett  
**Illustration de la boîte :** Amy Wilkins  
**Illustrateurs :** Amy Wilkins, Cold Castle Studios,  
The Creation Studio, Felipe Gaona, Krasen Maximov,  
Marco Primo, Darko Stojanovic, Drew Tucker  
**Conception graphique :** Cold Castle Studios  
**Rédacteur :** William Niebling  
**Artiste production :** Cold Castle Studios

## RENEGADE GAME STUDIOS

**Président & éditeur :** Scott Gaeta  
**Directrice :** Robyn Gaeta  
**Directrice des opérations :** Leisha Cummins  
**Directrice ventes & marketing :** Sara Erickson  
**Directrice artistique :** Anita Osburn  
**Responsable production :** Dan Bojanowski  
**Responsable conception :** Matt Hyra  
**Directrice Marketing :** Teri Litorco  
**Responsable production créative :** Gordon Tucker  
**Directrice production vidéo :** Desiree Love  
**Gestionnaire d'événement :** Chris Whitpan  
**Coordinateur développement :** Dan Blanchett  
**Service client :** Jenni Janikowski  
**Coordinatrice réseaux sociaux :** Victoria Rogers

## WORLD OF DARKNESS BRAND TEAM

**Responsable de la marque :** Sean Greaney  
**Responsable création de la marque :** Justin Achilli  
**Directeur artistique de la marque :** Tomas Arfert  
**Rédacteur de la marque :** Karim Muammar  
**Développeuse communautaire de la marque :** Martyna "Outstar" Zych  
**Responsable marketing de la marque :** Jason Carl

## PARADOX LICENSING

**Développement commercial :** Mats Karlöf  
**Représentant de la marque World of Darkness :** Joe LeFavi |  
Genuine Entertainment

Nous tenons à remercier tous les testeurs :

Devin Baird, Stephen Bowers, Alsatia Brown, Justin Cerino, Susie Dancer, Doug Dinneen, Chance Dixon, Aaron Head, Eric Hyland, David Jones, Heather Longfellow, David Lucca, Megan McAtee, Ryan McMullan, Sarah McMullan, Bob Moy, Victor Ortiz, James Parsons, Mark Pelley, Trevor Reddig, Derek Ridinger, Jared Ridinger, Steven Topham, Delek Turner, Nikki Valens, Frederic Vasseur, Dustin Wilson, Chad Woodward, Joshua Zurcher

Renegade Game Studios aimerait remercier tous les backers et les Renegade Heroes pour leur soutien qui a permis le lancement de ce jeu et les rebelles anonymes pour leur inspiration initiale !



© 2020 Renegade Game Studios. Paradox Interactive®, Vampire the Masquerade®, World of Darkness®, Copyright 2020 Paradox Interactive AB (publ).

All rights reserved. Pour plus d'informations : [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com) | [www.VampireRivals.com](http://www.VampireRivals.com)  
| [www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr) | SAV : [sav@renegade-france.fr](mailto:sav@renegade-france.fr)

[f](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance) /PlayRGSFrance | [i](https://www.instagram.com/origamesrenegade france) @origamesrenegade france | [y](https://www.youtube.com/JeuxOrigames) /Jeux Origames

## RENEGADE FRANCE :

**Chef de projet :** Simon Gervasi  
**Traduction :** Philippe Tessier  
**Relecture :** Sylvain Chane-Pane  
**Maquette :** Stéphanie Lairet

## Structure d'un tour

- Phase initiale
- Phase Action
- Phase finale

### Phase initiale

1. Brûlez toutes les cartes "Événement – Persistant" possédant un jeton de votre couleur. Puis placez la première carte du **Deck Cité** dans La Rue face visible.
2. Les effets de "Début de tour" sont résolus maintenant. Retirez tous les jetons "Sans Influence" sur vos cartes Vampire.
3. Redressez toutes les cartes que vous contrôlez pour qu'elles soient prêtes et remettez vos vampires dans votre Refuge.



### Phase Action

Effectuez jusqu'à 2 des actions suivantes :

- Piocher 1 carte (Action libre)
- Recruter un vampire (Action libre)
- Revendiquer le titre de Prince de la Cité
- Jouer une carte Action
- Effectuer une attaque

Un vampire peut avoir accès à des actions supplémentaires grâce à ses cartes (principalement les Titres).

### Phase finale

1. **Torpeur et régénération** : Placez 1  de la réserve générale sur chacun de vos vampires en état de Torpeur. Puis choisissez n'importe quel nombre de vampires sous votre contrôle (y compris des vampires en état de Torpeur). Vous pouvez défausser 1 carte pour chaque vampire choisi afin de lui permettre de récupérer 1 . Ce sang provient de la réserve générale.
2. Les effets de "Fin de tour" sont résolus maintenant.
3. Les antagonistes (comme les D.A.S.) dans La Rue vous attaquent.
4. **Piochez 2 cartes** pour terminer votre tour. À chaque fois que vous piochez, choisissez entre la Bibliothèque et le Deck faction. La partie continue dans le sens horaire.

### Comment gagner


Il y a trois manières de l'emporter :


- Vous gagnez si vous êtes le premier joueur à cumuler 13 points de Cabale.
- Vous gagnez si vous éliminez votre Rival.
- Vous gagnez si vous avez le plus de points de Cabale quand un adversaire est éliminé et que cela ne remplit pas une des précédentes conditions de victoire.



Pour éliminer un adversaire, vous devez remplir une des conditions suivantes :

- Faire tomber son Prestige à 0.
- Vaincre le dernier vampire actif de sa coterie.

## Séquence d'attaque complète, étape par étape

1. Séparez tous les vampires prêts (redressés) que vous voulez utiliser des vampires épuisés (inclinés) afin de former un groupe d'attaque. Choisissez un vampire prêt que vous contrôlez dans La Rue et épuisez-le. Il est désormais l'attaquant.
2. Choisissez votre cible.
3. Obtenez de l'Info pour surmonter le Secret si nécessaire.
4. Annoncez le type d'attaque (Distante, Physique, Sociale ou Mentale).
5. Vous pouvez jouer une carte Attaque de ce type face cachée (ou annoncer que vous ne jouez aucune carte).
6. Le défenseur peut bloquer l'attaque avec un vampire prêt du même groupe et, dans ce cas, il l'épuise (les attaques Distantes ne peuvent être bloquées que par des Gardes).
7. Le défenseur peut jouer face cachée une carte Réaction correspondant au type d'attaque. L'attaquant révèle sa carte Attaque (le cas échéant), puis le défenseur révèle sa carte Réaction (le cas échéant). N'effectuez les choix éventuellement demandés par votre carte qu'une fois les deux cartes révélées.
8. L'attaquant peut activer des capacités sur ses cartes, ses vampires, etc. Puis le défenseur peut faire de même. L'attaquant ne peut pas utiliser de capacités supplémentaires une fois que le défenseur a utilisé les siennes.
9. Cumulez l'ensemble des dégâts, y compris l'attribut approprié de l'attaquant. Les effets des textes se déclenchent aussi (comme le Sang volé par *Séduction* ou les capacités augmentant les dégâts). Tous les dégâts sont résolus au cours des étapes suivantes, même si un attaquant ou un défenseur est vaincu au cours de cette étape. Un joueur ne peut pas remporter la partie avant la fin du combat.
10. Réduisez les dégâts infligés à votre vampire en fonction de son attribut correspondant et de tout bonus de Réaction ou capacités spéciales (comme *Chantier naval*).
11. Les dégâts supérieurs aux défenses et aux réductions représentent les dégâts infligés. Pour chaque dégât infligé, retirez 1  du vampire.
12. Résolvez toutes les capacités dépendant des dégâts infligés.

Après avoir vaincu un vampire de la coterie de votre Rival, gagnez 1 .

Quand un vampire est vaincu (et non brûlé), cet adversaire place 1  de sa réserve personnelle sur ce vampire et retourne le jeton côté , puis il place le vampire en état de Torpeur.

VAMPIRE  
THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF